

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS TOONTASTIC 3D TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA DI KELAS IV SDN PINTUKISI**

**SKRIPSI**

**ANKE REGINA RAHMAWATI**

**20200100065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS BISNIS, HUKUM DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JULI 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS TOONTASTIC 3D TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA DI KELAS IV SDN PINTUKISI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Anke Regina Rahmawati**

**20200100065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS BISNIS, HUKUM DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI**

**JULI 2024**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS TOONTASTIC 3D TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA DI KELAS IV SDN PINTUKISI

NAMA : ANKE REGINA RAHMAWATI

NIM : 20200100065

Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing – masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai bukti – bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.

Sukabumi, 20 Juli 2024



Anke Regina Rahmawati

Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBASIS TOONTASTIC 3D TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA DI KELAS IV SDN PINTUKISI  
NAMA : ANKE REGINA RAHMAWATI  
NIM : 20200100065

Skripsi ini telah diajukan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 22 Juli 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sukabumi, 22 Juli 2024

Pembimbing I

Utomo, S.Pd, M.M.  
NIDN.0428036102

Pembimbing II

Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.  
NIDN.0412039401

Ketua Penguji

Joko Suprapmanto, M.Pd  
NIDN.409109502

Ketua Program Studi

Utomo, S.Pd, M.M.  
NIDN.0428036102

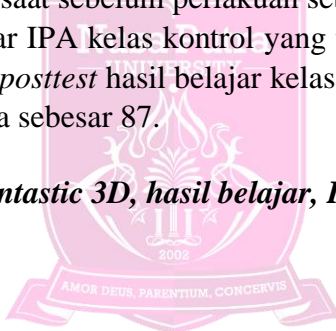
PLH. Dekan Fakultas Bisnis, Hukum dan Pendidikan

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H  
NIDN. 0414058705

## ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Saat ini sudah masuk pada abad 21 dan teknologi sudah semakin berkembang. Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mengombinasikan teknologi, yaitu media digital Toontastic 3D pembuat video animasi 3D. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Toontastic 3D terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Pintukisi. Penelitian ini menggunakan kuantitatif metode eksperimen *true experimental* dengan *pretest-posttest controll group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Pintukisi sebanyak 85 siswa dan sampel yang digunakan adalah 52 siswa meliputi dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pengambilan sample menggunakan random sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Toontastic 3D terhadap hasil belajar IPA yang lebih baik dibanding saat sebelum diberikan perlakuan, dimana masing-masing kelas menunjukkan nilai *pretest* kelas kontrol rata-rata sebesar 64 dan nilai *pretest* kelas eksperimen saat sebelum perlakuan sebesar 69. Sebaliknya, nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPA kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan rata-rata sebesar 81 dan nilai IPA *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dengan Toontastic 3D pembelajaran rata-rata sebesar 87.

**Kata kunci : Media Toontastic 3D, hasil belajar, IPA**



## ABSTRACT

*Learning media is very important in the process of learning activities. We have now entered the 21st century and technology has increasingly developed. Teachers need to use learning media that combines technology, namely Toontastic 3D digital media, a 3D animated video maker. The aim of this research is to determine the effect of using Toontastic 3D-based animated video media on science learning outcomes in class IV at SDN Pintukisi. This research uses quantitative true experimental methods with pretest-posttest control group design. The population in this study was all class IV of Pintukisi Elementary School, totaling 85 students and the sample used was 52 students including two classes, namely class IV A as the experimental class which was given treatment and class IV C as the control class which was not given treatment. Sampling used random sampling. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of the research show that there is an influence of the use of Toontastic 3D-based animation video media on science learning outcomes which are better than before the treatment, where each class showed an average pretest score for the control class of 64 and the pretest score for the experimental class before the treatment was 69. On the other hand, the average posttest score for the science learning results of the control class which was not treated was 81 on average and the average posttest science score for the experimental class with Toontastic 3D learning was 87.*

