



**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V TEMA 5
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1**

SKRIPSI

Oleh

Anisa Uroiva

180210204205

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH JEMBER
FAKULTAS ILMU KEGURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2022



**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V TEMA 5
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Anisa Uroiva

180210204205

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH JEMBER
FAKULTAS ILMU KEGURUSAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2022

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Secara ikhlas dan tulus, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang saya sayangi, bapak Miseni dan ibu Siti Markamah yang senantiasa memberikan doa, semangat, nasehat, dan dukungan moral maupun moril dalam setiap langkah;
2. Bapak dan ibu guru sejak taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, yang telah memberikan doa, ilmu dan bimbingan dengan ikhlas dan sabar;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang saya banggakan;

MOTO

Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar
(terjemahan surat *Al-Baqarah* ayat 153)*



*Kementrian Agama RI. Al-qur'an Al-Karim dan terjemahannya. Surabaya: PT. Halim Publishing & Distributing.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Anisa Uroiva

NIM : 180210204205

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis yang berjudul “Pengaruh Media Video Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 April 2022

Yang menyatakan,



Anisa Uroiva

NIM. 180210204205

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V TEMA 5
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1**

Oleh

Anisa Uroiva

180210204205

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis

PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V TEMA 5 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan dan mencapai gelar sarjana (S1) pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nama : Anisa Uroiva
NIM : 180210204205
Tempat dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 13 Agustus 1998
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

NIP. 198308062009122006

Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis

NIP. 760017087

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Media Video Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1” karya Anisa Uroiva telah diuji dan disahkan pada :

hari, tanggal :

tempat :

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd

NIP. 198308062009122006

Anggota I,

Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis

NIP. 760017087

Anggota II,

Drs. Nuriman, Ph.D

NIP. 196506011993021001

Arik Aguk Wardoyo, S.Pd., M.PFis

NIP. 760017089

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd

NIP. 19600612198702100

RINGKASAN

Pengaruh Media Video Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1; Anisa Uroiva, 180210204205, 2022, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadupadankan dan mengaitkan beberapa muatan pelajaran. IPA dan Bahasa Indonesia adalah salah satu contoh muatan yang dikaitkan. Pada IPA siswa belajar mengenai rantai makanan, sedangkan pada Bahasa Indonesia siswa belajar mengenai teks nonfiksi. Rantai makanan yang prosesnya memakan waktu yang lama dan tidak mungkin diamati sehingga diperlukan media untuk memvisualisasikan proses makan dan dimakan secara berurutan tersebut. Media yang cocok untuk mendukung pembelajaran adalah media video animasi. Media video merupakan media yang dapat menampilkan audia dan visual secara bersamaan. Penerapan media video animasi, hendaknya didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dirasa sangat membantu dalam penerapan media video animasi adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing. Kegiatan siswa yang dilakukan pada inkuiri terbimbing masih dalam pantauan guru sehingga siswa dapat menggali dan mendapatkan informasi yang akurat. Berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian tentang pengaruh media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimental yang menggunakan desain *non equivalen control group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa

SDN 1 Pesanggaran dengan sampel penelitian adalah siswa kelas VA sebanyak 39 siswa dan VB sebanyak 38 siswa. Sebelum melakukan penelitian, sampel terlebih dahulu diuji homogenitas. Hasil dari uji homogenitas diperoleh semua nilai sig pada uji *levene* lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) artinya kedua sampel berasal dari varians yang sama (homogen). Metode pengumpulan data penelitian ini adalah berupa tes. Instrumen tes telah dikembangkan melalui uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan. Dari 20 soal objektif yang diuji validitas terdapat 4 soal yang tidak valid sehingga hanya menggunakan 16 butir soal. Soal tersebut digunakan untuk memperoleh hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan *t-test*. Sebelum dilakukan *t-test* data yang diperoleh harus diuji nilai normalitasnya sebagai prasyarat *t-test*. Kemudian dilakukan uji keefektifan relatif guna mengetahui seberapa efektif media video animasi jika diterapkan.

Hasil dalam penelitian ini rerata *pretest* kelas eksperimen adalah 58,01 dan kelas kontrol adalah 61,84 sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,05 dan kelas kontrol 75,16. Pada uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25 berdasarkan uji Kolmogoroc-Smirnov dan Shapiro-Wilk nilai sig pada kedua uji lebih dari 0,05, artinya kedua kelas memiliki sebaran data yang normal. Kemudian dilakukan *t-test* dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} . Pada *t-test* dengan SPSS 25 menunjukkan $t_{\text{hitung}} = 4,545$. Harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada $df = 75$ adalah 1,665. Hal ini menunjukkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan nilai ER diperoleh bahwa penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing relative lebih efektif 57,38%. Merujuk dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi melalui pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Adapun saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, guru maupun peneliti harap mengasah kemampuan dalam mengedalikan kelas, karena siswa cenderung penasaran dengan hal-hal baru. Selain itu, guru maupun peneliti disarankan untuk memusatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul “Pengaruh Media Video Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Agustiningasih, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing utama dan Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dengan sangat sabar kepada penulis sehingga dapat terselesainya skripsi ini;
2. Bapak Drs. Nuriman, Ph.D selaku dosen penguji utama dan bapak Arik Aguk Wardoyo, S.Pd., M.PFis selaku dosen penguji anggota yang telah memberikan saran yang membangun bagi penulis;
3. Ibu Lely dan Pak Puryanto selaku guru kelas V di SDN 1 Pesanggaran yang telah membantu dalam kegiatan penelitian;
4. Kedua orang tua saya, bapak Miseni dan ibu Siti Markamah yang telah membimbing sejak kecil hingga saat ini dan memberikan doa serta dukungan baik material maupun nonmaterial;
5. Kakak saya Defi Nur Afifah yang telah mendukung saya;
6. Rekan saya Achmad Fauzi Kusuma Harestu yang telah memberikan motivasi dan membantu dalam penelitian ini;
7. Sahabat saya Dwi Lestari dan Santika Ayu Husna Ningrum yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah saya;
8. Pihak yang telah membantu dalam penelitian yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang tersusun jauh dari kata sempurna untuk itu penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak yang membangun. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 10 April 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
SKRIPSI	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vii
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Pembelajaran Tematik	6
2.1.1 Pengertian pembelajaran tematik	6
2.1.2 Tujuan pembelajaran tematik	6
2.1.3 Prinsip dasar pembelajaran tematik	7
2.1.4 Karakteristik pembelajaran tema	7
2.2 Integrasi Muatan IPA dan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Tematik	8
2.3 Media Pembelajaran	9
2.3.1 Pengertian media pembelajaran.....	9
2.3.2 Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	10

2.3.3 Jenis media pembelajaran	11
2.4 Media Pembelajaran Video.....	12
2.4.1 Pengertian media pembelajaran video	12
2.4.2 Kelebihan media pembelajaran video.....	13
2.5 Model Pembelajaran	14
2.6 Hasil Belajar	15
2.7 Penelitian yang Relevan	17
2.8 Kerangka Berpikir	18
2.9 Hipotesis Penelitian	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3 Subjek Penelitian	23
3.3.1 Populasi penelitian.....	24
3.3.2 Sampel penelitian	24
3.4 Variabel Penelitian	25
3.5 Definisi Operasional	25
3.6 Langkah Penelitian.....	26
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.8 Pengembangan Instrumen Tes.....	28
3.8.1 Uji validitas instrumen.....	28
3.8.2 Uji reliabilitas instrumen.....	31
3.8.3 Indeks daya pembeda instrumen	32
3.8.4 Tingkat kesulitan instrumen	33
3.9 Teknik Analisis Data	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	37
4.2 Hasil Penelitian	38
4.3 Analisis Data.....	39
4.4 Pengujian Hipotesis	40
4.5 Pembahasan	41

BAB 5. KESIMPULAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53

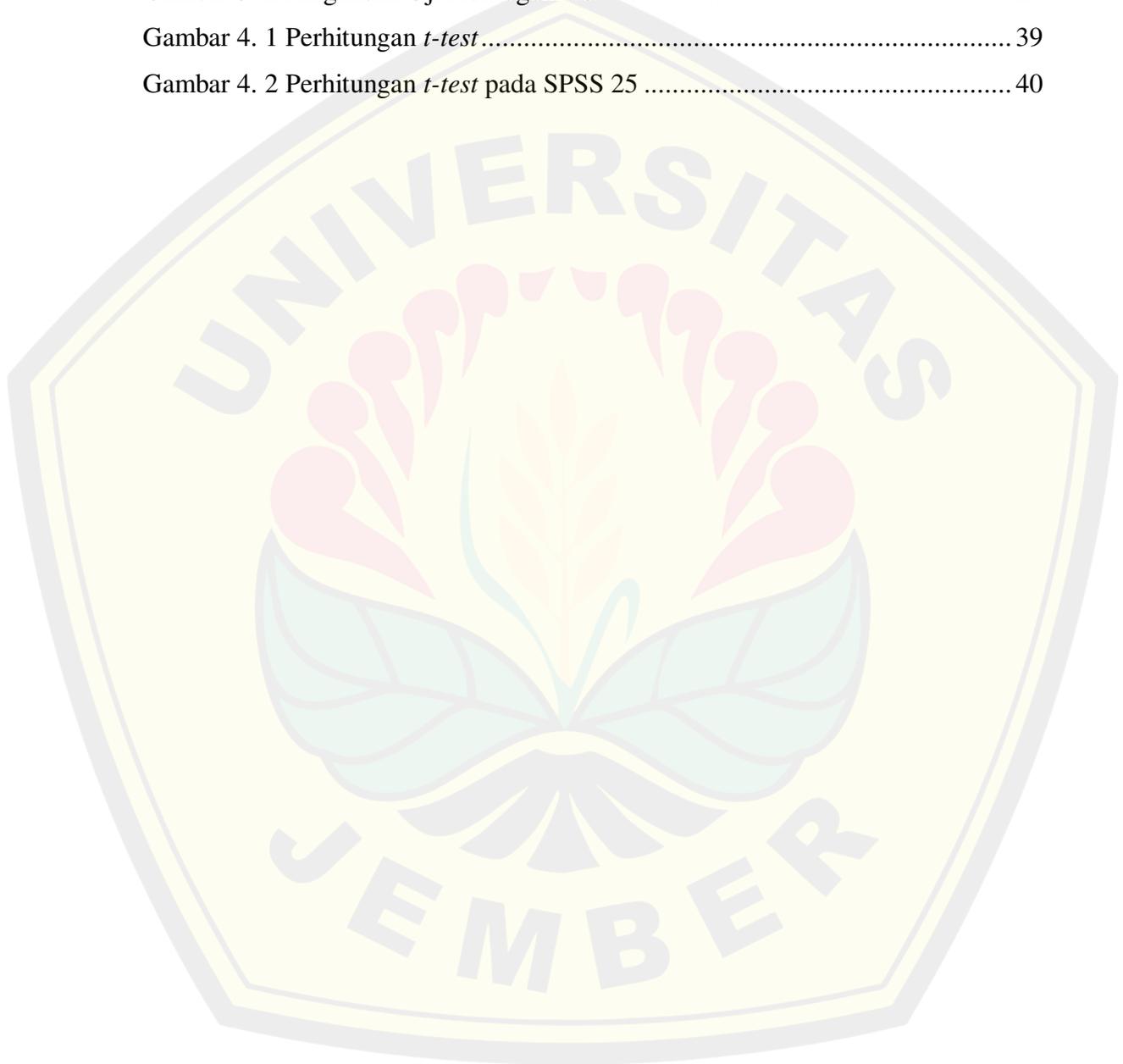


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tahap Pembelajaran Inkuiri Terbimbing.....	15
Tabel 2. 2 Taksonomi Bloom pada Ranah Kognitif	16
Tabel 3. 1 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator	28
Tabel 3. 2 Analisis Validasi Instrumen.....	29
Tabel 3. 3 Analisis Validasi Media.....	30
Tabel 3. 4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 3. 5 Klafisikasi Indeks Daya Pembeda Tes	32
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	33
Tabel 3. 7 Kriteria Penafsiran Uji Kefektifan Relatif Instrumen	36
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 4. 2 Ringkasan Data Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	38

DAFTAR GAMBAR

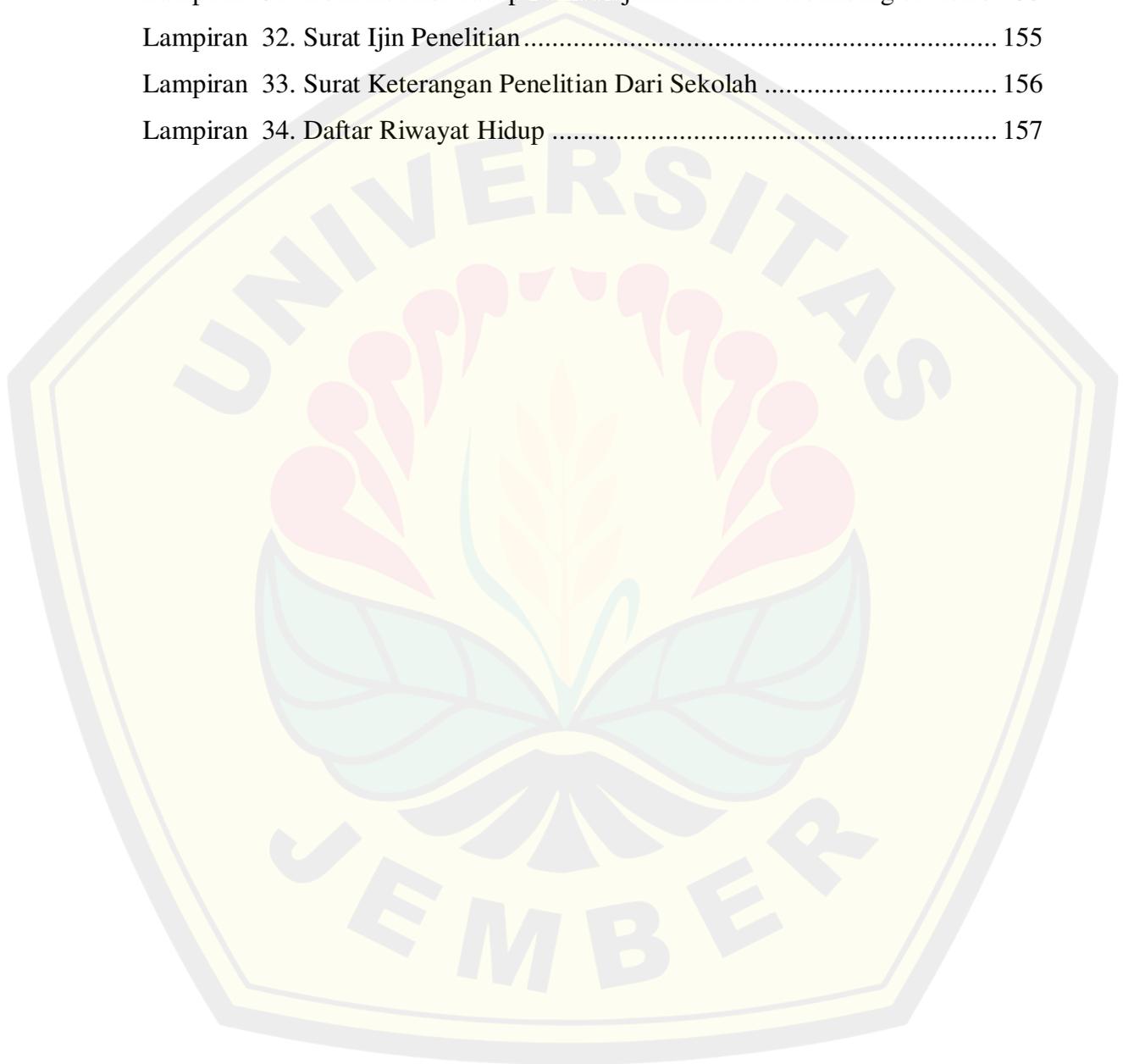
	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian	20
Gambar 3. 1 <i>Non-Equivalen Control Group Design</i>	22
Gambar 3. 2 Ringkasan Uji Homogenitas.....	24
Gambar 4. 1 Perhitungan <i>t-test</i>	39
Gambar 4. 2 Perhitungan <i>t-test</i> pada SPSS 25	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matrik Penelitian.....	53
Lampiran 2. Lembar Wawancara Guru Kelas VA dan VB.....	55
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Wawancara	57
Lampiran 4. Data Nilai PTS Kelas V A.....	58
Lampiran 5. Data Nilai PTS Kelas V B	59
Lampiran 6. Uji Homogenitas	60
Lampiran 7. Angket Uji Validitas Instrumen Tes	61
Lampiran 8. Ringkasan Perhitungan Uji validitas Instrumen Tes.....	65
Lampiran 9. Angket Uji Validitas Media.....	66
Lampiran 10. Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Media	70
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Empirik	71
Lampiran 12. Uji Reliabilitas	72
Lampiran 13. Indeks Daya Pembeda Instrumen Tes dan Tingkat Kesulitan Instrumen.....	74
Lampiran 14. Rangkuman Analisis Indeks Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen.....	77
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	78
Lampiran 16. Dokumentasi Media Video Animasi	105
Lampiran 17. Lembar Kegiatan Siswa.....	107
Lampiran 18. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	126
Lampiran 19. Validasi Soal Pretest dan Posttest.....	129
Lampiran 20. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 21. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	140
Lampiran 22. Ringkasan Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	141
Lampiran 23. Ringkasan Uji Normalitas	142
Lampiran 24. Ringkasan Independent Sampel Test	142
Lampiran 25. Perhitungan Nilai Keefektifan Relatif.....	143

Lampiran 26. Dokumentasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 27. Dokumentasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen	145
Lampiran 28. Dokumentasi Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	146
Lampiran 29. Dokumentasi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	147
Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan	148
Lampiran 31. Dokumentasi Tahap Pembelajaran Inkuiri Terbimbing di Kelas	153
Lampiran 32. Surat Ijin Penelitian.....	155
Lampiran 33. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	156
Lampiran 34. Daftar Riwayat Hidup	157



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan dari penelitian dan (4) manfaat penelitian yang akan dilakukan.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan serangkaian pengaturan dan rencana yang berhubungan dengan isi, tujuan, dan bahan serta metode pembelajaran yang dipergunakan untuk petunjuk saat kegiatan pembelajaran diselenggarakan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 Tahun 2013 tentang kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, bahwa kurikulum yang digunakan pada SD/MI pada tahun 2013/2014 adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 terdiri dari : struktur kurikulum dasar, struktur kurikulum, silabus, metode pengajaran tematik terpadu dan pedoman mata pelajaran.