**Keywords:** *Toontastic 3D media, learning outcomes, science*



## HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anke Regina Rahmawati

NIM : 20200100065

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Toontastic 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas IV SDN Pintukisi” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI

Pada tanggal : 20 Juli 2024

Yang menyatakan



Anke Regina Rahmawati

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Toontastic 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas IV SDN Pintukisi” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan pihak – pihak terkait. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai bukti pertanggungjawaban atas pelaksanaan penelitian serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar Sarjana di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sehubung dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. Kurniawan, ST., M.Si., M.M. beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd, MT. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
3. Bapak Utomo, S.Pd. M.M. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan demi kelancaran penelitian ini.
4. Bapak Utomo, S.Pd. M.M. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd selaku dosen penguji pada sidang skripsi yang telah memberikan kritikan dan saran pada skripsi peneliti.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
9. Teristimewa, untuk orang tua tercinta yakni Bapak Ade Rahmat dan Ibu Ida Rustiawati, yang telah memberikan do’a, dukungan dan kepercayaan untuk meraih gelar sarjana di Universitas Nusa Putra Sukabumi.

10. Ardi Rifaldy, kakak tersayang yang telah memberikan do'a, dukungan dan kepercayaan untuk meraih gelar sarjana di Universitas Nusa Putra Sukabumi.
11. Ibu Hj.Ayi Kartini, S.Pd. M.M. selaku Kepala Sekolah SDN Pintukisi yang telah memberikan peneliti izin untuk melakukan penelitian.
12. Ibu guru kelas IV A dan IV C selaku wali kelas yang telah memberikan peneliti izin untuk melakukan penelitian.
13. Terima kasih untuk Muhammad Aqbal yang telah memberikan semangat dan menemani dari awal pembuatan skripsi hingga selesai.
13. Seluruh pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Sukabumi, Juli 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PENULIS.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
13.1.....	L
atar Belakang .....	1
13.2.....	I
identifikasi Masalah .....	5
13.3.....	B
atasan Masalah .....	6
13.4.....	R
umusan Masalah .....	6
13.5.....	T
ujuan Penelitian .....	6
13.6.....	M
manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Media Video Animasi .....	14
2.1.3 Media Video Animasi Berbasis Toontastic 3D.....	18
2.1.4 Hasil Belajar.....	24
2.1.5 Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar .....	29
2.1.6 Indikator Hasil Belajar IPA.....	33
2.2 Hasil Penelitian Relevan .....	34

2.3 Kerangka Pikir .....	45
2.4 Hipotesis Penelitian .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	49
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	50
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.6 Instrumen Penelitian .....	52
3.6.1 Instrumen Tes.....	53
3.6.2 Instrumen Observasi .....	55
3.6.3 Instrumen Wawancara .....	56
3.7 Validasi dan Reliabilitas .....	58
3.8 Teknik Analisis Data.....	58
3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif .....	58
3.8.2 Analisis Statistik Inferensial .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	61
4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif .....	62
4.1.2 Analisis Statistik Inferensial .....	70
4.2 Pembahasan .....	72
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 Simpulan .....	77
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	35
Tabel 3.1 <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	50
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	52
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Soal IPAS.....	54
Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Observasi .....	55
Tabel 3.5 Lembar Observasi.....	55
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara .....	56
Tabel 3.7 Lembar Wawancara.....	57
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai <i>Pretest</i> .....	63
Tabel 4.3 Descriptive Statistics ( <i>Pretest</i> ) .....	63
Tabel 4.4 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	64
Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai <i>Pretest</i> .....	65
Tabel 4.6 Descriptive Statistics ( <i>Pretest</i> ) .....	65
Tabel 4.7 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	66
Tabel 4.8 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai <i>Posttest</i> .....	68
Tabel 4.9 Descriptive Statistics ( <i>Posttest</i> ) .....	68
Tabel 4.10 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4.11 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai <i>Posttest</i> .....	69
Tabel 4.12 Descriptive Statistics ( <i>Posttest</i> ) .....	69
Tabel 4.13 Tests of Normality.....	70
Tabel 4.14 Test of Homogeneity of Variances ( <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol) .....	71
Tabel 4.15 Test of Homogeneity of Variances ( <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol) .....	71
Tabel 4.16 Independent Samples Test.....	72