Kurikulum 2013 ialah seperangkat pembelajaran dan program pendidikan yang didasarkan oleh sains. Kurikulum 2013 diserahkan oleh suatu lembaga pendidikan yang bermaksud untuk melahirkan penerus bangsa yang lebih aktif dalam kegiatan belajarnya sehingga siswa dapat aktif mengamati, menanya, menalar, dan mempresentasikan pemahamannya saat menerima bahan ajar. Materi yang diangkat kurikulum 2013 memfokuskan mengenai fenomena alam yang terjadi, kegiatan sosial, kesenian dan kebudayaan. Aspek yang ditonjolkan pada kurikulum 2013 adalah keterampilan (psikomotorik), aspek sikap (afektif), dan pengetahuan (kognitif) yang berkesinambungan. Penerapan kurikulum 2013 diharapkan dapat menambah sikap kreatif, inovatif dan produktif pada siswa.

Model yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu koneksi yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran dijadikan 1 tema. Kegiatan belajar yang bertema diharapkan bisa menyampaikan pengalaman yang memiliki makna untuk siswa. Pada pembelajaran tematik, siswa terlibat aktif dalam sebuah pembelajaran, memecahkan masalah yang ada serta mengasah keterampilannya. Tujuan dari pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang bermaksud dapat

meningkatkan pemahaman siswa dengan cara memanfaatkan keterampilan menemukan, memanfaatkan dan mengolah informasi, menumbuhkan sikap positif dan perilaku yang baik, menumbuhkembangkan keterampilan sosial, dan memberi pilihan aktivitas yang sesuai minat dan kebutuhan siswa sehingga tercipta gairah belajar. Beberapa karakteristik pembelajaran tematik yaitu 1) siswa sebagai pembelajar, 2) menyajikan konsep dari beberapa muatan pelajaran, 3) penggabungan mata pelajaran yang membuat sekat antara muatan pelajaran tidak nampak jelas, 4) memberikan pengalaman yang bermakna, 5) sifatnya fleksibel, serta 6) hasil pembelajaran cocok dengan kebutuhan dan keinginan siswa.

Salah satu muatan pelajaran yang terdapat di model pembelajaran tematik adalah muatan IPA dan muatan Bahasa Indonesia pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V yaitu tema ekosistem, subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem di pembelajaran pertama. Pada pembelajaran tersebut, kompetensi dasar (KD) yang dilalui adalah muatan bahasa Indonesia dengan KD 3.7 menguraikan beberapa konsep yang saling berhubungan pada teks non-fiksi sedangkan pada muatan IPA dengan KD 3.5 menganalisa hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

Rantai makanan merupakan urutan peristiwa makan dan dimakan di antara organisme ekosistem tertentu yang membentuk sebuah rantai. Suatu rantai makanan terdiri atas beberapa makhluk hidup dengan peran masing-masing. Peran dalam makhluk hidup pada rantai makanan antara lain sebagai produsen, konsumen dan pengurai. Kumpulan beberapa rantai makanan disebut jaring-jaring makanan. Peristiwa rantai makanan tidak terjadi pada satu waktu, namun terjadi pada waktu berbeda tetapi dalam satu urutan. Pembelajaran rantai makanan tidak memungkinkan membawa siswa terjun ke alam bebas mengamati rantai makanan secara langsung karena terbatasnya waktu, finansial dan pertimbangan lainnya. Dengan demikian, dalam penyampaian materi ini guru memerlukan media yang dapat diamati siswa sehingga pembelajaran tetap bermakna.

Media pembelajaran ialah alat yang membawa informasi terkait materi pembelajaran. Media tersebut dapat berupa visual, audio maupun audiovisual.

Media pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar siswa tertarik dan dapat tertanam pada ingatan dengan kurun waktu yang relatif lama.

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar yang disertai dengan suara. Jenis media ini biasanya berbentuk video atau gambar yang memiliki gerakan dan disertasi dengan suara. Media video dapat dinikmati secara audio dan visual. Hal penggunaan media audiovisual dinilai sangat bermanfaat bagi siswa untuk memahami bahan pembelajaran, sebab semakin banyaknya indera yang terlibat dalam mengolah dan menerima informasi, sehingga semakin bertambah informasi yang diterima dan dipahami. (Agustiningsih, 2015).

Media audiovisual dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi rantai makanan pada sebuah ekosistem. Mengingat materi rantai makanan merupakan materi yang terdiri dari beberapa tahap yang saling berhubungan, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan proses makan memakan secara singkat tanpa harus mengamati secara langsung di alam yang tidak dapat dijangkau oleh siswa. Peran media video dalam pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan informasi agar dapat dipahami dengan mudah.

Untuk memaksimalkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran maka diaplikasikan model pembelajaran yang mendukung. Model pembelajaran ialah perencanaan pembelajaran yang akan diaplikasikan pada suatu aktivitas pembelajaran. Gaya pembelajaran yang dirasa cocok dalam penggunaan audiovisual yaitu model pembelajaran inkuiri terbimbing. Alasan menggunakan inkuiri terbimbing yaitu guru lebih banyak memiliki peran dalam proses pembelajaran yakni mengarahkan dan memberi petunjuk sesuai materi yang diberikan yang terdapat pada media yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V, guru kelas menuturkan bahwa penggunaan media audiovisual belum diterapkan secara maksimal di kelas. Kendala dari penggunaan media audiovisual pada pembelajaran adalah karena terbatasnya fasilitas yang ada sekolah. Pembelajaran di kelas saat ini menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang dihubungkan dengan

metode ceramah. Pembelajaran yang dipimpin guru di kelas biasanya menggunakan gambar yang ditempel di papan tulis.

Penelitian sebelumnya oleh Purnawati dkk (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tanjungmojo, Kendal dalam materi macam-macam gaya. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Handayani (2019) dan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat. Dilihat dari hasil *posttest* kelompok eksperimen, terlihat bahwa rata-rata skor *posttest* adalah 80,75, sementara kelompok kontrol memiliki rata-rata skor *posttest* 68. Penelitian yang dilakukan oleh Prayuda (2020) menunjukkan media animasi interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA di Kelas 5 SDN 134416 kota Tangungbalai. Didapatkan hasil bahwa rerata siswa yang menggunakan media interaktif animasi adalah 79,15, sementara rerata siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu 71,61. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audiovisual berpengaruh ke arah positif pada hasil belajar siswa.

Sebagaimana penjelasan di atas, dapat ditentukan judul dalam penelitian ini ialah “Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1”. Diharapkan penggunaan media video animasi sebagai bagian dari model pembelajaran inkuiri terbimbing bisa berdampak positif pada hasil belajar siswa. Keunggulan penelitian ini yaitu menggunakan materi audiovisual berupa gambar animasi yang diterapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Penggunaan model pembelajaran dalam penyampaian materi diharapkan penyaluran materi terhadap siswa menjadi maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang sudah dideskripsikan, perumusan masalah pada penelitian ini ialah “adakah pengaruh yang signifikan penggunaan

media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan permasalahan yang telah ditentukan, tujuan penelitian ini ialah guna mengetahui terdapat atau tidak pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan mampu menyampaikan manfaat untuk setiap pembaca, baik memberi masukan maupun pemikiran yang telah dituangkan peneliti dalam penelitian ini.

a. Bagi pihak sekolah

Diharapkan hasil temuan ini mampu memberikan pengetahuan tentang hasil yang siswa capai dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media audiovisual sehingga pihak sekolah dapat memperhitungkan untuk melengkapi fasilitas dan sarana pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi faktor pertimbangan dalam pemilihan model serta media pembelajaran untuk disampaikan pada siswa. Hal ini dimaksudkan untuk menarik minat belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini bisa menjadi sebagai sumber pemahaman peneliti terhadap ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

d. Bagi peneliti lain

Peneliti lain dapat mempergunakan hasil penelitian sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya tentang penggunaan perangkat pembelajaran video.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini menyajikan tentang : 1) pembelajaran tematik, 2) integrasi pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik, 3) media pembelajaran, 4) media pembelajaran video, 5) model pembelajaran, 6) hasil belajar, 7) kerangka berpikir, dan 8) hipotesis penelitian.