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Install aplikasi Toontastic 3D.....	20
Gambar 2.2 Buka aplikasi Toontastic 3D dan klik ‘+’.....	20
Gambar 2.3 Pilih bagian short story.....	20
Gambar 2.4 Pilih beginning pada bagian short story .....	21
Gambar 2.5 Setting latar.....	21
Gambar 2.6 Jenis karakter .....	21
Gambar 2.7 Proses merekam video dan suara.....	22
Gambar 2.8 Menghentikan rekaman .....	22
Gambar 2.9 Memilih soundtrack atau mood.....	22
Gambar 2.10 Pilih middle dan end.....	23
Gambar 2.11 Menuliskan title dan director .....	23
Gambar 2.12 Export video ke galeri .....	23
Gambar 2.13 Bagian – bagian Tumbuhan.....	31
Gambar 2.14 Akar Tunggang dan Akar Serabut.....	31
Gambar 2.15 Batang Pohon .....	32
Gambar 2.16 Jenis – jenis Tulang Daun.....	32
Gambar 2.17 Bunga.....	32
Gambar 2.18 Buah Tomat .....	33
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	49

## DAFTAR BAGAN

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian .....	47
--	----



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Observasi dan Wawancara Studi Pendahuluan Awal.....	84
Lampiran 2. Surat izin Penelitian .....	87
Lampiran 3. Instrumen Tes.....	88
Lampiran 4. Lembar Validasi Tes .....	94
Lampiran 5. Instrumen Wawancara .....	99
Lampiran 6. Lembar Validasi Wawancara .....	101
Lampiran 7. Bahan Ajar .....	103
Lampiran 8. <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA.....	116
Lampiran 9. <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA.....	120
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	124



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sebagai ciri khas abad 21 ini, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat, dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yang mempunyai karakter. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri, untuk bisa berperan secara bermakna pada abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting di dalam kehidupan. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan untuk mewujudkan cita-cita bangsa berdasarkan peningkatan potensi manusia yang terarah dan menyeluruh.

Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, hal ini sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pasal 10 Ayat 1. Proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar merupakan suatu kegiatan yang direncanakan untuk merangsang peserta didik melakukan aktivitas untuk menemukan pengetahuannya, dengan menemukan sendiri pengetahuannya maka pengetahuan peserta didik akan bertahan lama dan

dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga belajar akan menjadi bermakna bagi peserta didik. Terciptanya proses pembelajaran yang bermakna sangat tergantung pada kesiapan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Pembelajaran abad 21 juga menggabungkan kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta penguasaan teknologi. Sehingga keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam hal pendidikan.

Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang – barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan pengubahan sumber daya alam menjadi alat – alat sederhana dan pada akhirnya teknologi dapat memengaruhi kehidupan manusia sampai saat ini. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia karena penggunaan internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang sehingga membuat Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia.

Adanya teknologi ini maka suatu aktivitas yang kita jalani menjadi mudah dilakukan, salah satunya bagi seorang pendidik. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bagi pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar tersebut. Sejalan dengan karakteristik guru abad 21 yang dimana guru perlu mengoptimalkan teknologi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi

ketika mengajar di Sekolah. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media maka tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah di lihat secara jelas. Sebagai seorang guru, harus mampu dalam menciptakan pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak jenuh dan bosan, maka dari itu guru dapat memakai alat bantu saat berlangsungnya pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran juga mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru tersebut. Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual. Media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru karena penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, video animasi, dan program slide suara (*soundslide*).