2.1 Pembelajaran Tematik

2.1.1 Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik ialah satu dari sekian metode pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran dengan menggunakan tema sebagai pengait beberapa kompetensi dasarnya. Penggunaan tema dalam mengaitkan beberapa materi pelajaran bertujuan agar siswa mendapat pemahaman yang bermakna. Penerapan pembelajaran tematik dapat dilaksanakan melalui 3 pendekatan, yaitu penentuan yang didasarkan pada keterhubungan kompetensi tema, dasar, dan masalah yang dirasakan.

Pembelajaran tematik memfokuskan konsep belajar *learning by doing* yaitu pembelajaran yang dilaksanakan bersamaan dengan melakukan sesuatu. Pembelajaran tematik diterapkan oleh siswa secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran itu sendiri, memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana memperoleh pengalaman tertentu dan menemukan pengetahuan yang mereka pelajari. Berdasarkan konsep pembelajaran tematik, guru hendaknya mengemas kegiatan pembelajaran yang mengandung pengalaman belajar langsung sehingga akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

2.1.2 Tujuan pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik mempunyai tujuan di antaranya :

1. Mengurangi terjadinya materi yang tumpang tindih.
2. Memudahkan siswa dalam memahami relevansi materi.
3. Untuk lebih memahami materi, memudahkan siswa dalam memahami keseluruhan konsep.

2.1.3 Prinsip dasar pembelajaran tematik

Prinsip yang dasar dari pembelajaran tematik adalah.

1. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan. Artinya siswa mampu memecahkan permasalahan konkret yang dihadapi dalam keseharian hidup.
2. Mempunyai tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa bahan kajian atau materi pelajaran.
3. Berprinsip dengan belajar sambil bermain (*learning by doing*) dan menyenangkan (*joyful learning*).
4. Pengalaman yang diberikan secara langsung membuat siswa belajar lebih bermakna.
5. Menerapkan gabungan konsep dari beberapa materi pelajaran.
6. Pemisah antara satu materi pelajaran dengan materi pelajaran yang lain sukar dikerjakan.
7. Kegiatan belajar mengajar bisa berubah menyesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan ketertarikan siswa.
8. Pembelajaran menggunakan berbagai macam metode dalam pembelajaran.
9. Bersifat fleksibel.

2.1.4 Karakteristik pembelajaran tema

Terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik, beberapa ciri pembelajaran tematik antara lain.

1. Siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Artinya pendekatan tematik lebih mendominasi subjek pembelajaran ialah sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.
2. Memberi pengalaman langsung (*direct experiences*). Pemberian pengalaman langsung pada siswa dengan menggunakan sesuatu yang bersifat nyata atau konkret sebagai *basic* dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak/tidak nyata.
3. Menyajikan konsep dari beberapa muatan pelajaran. Beberapa konsep dapat digabungkan dan dihubungkan agar pemahaman yang diberikan pada siswa

- bersifat holistik tentang konsep-konsep yang bisa mendorong siswa menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam keseharian hidup.
4. Batas antara muatan pelajaran tidak nampak begitu jelas. Arah pembelajaran menuju beberapa tema yang dekat dan relevan dengan kehidupan siswa.
 5. Bersifat fleksibel (luwes). Guru bisa mengaitkan 2 bahan ajar dengan beda muatan pelajaran. Pembelajaran juga bisa dikaitkan dengan lingkungan sekitar maupun lingkungan siswa.
 6. Hasil pembelajaran sejalan dengan kebutuhan dan minat siswa. Siswa berpeluang dalam meningkatkan kemampuan yang ia miliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2.2 Integrasi Muatan IPA dan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pengajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran. (Agustiningsih, 2015). Contoh integrasi dalam tematik adalah muatan ilmu pengetahuan alam atau disingkat menjadi IPA dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran tersebut adalah muatan wajib yang ada pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran IPA dijadikan sebagai jembatan untuk siswa mempelajari tentang dirinya dan lingkungan di sekitarnya dan bagaimana cara memecahkan permasalahan yang ada pada keseharian hidup. Muatan Bahasa Indonesia diberikan pada siswa bertujuan untuk menambah kemampuan siswa dalam berbahasa yang baik dalam mengungkapkan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari.

Tema 5 yaitu ekosistem dengan subtema 2 (Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem) pada pembelajaran pertama kelas 5 mengandung dua muatan pelajaran yakni Bahasa Indonesia dan IPA. Kompetensi dasar muatan IPA yang harus dicapai siswa adalah siswa dapat menganalisa hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitarnya, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia kompetensi dasar yang harus siswa capai yaitu siswa mampu menguraikan beberapa konsep yang saling berhubungan pada teks non-fiksi.

Pada pembelajaran muatan IPA siswa mempelajari sebuah rantai makanan pada sebuah ekosistem, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia siswa mempelajari bagaimana cara menentukan ide pokok pada sebuah teks. Kedua muatan ini saling dikaitkan sehingga harapannya adalah siswa mampu mengungkapkan atau mengkomunikasikan tentang kejadian alam yang terjadi di sekitar siswa terutama mengenai rantai makanan.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian media pembelajaran

Menurut bahasa Latin media berasal dari kata yaitu "*medium*" artinya perantara atau bisa disebut juga dengan pengantar. Secara umum pengertian media merupakan sesuatu yang bisa menyampaikan informasi kepada penerima informasi. Tergantung dari pengertian media, media pembelajaran mampu diartikan sebagai alat atau sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi kepada siswa di dalam pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran ialah suatu alat maupun bahan yang pada dasarnya sebagai pembawa informasi dari belajar dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah membantu menyalurkan materi kepada siswa yang dikemas menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah untuk menerima materi. Selain hal tersebut, media pembelajaran mempunyai tujuan diantaranya.

1. Media pembelajaran dapat memberikan berbagai pengalaman belajar yang menarik dan merangsang ketertarikan belajar siswa.
2. Media pendidikan dapat membantu membangun sikap dan keterampilan teknologi.
3. Media pembelajaran dapat membuat materi yang disampaikan dalam pembelajaran yang mudah diingat siswa.
4. Media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.
5. Media pembelajaran bisa memberikan motivasi siswa dalam belajar.

2.3.2 Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Umumnya, fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk mempermudah, memperjelas dan membantu guru dalam menyajikan materi dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa bisa dengan gampangya memahami isi materi dan menciptakan kemauan belajar bagi siswa.

Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah.

1. Sebagai sumber belajar yang artinya media pembelajaran sebagai penyalur maupun penghubung informasi tentang materi dengan siswa.
2. Fungsi semantik. Semantik berkaitan dengan pembendaharaan kata/symbol verbal. Penggunaan media dapat menambah pembendaharaan kata/istilah/symbol verbal siswa.
3. Fungsi manipulatif media adalah salah satu alat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan inderawi pada pembelajaran.
4. Fungsi psikologis yang meliputi :
 - a. Fungsi afektif, yaitu media pembelajaran mampu merangsang perasaan, emosional dan tingkat penerimaan/penolakan siswa terhadap suatu hal.
 - b. Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.
 - c. Fungsi motivasi, artinya media pembelajaran mendorong siswa untuk mengerjakan dan mengikuti aktivitas belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
 - d. Fungsi kognitif, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan gagasan setelah diberikan objek-objek pembelajaran.
 - e. Fungsi imajinatif, yaitu media pembelajaran mampu menumbuhkan dan mengembangkan imajiasi siswa.
5. Fungsi sosio-kultural, yang artinya media pembelajaran bisa mencegah hambatan sosio-kultural antara siswa. Perbedaan adat, budaya, lingkungan, maupun pengalaman antar siswa dalam suatu kelas dapat menyebabkan perbedaan persepsi dalam menerima materi pelajaran, sehingga fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mengatasi hal tersebut.

Selain media memiliki fungsi yang telah diuraikan, pemanfaatan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah.

1. Menghasilkan konsep abstrak menjadi konsep yang lebih konkrit. Konsep yang masih belum jelas lebih sulit dipahami siswa, sehingga konsep-konsep tersebut dirubah menjadi lebih konkrit (nyata) dengan menggunakan media pembelajaran. Konsep konkrit (nyata) biasanya berhubungan dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa membuat pembelajaran memiliki makna penuh.
2. Media pembelajaran dapat menghadirkan objek-objek yang berbahaya dan sulit untuk dihadirkan pada lingkungan sekolah. Misalnya gunung, binatang buas, atau penampakan alam yang dihadirkan dengan berupa gambar atau video.
3. Media pembelajaran dapat menampilkan objek yang terlampaui besar maupun terlalu kecil. Objek yang terlalu kecil atau terlalu besar tidak memungkinkan untuk dibawa di lingkungan sekolah. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Misal guru akan menyampaikan materi tentang pesawat terbang, guru dapat menyampaikan mengenai pesawat terbang melalui media pembelajaran tanpa harus membawa pesawat terbang ke kelas.
4. Melalui media pembelajaran guru dapat menunjukkan gerakan yang terlalu cepat maupun terlalu lambat. Gerak yang terlalu cepat misalnya melesatnya anak padah dapat diperlambat dengan teknik *slow motion*.

2.3.3 Jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi empat, adapun beberapa jenis media pembelajarannya antara lain.

1. Media Visual

Merupakan media yang bisa dikenali oleh indera penglihatan. Contohnya adalah gambar, foto, majalah, poster, miniatur, buku, komik, dan lainnya.

2. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang bisa dinikmati dengan cara didengar dan dapat disaksikan secara bersamaan. Penggunaan media audiovisual memafaatkan indera penglihat dan indera pendengar secara bersamaan. Contoh dari media audiovisual antara lain adalah video, pementasan drama, VCD dan sebagainya.

3. Media Audio

Media audio ialah media yang dapat didengarkan. Pemanfaatan media audio menggunakan indera pendengar yaitu telinga. Misalnya adalah musik, suara, alat music, lagu, CD dan lainnya.

4. Multimedia

Multimedia merupakan media pembelajaran yang segala jenis media terkumpul menjadi satu. Misalnya adalah internet. Penggunaan internet dalam pembelajaran artinya menggunakan seluruh media yang ada, termasuk dengan pembelajaran jarak jauh.

Jenis media pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran jenis audiovisual. Jenis ini dipilih karena media audiovisual dapat dinikmati dengan menggunakan indera penglihatan bersamaan dengan indera pendengaran. Media audiovisual dipilih karena dapat menampilkan gambar bergerak dan suara dalam bentuk video. Video dapat ditampilkan berulang-ulang ketika siswa belum memahami sepenuhnya materi pada video.

2.4 Media Pembelajaran Video

2.4.1 Pengertian media pembelajaran video

Media pembelajaran yang berupa video adalah jenis media yang menyajikan gambar dan suara. Media video dapat digolongkan pada jenis media audiovisual karena media video dapat dilihat dan didengar oleh pengamatnya. Media video menekankan pada penggunaan alat indera visual dan alat indera pendengaran.

Video dapat berarti sebagai gambar-gambar yang bergerak dengan disertai suara. Media video sendiri dapat digolongkan sebagai media audio visual gerak

(*audio motion visual*) dimana media ini menampilkan gerakan, suara, dan objek yang bisa disaksikan. Isi yang ada pada media video memuat informasi, menguraikan proses, mengajarkan keterampilan, memperjelaskan konsep, memperpanjang atau menyingkat waktu. Media video dapat disajikan dengan memanfaatkan teknologi telepon pintar, laptop atau proyektor.

Tujuan media video adalah agar penyajian informasi menjadi jelas dan lancar sehingga tidak terlalu verbal. Tujuan lainnya adalah untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan data sensorik siswa dan guru saat menyampaikan materi.

Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki fungsi yang bermanfaat untuk siswa maupun fasilitator. Adapun fungsi media video adalah.

1. Media video bisa mengarahkan dan mengalihkan daya tarik siswa untuk lebih konsentrasi pada materi pembelajaran.
2. Dapat melihat bagaimana emosi yang terlibat serta sikap siswa saat menyimak isi video.
3. Media dapat membantu memori dan pemahaman isi materi untuk siswa yang masih lemah dalam membaca.

2.4.2 Kelebihan media pembelajaran video

Suatu pemanfaatan media pembelajaran selalu memiliki keunggulan dan kelemahan media itu sendiri. Media video juga memiliki kelebihan dan kelemahan saat diterapkan pada pembelajaran. Adapun keunggulan media video pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Video dapat diputar berulang-ulang untuk menambah kejelasan siswa.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konsep yang konkrit (realistik/nyata).
4. Informasi yang disampaikan mudah diingat sehingga memberikan pengalaman langsung.
5. Merangsang partisipasi aktif siswa.
6. Mempengaruhi emosi siswa.

7. Mengembangkan daya imajinasi siswa.
8. Menjelaskan suatu proses atau keterampilan.

Disamping kelebihan yang dimiliki, media video pembelajaran juga memiliki kelemahan yang harus diketahui sebelum menggunakan media video pada pembelajaran. Kelemahan video pembelajaran antara lain :

1. Biaya pembuatan media yang memiliki kualitas tinggi relatif mahal dan memakan waktu yang relatif lama.
2. Dalam menampilkan video dibutuhkan material pendukung seperti proyektor
3. Terbatasnya jangkauan.
4. Komunikasi yang tercipta cenderung satu arah.
5. Kelas lain dapat terganggu saat penayangan film yang disebabkan oleh suara yang dihasilkan video tersebut.

2.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis inkuiri berlandaskan pada pembelajaran yang mana siswa menjadi pembelajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam basis inkuiri berfungsi sebagai fasilitator dan motivator daripada sumber utama pembelajaran. Pembelajaran berbasis inkuiri bertujuan untuk mengajarkan peserta didik keterampilan berpikir kritis, sistematis, dan logis. Kepercayaan pada diri siswa terbangun saat siswa menemukan secara mandiri jawaban yang mereka tanyakan dengan kegiatan belajar yang diarahkan oleh fasilitator. Pada model pembelajaran inkuiri penguasaan materi bukanlah tuntutan yang utama, melainkan bagaimana siswa dapat memanfaatkan dan menggunakan potensi dan kemampuan yang ia miliki guna mengembangkan pemahaman secara mendalam mengenai materi pelajaran.

Salah satu jenis model pembelajaran inkuiri ialah model pembelajaran inkuiri terbimbing. Pada pembelajaran yang melibatkan model inkuiri terbimbing, guru membantu siswa dalam proses penyelidikan. Guru membantu menentukan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang dapat merangsang siswa untuk berpikir dalam menemukan jawabannya. Pendampingan dan bimbingan yang diberikan guru dengan menyajikan berupa pertanyaan yang bisa membantu siswa

merumuskan hipotesis dan kesimpulan. Tahap pembelajaran model pembelajaran inkuiri terbimbing dibagi menjadi 6 tahap. Fase dalam pembelajaran tersebut bisa dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tahap Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

No	Fase	Kegiatan
1.	Orientasi	Guru menciptakan kondisi yang mempersiapkan siswa untuk proses pembelajaran
2.	Merumuskan masalah	Guru meminta siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang mencakup teka-teki, dengan demikian siswa didorong untuk menemukan jawaban yang benar dari masalah tersebut
3.	Merumuskan hipotesis	Guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang prediksi tanggapan temporal terhadap masalah. Guru membantu siswa menarik kesimpulan sementara.
4.	Mengumpulkan data	Guru membantu siswa memperoleh informasi yang mereka butuhkan untuk menguji hipotesis atau kesimpulan sementara yang telah dirancang.
5.	Menguji hipotesis	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan informasi atau data yang didapatkan untuk dibandingkan dengan hipotesis atau kesimpulan sementara yang telah dirancang. Guru membenarkan hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang diterima siswa.
6.	Merumuskan kesimpulan	Guru membantu siswa menarik kesimpulan yang benar.

2.6 Hasil Belajar

Tujuan akhir dari sebuah pembelajaran adalah memperoleh hasil belajar. Hasil belajar ialah perubahan perilaku, keterampilan, kebiasaan sikap, dan kecakapan, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi melalui perbuatan belajar. Pemahaman siswa ditunjukkan pada perubahan hasil belajar yang ditandai dengan meningkatnya nilai dan keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar terdapat 3 domain yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Domain kognitif menurut Bloom berkaitan dengan pemahaman pengetahuan dan aktivitas berpikir siswa. Kemampuan kognitif terdiri atas kemampuan memahami, mengingat, menganalisis, menerapkan, mencipta, dan mengevaluasi. Kemampuan pada domain kognitif akan diuraikan pada Taksonomi Bloom.

Tabel 2. 2 Taksonomi Bloom pada Ranah Kognitif

Hasil Belajar	Deskripsi
Mengingat (C1)	Kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang
Memahami (C2)	Kemampuan untuk menciptakan makna dalam pesan pendidikan, termasuk pesan komunikasi tertulis, lisan, dan grafis
Penerapan (C3)	Kemampuan untuk menggunakan atau melaksanakan prosedur dalam situasi tertentu
Menganalisis (C4)	Kemampuan untuk mengklasifikasikan suatu materi ke dalam bagian-bagian penyusunnya dan untuk mengenali hubungan antara bagian-bagian yang terdiri dari suatu keseluruhan dan antara bagian-bagian
Mengevaluasi (C5)	Kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria standar
Mencipta (C6)	Kemampuan untuk menggabungkan elemen atau bagian untuk menciptakan produk baru yang lengkap atau asli

Domain afektif erat kaitannya dengan emosi, sikap, dan menilai tujuan bagi siswa. Pada domain afektif dikelompokkan dalam lima tingkat kompleksitas yaitu: menerima atau menghadiri, merespon, menghargai, organisasi dan pembentukan karakter.

Domain psikomotorik berhubungan dengan keahlian belajar secara fisik, berikut ini merupakan tingkatan pada domain psikomotorik.

1. Gerakan dasar.
2. Gerakan reflek.
3. Kemampuan perceptual.
4. Gerakan indah serta kreatif.
5. Gerakan terampil.
6. Kemampuan fisik.

Hasil dari pembelajaran yang menjadi fokus pengamatan pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif yang dimaksud ialah C4 – C6 pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V.