Video animasi merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Media audiovisual, dapat membuat siswa melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu membentuk motivasi belajar siswa. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Media video animasi ini nantinya akan dikemas menjadi video animasi pembelajaran yang berorientasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bukti empiris dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik. Guru menggunakan hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai mata pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru, hasil belajar yang maksimal akan tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh atau bosan ketika pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPA. Salah satu inovasi media pembelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran IPA adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan hal yang tidak bisa dilihat secara langsung, misalnya pada mata pelajaran IPA. Jadi melalui video animasi, proses pembelajaran dapat dilihat dengan jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, dan selain itu akan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Pembuatan video animasi untuk menunjang pembelajaran di kelas bisa dibuat menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Aplikasi Toontastic 3D ini merupakan software yang bisa digunakan secara gratis dengan kata lain tidak berbayar yang di siapkan oleh google untuk pembelajaran, serta pada aplikasi ini tidak ada menampilkan iklan. Aplikasi Toontastic 3D ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena dalam aplikasi ini jenis film dan karakter tokohnya dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dimana di dalam aplikasi Toontastic 3D ini terdapat banyak fitur menarik seperti berbagai karakter karekter lucu dan unik, jenis cerita, *setting*, *voiceover*, *mix* background musik, serta banyak lagi fitur-fitur lainnya. Aplikasi ini merupakan aplikasi mendongeng yang dilengkapi karakter 3 dimensi, karakter yang tersedia dalam aplikasi ini dapat disesuaikan dengan narasi, setting dan alur cerita yang dibuat. Sehingga video animasi yang dibuat dapat berbentuk petualangan anak-anak, berita, ataupun kehidupan sehari-hari yang nantinya akan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi ajar atau bahan ajar yang disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting terhadap proses pembelajaran di kelas terutama untuk siswa sekolah dasar, karena agar mereka lebih memahami materi yang diberikan oleh guru dan juga agar tidak jenuh saat belajar. Sedangkan

bagi guru dengan adanya media pembelajaran agar guru tersebut menjadi lebih kreatif untuk merancang atau membuat media pembelajaran tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru kelas IV di SDN Pintukisi pada tanggal 23 Mei 2023, salah satu permasalahan yang ditangkap oleh peneliti pada saat pembelajaran adalah dalam menggunakan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang ada di dalam kelas, di perpustakaan, dan modul siswa. Sese kali guru juga menggunakan LCD proyektor untuk media pembelajarannya, dengan menampilkan *powerpoint* yang berisi materi pembelajaran. Guru juga pernah menggunakan media berbasis video animasi, namun mencari dan mengambil video yang sudah jadi di *youtube* sesuai dengan materi yang dipelajari saat itu juga karena tidak semua pembelajaran itu ada di *youtube*. Jadi guru itu hanya mengambil video yang sudah jadi di *youtube*, dan tidak membuat video animasi sendiri karena guru tersebut mengalami kesulitan ketika membuat media pembelajaran berbasis video animasi sendiri. Sebanyak 95% siswa masih kurang minat terhadap mata pelajaran IPA dan beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sulit, serta sebanyak 36% siswa mendapatkan hasil belajar yang masih rendah dan belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Toontastic 3D* Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SDN Pintukisi”**, melalui penelitian ini penulis berharap dapat membantu berkontribusi dalam membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang modern terutama dalam membuat video animasi, dan untuk siswa dapat membuat mata pelajaran IPA menjadi lebih mudah serta siswa mendapatkan hasil belajar yang bagus sehingga hasil belajarnya meningkat dan mencapai KKM dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran IPA yang membuat hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti dan hanya mencakup masalah – masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Fokus masalah yang akan diteliti dibatasi pada penggunaan media pembelajaran Toontastic 3D dalam muatan materi bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPA kelas IV, dengan batasan materi bagian tubuh tumbuhan pada bab 1. Video ini dirancang dengan mengambil bagian – bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan gambar dan animasi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Toontastic 3D* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Toontastic 3D* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa. Siswa diharapkan hasil belajarnya meningkat, dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan mampu mengatasi kejenuhan pada pembelajaran IPA.
2. Bagi guru. Guru dapat menggunakan media pembelajaran Toontastic sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran IPA tidak membosankan, dapat meningkatkan kompetensi guru, serta guru mendapatkan referensi bagaimana cara membuat video animasi untuk pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Toontastic 3D terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Pintukisi. Hasil belajar IPA siswa menjadi meningkat dari sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata – rata *pretest* kelas kontrol sebesar 64 dan nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 69,8. Nilai rata - rata *posttest* hasil belajar IPA kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan sebesar 81 dan *posttest* hasil belajar IPA kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Toontastic 3D sebesar 87. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa, adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah menggunakan media pembelajaran Toontastic 3D berupa video animasi, untuk memperkuat hasil penjelasan diatas dilakukan uji normalitas yang berdistribusi normal, uji homogenitas yang datanya bersifat homogen, dan uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis Independent-Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,041 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi berbasis Toontastic 3D terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN Pintukisi.