2.7 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian-penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu tentang pemanfaatan media video pada pembelajaran. Berikut ini penjelasan tentang hasil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media video dalam pembelajaran.

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Purnawati dkk (2019) yang mengkaji pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa menunjukkan t hitung pada hasil uji hipotesis sebesar 24,913 dan t tabel sebesar 1,699 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa t hitung $>$ t tabel artinya model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi macam-macam gayakelas V SDN 1 Tanjungmojo, Kendal.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat. Hal tersebut bisa diketahui dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen mempunyai rerata 80,75 sementara nilai rerata *posttest* kelas kontrol sebesar 68.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Prayuda (2020) menunjukkan media interaktif animasi dengan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 134416 kota Tanjungbalai. Hal ini terbukti dari nilai rerata siswa yang menggunakan media interaktif animasi yaitu 79,15 sementara nilai rata-rata siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung adalah 71,61.
4. Sebuah penelitian oleh Novita dkk (2020) menemukan perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata N-Gain untuk ketuntasan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata kelompok eksperimen bernilai 74 dengan ketuntasan hasil belajar 97,29%, sementara rata-rata kelompok eksperimen bernilai 64 dengan ketuntasan hasil belajar 81,08%. Berdasarkan uji hipotesis, disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran animasi bisa meningkatkan hasil belajar pada sub tema Manusia dan Lingkungan di kelas V Sekolah Dasar.

5. Penelitian oleh Asrul dkk (2020) memaparkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA pada materi panca indra manusia bagi siswa kelas IV SD Inpres 12 kabupaten Sorong. Hal ini dibuktikan dengan t hitung $>$ t tabel ($4,008 > 1,701$).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya bisa disimpulkan bahwa alat pembelajaran berupa materi audiovisual atau video mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Keterbaruan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media video yang berbasis animasi yang didukung oleh berkembangnya teknologi, sehingga guru dapat menyampaikan informasi melalui video animasi. Disamping itu, untuk melengkapi penelitian sebelumnya yang belum menerapkan model pembelajaran setiap penelitian maka penggunaan media video animasi diterapkan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. Penerapan model inkuiri terbimbing bertujuan agar siswa lebih maksimal dalam memahami informasi serta materi yang akan diberikan melalui media pembelajaran adalah materi dari tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 pada kelas V. Perbedaan empat serta subjek penelitian juga berbeda dengan penelitian yang terdahulu, yakni siswa kelas V SDN 1 Pesanggaran.

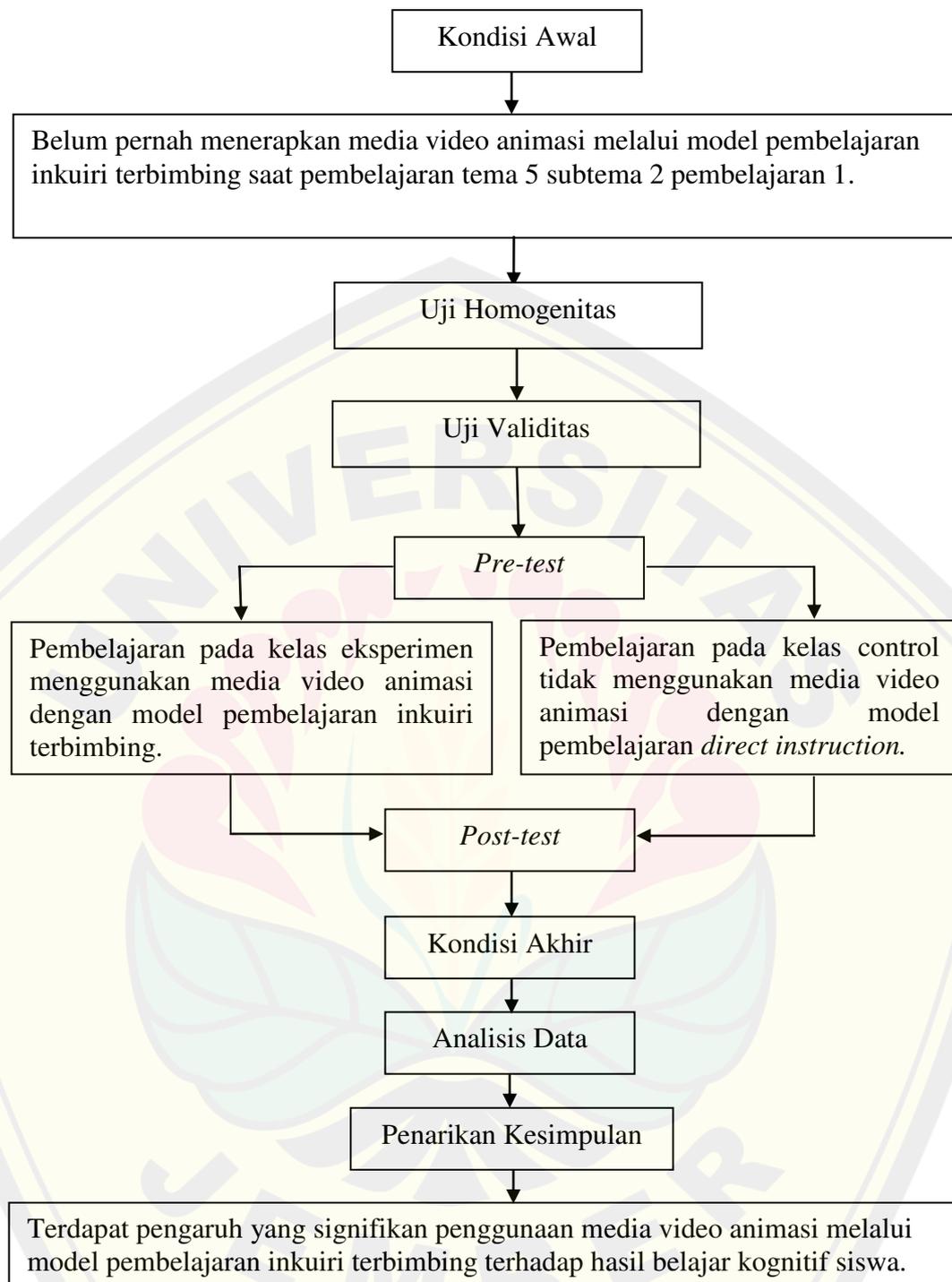
2.8 Kerangka Berpikir

Dalam sebuah penelitian penting adanya kerangka berpikir yang fungsinya sebagai acuan prosedur untuk mengetahui kondisi awal variabel dan kondisi akhir variabel pada penelitian. Kerangka berpikir pada penelitian ini menunjukkan prosedur yang akan dilakukan pada penelitian untuk menemukan ada tidaknya pengaruh sebelum dan setelah diberi *treatment* berupa penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing yang akan mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Media video animasi dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk fokus pada materi pelajaran. Pembelajarannya yang lebih menarik mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Video animasi membuat materi abstrak menjadi lebih konkrit untuk dipahami siswa. Media video animasi juga dapat mendorong siswa mengingat dan memahami isi materi bagi siswa yang

masih lemah dalam membaca. Berdasarkan manfaat media video animasi, penerapan media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar belajar

Penerapan media video animasi pada penelitian ini diterapkan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. Inkuiri ialah pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan, menggunakan variasi sumber dan ide untuk memahami suatu permasalahan, isu atau topik. Karakteristik utama dari model inkuiri terbimbing adalah bahwa model ini berfokus pada perilaku siswa yang dilakukan secara optimal untuk menemukan dan mencari, dalam inkuiri terbimbing, siswa bertindak sebagai subjek pembelajaran, dan kegiatan yang siswa lakukan adalah tujuannya untuk menemukan dan mencari jawaban sendiri atas isu yang ditanyakan. Kegiatan ini diharapkan mampu membantu mengembangkan rasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sistematis, dan logis. (Sanjaya dalam Nuraini, 2013:5). Karakteristik model pembelajaran inkuiri yang telah disebutkan diharapkan pembelajaran dengan menerapkan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Bagan kerangka berpikir digambarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang : 1) desain dan jenis penelitian, 2) waktu dan tempat penelitian, 3) subjek penelitian, 4) variabel penelitian, 5) definisi operasional, 6) langkah-langkah penelitian, 7) metode pengumpulan data, 8) pengembangan instrumen tes, dan 9) teknik analisis data.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Studi eksperimental merupakan studi yang bertujuan untuk menentukan apakah pengaruh tertentu mempengaruhi atau berdampak pada perubahan dalam situasi tertentu oleh perlakuan (*treatment*) tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menentukan apakah ada hubungan antara perlakuan dan efeknya.

Jenis penelitian yang dipergunakan ialah eksperimental semu atau kuasi eksperimental. Kuasi eksperimental merupakan penelitian yang mendekati penelitian eksperimental murni (*true experimental*). Penelitian eksperimental semu banyak digunakan pada penelitian bidang pendidikan karena subjek adalah manusia dimana peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya pada subjek tersebut.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah *non-equivalen control group*. Subjek pada rancangan ini menggunakan 2 kelompok subjek penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) sementara pada kelas kontrol tidak beri perlakuan. Rancangan *non-equivalen control group* bisa diketahui dari gambar 3.1.