#### 5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran terutama media video animasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan hasil penelitian di atas.
2. Bagi siswa diharapkan dapat menumbuhkan minat dalam belajar serta berperan aktif agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan pemahaman mengenai materi dapat dipahami dengan mudah agar hasil belajarnya pun menjadi lebih baik.

3. Untuk peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Urgensi penilaian hasil belajar berbasis kelas mata pelajaran IPS di madrasah tsanawiyah. *Lantanida Journal*, 3(2), 168–181.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
- Aly, M. I. B., & Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544–551.
- AMRIANUS. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI KELAS X SMA NEGERI 1 BONTOLEMPANGAN KEC. BONTOLEMPANGAN KAB. GOWA*.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76–83.
- Aroma, A. (2019). *PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS SE-KABUPATEN SLEMAN*.
- Artajaya, G. S. (2022). Inovasi media wattpad dalam pembelajaran sastra Indonesia. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 173–184.
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas penggunaan model discovery learning dan model problem based learning terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 43–60.
- Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31–47.
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2018). Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasi pada materi IPA di MIN Bandar Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1–30.
- Fitrianingsih, I. R., Wuryandini, E., & Larasati, D. (2023). 325. Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Melalui Media Taring Siswa Kelas 1 SDN Gaji 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2904–2913.

- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. Pm Publisher.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 161–174.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- MELIANI, N. E. (2021). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DAN PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALLY) PADA PEMBELAJARAN IPA MTsS THAWALIB TANJUNG LIMAU*.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46–53.
- Nuralan, S. (2021). *PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PADA MASA PENDEMI COVID-19 DI SMA NEGERI I TOLITOLI*. 2(7).
- Nugraha, A. S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). *STUDI PENGARUH DARING LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV*.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77–86.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SEGUGUS SUKODONO SIDOARJO*.
- Rochimah, S. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK VIDEO ANIMASI PADA POKOK BAHASAN KELILING DAN LUAS SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI*

*KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SUMBERAGUNG PETERONGAN JOMBANG SKRIPSI Oleh.*

- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rulviana, V. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-44 Yogyakarta*, 1(1), 161–164.
- Safitri, C. A., & Jubaedah, L. (2022). Pembuatan Video Tutorial Avatar Dengan Teknik Glow In The Dark Make Up Look Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantas. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 61–70.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). *PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C*.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Umarella, S. (2018). Urgensi media dalam proses pembelajaran. *Jurnal Al-Iltizam*, 3(2), 234–241.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 587–594.
- Widyardi, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.
- Yudianto, A. (2017). *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Yuniarti, S., & Kresnadi, H. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Video Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran UNTAN*, 4(7), 1–10.
- Ziya, M., Putri, D., & Dafit, F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 180.