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1		O2

Gambar 3. 1 *Non-Equivalen Control Group Design* (Masyhud, 2016)

Di mana :

O1 = Nilai *pretest*

O2 = Nilai *posttest*

X = *Treatment* (penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik sampel bertujuan atau *purpose sampling*. Sampel bertujuan artinya penentuan tempat dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu seperti adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, dengan demikian peneliti tidak mampu mengumpulkan sampel yang lebih jauh dan besar, atau dikarenakan mempunyai tujuan khusus yang lain (Masyhud, 2016). Pelaksanaan penelitian ini yaitu di SDN 1 Pesanggaran. Letak sekolah tersebut berada di desa Pesanggaran kecamatan Pesanggaran kabupaten Banyuwangi. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Adapun pertimbangan dalam pemilihan tempat penelitian di SDN 1 Pesanggaran adalah sebagai berikut.

1. Diperolehnya ijin dari pihak sekolah SDN 1 Pesanggaran untuk melakukan penelitian.
2. Kelas V SDN 1 Pesanggaran merupakan kelas paralel yang telah memenuhi syarat untuk penelitian eksperimen.
3. Belum pernah diselenggarakan penelitian yang sama dengan penelitian ini di SDN 1 Pesanggaran.
4. Guru belum pernah menerapkan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian memiliki arti individu, benda maupun tempat yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian. Pada penelitian ini subjek penelitian merupakan individu/orang, tepatnya siswa sekolah dasar.

3.3.1 Populasi penelitian

Populasi penelitian artinya keseluruhan subjek atau individu pada satu waktu dan wilayah yang memiliki kualitas tertentu yang akan diteliti atau diamati. Populasi penelitian ini yaitu keseluruhan siswa SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi.

3.3.2 Sampel penelitian

Sampel penelitian ialah sebagian kecil dari populasi atau yang mewakili anggota populasi kemudian dijadikan subjek penelitian. Siswa kelas V SDN 1 Pesanggaran merupakan sampel dalam penelitian ini. Adapun masing-masing kelas terdiri atas 39 siswa kelas VA dan 38 siswa kelas VB. Kelompok eksperimen dan kontrol ditentukan melalui sistem undian. Sebelum menentukan ke 2 kelompok kelas dilaksanakan pengujian digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kedua kelas. Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan nilai ujian tengah semester tema 1. Hasil pengujian homogenitas siswa yang dilakukan menggunakan program SPSS 25 bisa dilihat pada gambar 3.2.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI PTS TEMA 1	Based on Mean	1.921	1	75	.170
	Based on Median	1.536	1	75	.219
	Based on Median and with adjusted df	1.536	1	72.576	.219
	Based on trimmed mean	1.893	1	75	.173

Gambar 3. 2 Ringkasan Uji Homogenitas

Pengujian nilai homogen memiliki tujuan untuk menentukan apakah dua atau lebih sampel termasuk dalam populasi yang homogen (varian yang sama). Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa kumpulan data berasal dari populasi yang homogen. Pada uji homogen yang dipergunakan yaitu uji *levене*.

Adapun dasar pengambilan keputusan uji homogenitas antara lain:

1. Distribusi data homogen, jika nilai sig > 0,05
2. Distribusi data tidak homogeny, apabila nilai sig < 0,05

Berdasarkan tabel uji *levене* dengan menggunakan SPSS 25 semua nilai sig yang didapatkan adalah > 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu bila nilai sig > 0,05 sehingga penyebaran data homogen. Artinya kedua kelas

yakni kelas 5A dan 5B merupakan populasi yang memiliki varian yang sama (homogen).

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian, variabel bisa didefinisikan sebagai suatu konsep yang bisa diidentifikasi, yang pengaruhnya dapat diukur dan dibedakan dari konsep yang lain. Variabel ialah faktor yang bertindak dalam gejala atau kejadian yang diteliti. Variabel ialah segalanya yang digunakan sebagai subjek penelitian (Masyhud, 2016). Variabel dalam penelitian ini di antaranya.

1. Variabel independen pada penelitian ini yaitu media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing.
2. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa kelas V pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.
3. Variabel kontrol penelitian ini ialah kemampuan guru, kemampuan siswa, materi pembelajaran, kondisi kelas, dan alat evaluasi.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dirumuskan guna menyamakan persepsi terkait istilah yang dipergunakan dalam penelitian. Definisi operasional didasarkan pada variabel yang diterapkan pada penelitian ini. Definisi operasional yang dijelaskan di penelitian ini meliputi video animasi, model pembelajaran inkuiri, dan hasil belajar kognitif siswa.

1. Media video animasi ialah media pembelajaran berbentuk gambar yang bergerak disertai dengan suara. Penelitian ini media video animasi menampilkan materi terkait pembelajaran 1 pada tema 5 subtema 2 kelas V. Materi yang ditampilkan adalah muatan bahasa Indonesia tentang teks non-fiksi dan muatan IPA tentang rantai makanan.
2. Model pembelajaran inkuiri terbimbing ialah model pembelajaran yang berbasis penemuan namun pada prosesnya masih didampingi guru baik dalam prosedur maupun pertanyaan-pertanyaan untuk menemukan sebuah konsep.

Model tersebut dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyampaikan materi yang menggunakan media video animasi.

3. Hasil belajar kognitif. Hasil belajar merupakan perubahan pada tingkah laku dalam pembelajaran sedangkan kognitif adalah ranah hasil belajar yang berkaitan dengan intelektual atau pemahaman, pengetahuan dan pola pikir. Pada penelitian ini hasil belajar yang diteliti ialah hasil belajar berupa skor tes siswa pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 ranah kognitif C4 – C6.

3.6 Langkah Penelitian

Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melaksanakan kegiatan observasi ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
2. Mengidentifikasi rumusan masalah.
3. Melaksanakan kajian pustaka.
4. Merumuskan hipotesis.
5. Memastikan subjek penelitian.
6. Melaksanakan uji homogenitas.
7. Menentukan kelas yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.
8. Melaksanakan pengembangan instrumen tes.
9. Melakukan uji validitas.
10. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pada kedua kelompok kelas.
11. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing pada kelas eksperimen dan menggunakan pembelajaran *direct instruction* pada kelas kontrol.
12. Memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir pada masing-masing kelompok.
13. Melaksanakan analisis data dan menggunakan teknik analisis data yang cocok.

14. Mengkaji hasil analisis data penelitian.
15. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil dan analisis yang telah dilakukan.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan penelitian ini yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. Adapun penjelasan dari setiap metode pengumpulan data diuraikan berikut ini.

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada penelitian ini. Wawancara ialah percakapan antara dua orang atau lebih yaitu pewawancara dengan terwawancara. Pewawancara merupakan orang yang mengajukan pertanyaan, serta terwawancara ialah orang yang menjawab pertanyaan. Jenis wawancara yang dipergunakan yaitu wawancara terstruktur dengan pertanyaan terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang pada pelaksanaannya berdasarkan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Adapun responden dalam wawancara adalah guru kelas VA dan VB SDN 1 Pesanggaran.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi pada penelitian ini memiliki maksud untuk memperoleh data yang diperlukan yang berkaitan dengan penelitian dengan dokumentasi. Pada metode ini peneliti mengumpulkan data nilai PTS siswa kelas 5 pada tema 1 yang dipergunakan untuk menguji homogenitas sampel penelitian, daftar nama siswa dan tangkapan gambar yang berkaitan dengan rangkaian penelitian.

3. Tes

Tes merupakan alat ukur dengan kriteria yang objektif, sehingga dapat mengukur dan membandingkan keadaan psikologis atau perilaku seseorang atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ialah tes yang dipakai untuk menentukan kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment*. *Treatment* yang diberikan adalah dengan menggunakan video animasi sebagai bagian dari model pembelajaran inkuiri

terbimbing. *Posttest* ialah tes yang digunakan untuk mencari tahu kemampuan akhir siswa sesudah diberikan *treatment*.

3.8 Pengembangan Instrumen Tes

3.8.1 Uji validitas instrumen

Uji validasi instrumen adalah uji untuk menentukan kualitas instrumen pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian. Kualitas instrumen mempengaruhi kualitas data yang dihasilkan. Jika kualitas instrumen yang digunakan menunjukkan kriteria bagus maka data yang dihasilkan akan bagus sehingga kualitas hasil penelitian akan bagus juga.

Pada uji validasi instrumen dilakukan dua tahap yakni uji validasi ahli dan uji validasi empirik. Uji validitas ahli dilakukan sebelum melakukan uji validitas di lapangan untuk mendapatkan validitas empirik. Validator pada uji validitas penelitian ini merupakan dosen FKIP program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Jember yakni Ibu Rizki Putri Wardani, M.Pd dan guru kelas V SDN 1 Pesanggaran yakni Bapak Puryanto, S.Pd. Kedua validator diminta untuk memberikan skor 1 – 5 kemudian skor yang diperoleh dari kedua validator digabung selanjutnya dihitung menggunakan rumus menurut Masyhud (2016). Data kemudian diolah berdasarkan kriteria validasi pada tabel 3.1.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

(Masyhud, 2016:242)

Di mana :

Valpro = Validitas Instrumen

Srt = Skor rill tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat dicapai

Tabel 3. 1 Kriteria Hasil Validasi Instrumen oleh Validator

Standar Skor	Tingkat Kelayakan Instrumen
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Sangat Kurang Layak

(Masyhud, 2016 : 243)

Adapun hasil dari analisis validasi ahli dari dua validator bisa diamati pada tabel 3.3.

Tabel 3. 2 Analisis Validasi Instrumen

No Pertanyaan	Skor Validator		Skor Rerata	Nilai Skala (100)
	Validator 1	Validator 2		
1	5	5	5	100
2	4	4	4	80
3	4	5	4,5	90
4	5	4	4,5	90
5	4	4	4	80
6	5	4	4,5	90
7	5	5	5	100
8	4	4	4	80
9	4	5	4,5	90
10	3	4	3,5	70
Total	43	44	43,5	8700

Hasil dari perhitungan uji kelayakkan instrumen tes sebesar 87, dapat dilihat pada lampiran 8. Kemudian dikonsultasikan pada tabel kriteria kelayakan instrumen. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut pada tabel kelayakan, instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini memiliki validitas sebesar 87 artinya instrumen sangat layak untuk diuji cobakan.

Uji coba instrumen tes merupakan cara untuk uji validitas instrumen secara empirik. Uji validitas empirik dilakukan pada kelas V SDN 8 Sumberagung, Banyuwangi. Uji coba instrumen yang dilakukan bila jawaban tes benar maka diberikan nilai 1, sedangkan jika jawaban tes salah diberikan nilai 0. Data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya dianalisis dengan cara mengkorelasikan nilai butir dan nilai total dengan menggunakan teknik korelasi *Produk Moment* dari Pearson (Farhady & Hatch, 1982 dalam Masyhud, 2016: 295). Hasil dari uji validitas empirik bisa ditinjau pada lampiran 11. Adapun rumus yang digunakan adalah.

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Masyhud, 2016 : 295)

Di mana :

R_{xy} = Koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

N = Jumlah Sampel

X = Skor butir

Y = Skor total

Ketika nilai r_{xy} diketahui, menggunakan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah setiap butir soal valid atau tidak. Bila r_{xy} lebih besar atau sama dengan nilai pada r-tabel pada taraf signifikansi 0,05 sehingga butir soal tersebut dikatakan valid, bila r_{xy} lebih kecil dari nilai pada r-tabel pada taraf signifikansi 0,05 sehingga butir soal tersebut dikatakan tidak valid.

Validasi dilakukan juga terhadap media pembelajaran video yang dipergunakan pada penelitian ini. Uji validasi dilaksanakan oleh dua validator media yaitu Ibu Nindya Nurdianasari, S.Pd., M.Pd sebagai dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Jember dan Ibu Laili Nur Azizah L, S.Pd selaku guru kelas V SDN 1 Pesanggaran. Hasil uji validasi dari kedua validator, diberikan analisis kelayakan media pembelajaran dengan tahapan analisis yang sama seperti analisis pada uji validasi instrumen tes. Analisis uji validasi bisa dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Analisis Validasi Media

No Pertanyaan	Skor Validator		Skor Rerata	Nilai Skala (100)
	Validator 1	Validator 2		
1	4	4	4	100
2	4	4	4	100
3	4	4	4	100
4	4	4	4	100
5	4	4	4	100
6	4	4	4	100
7	3	4	3,5	87,5
8	3	3	3	75
9	4	4	4	100
10	3	4	3,5	87,5
11	3	4	3,5	87,5
12	3	3	3	75
13	2	3	2,5	62,5
14	3	4	3,5	87,5
15	3	3	3	75
Total	51	56	53,5	1337,5

Hasil dari perhitungan uji kelayakan media didapatkan nilai sebesar 89,2 dapat dilihat pada lampiran 10. Kemudian dikonsultasikan pada tabel kriteria kelayakan instrumen/produk. Mengacu pada hasil perhitungan yang telah dikonsultasikan pada tabel kelayakan, media yang akan dipergunakan pada penelitian ini memiliki validitas sebesar 89,2 artinya instrumen sangat layak untuk digunakan.

3.8.2 Uji reliabilitas instrumen

Uji realibititas instrumen yang dipergunakan pada penelitian ini ialah dengan metode *split half* (belah dua). Tahapan yang dilaksanakan untuk uji reabilitas instrumen dengan *spit half* adalah sebagai berikut.

1. Peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian dengan jumlah butir instrumen genap
2. Peneliti membedakan instrumen penelitian menjadi dua bagian, yaitu dengan cara atas bawah atau ganjil-genap.
3. Peneliti mengkorelasikan jumlah nilai bagian satu dengan bagian dua (atas bawah atau ganjil-genap)
4. Hasil korelasi selanjutnya diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown* (Spearman Brown diadaptasi dari Hughes dalam Masyhud, 2016:304). Rumus uji reliabilitas. Adapun rumus yang dipergunakan yaitu.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

(Masyhud, 2016:304)

Keterangan :

R_{11} = koefisien reliabilitas

$R_{yx \text{ splithalf}}$ = hasil korelasi belah dua

Hasil uji reliabilitas kemudian ditafsirkan sebagaimana dalam tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliabel
0,80 – 0,84	Cukup reliabel
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2016:302)

3.8.3 Indeks daya pembeda instrumen

Instrumen tes yang mempunyai daya pembeda berarti setiap elemen instrumen tes yang dirancang berkemampuan untuk membedakan antara kelompok pandai dan kurang pandai saat menjawab soal tes. Artinya setiap butir tes memiliki daya deskriminasi. Suatu soal dikatakan tidak memuaskan jika seluruh siswa bisa menjawabnya baik pada kelompok yang pandai maupun yang kurang pandai, maka daya diskriminannya adalah 0 (nul). Butir tes dikatakan baik atau memenuhi persyaratan jika memiliki indeks daya pembeda (IDP) sebesar atau minimal 0,20.

Daya pembeda tes ditetapkan dengan cara menghitung selisih antara jawaban benar peserta tes kelompok pandai dan peserta tes kelompok kurang pandai. Perhitungan daya pembeda dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2016:314).

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

(Masyhud, 2016:314)

Di mana :

IDP = Indeks Daya Pembeda Tes

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah/kurang pandai

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi/pandai

NR = jumlah peserta tes pada kelompok rendah/kurang pandai

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi/pandai

Hasil dari perhitungan daya pembeda dapat diklasifikasikan dalam tabel indeks daya pembeda tes pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Klafisikasi Indeks Daya Pembeda Tes

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21 - 0,40	Daya pembeda lemah
0,41 - 0,60	Daya pembeda cukup
0,61 - 0,80	Daya pembeda baik
0,81 - 1,00	Daya pembeda sangat baik

(Masyhud, 2016:315)

3.8.4 Tingkat kesulitan instrumen

Tingkat kesulitan instrumen merupakan tes yang digunakan untuk menentukan seberapa sulit setiap butir tes instrumen yang dipakai dalam penelitian. Perhitungan tingkat kesulitan instrumen didasarkan pada rekapitulasi tabel distribusi jawaban kelompok tinggi/pandai dan kelompok rendah/kurang pandai. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan tingkat kesulitan instrumen ini yaitu (Masyhud, 2016:315).

$$IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

(Masyhud, 2016:315)

Dimana :

IKES = Indeks tingkat kesulitan

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah/kurang pandai

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi/pandai

NR = Jumlah peserta tes kelompok rendah/kurang pandai

NT = Jumlah peserta tes kelompok tinggi/pandai

Hasil perhitungan indeks tingkat kesulitan bisa dikelompokkan dalam tabel klasifikasi indeks tingkat kesulitan tes pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
< 20%	Sangat sulit
21 % - 40%	Sulit
41 % - 60%	Sedang
61 % - 80%	Mudah
81 % - 100%	Sangat mudah

(Mahsyhud, 2016:316)

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji normalitas

Uji normalitas adalah usaha untuk menentukan apakah data suatu variabel memiliki distribusi normal. Jika data terdistribusi normal, maka pengujian data tersebut menggunakan metode parametrik. Apabila data tidak berdistribusi

normal, sehingga dapat menguji data tersebut menggunakan uji nonparametrik tanpa menggunakan metode parametrik.

Uji normalitas dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 25. Pengambilan keputusan pengujian normalitas didasarkan oleh:

- a. Jika nilai sig > 0,05 sehingga data terdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig < 0,05 sehingga data tidak terdistribusi normal.

3.9.2 *T-test* (Uji-t)

Teknik analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini ialah teknik analisis *t-test*. Teknik analisis data *t-test* pada penelitian dipakai untuk menguji signifikansi selisih rata-rata antara dua variabel yang keduanya berupa data interval. Analisis data pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 1 Pesanggaran menggunakan rumus *t-test* dengan sampel terpisah. Adapun rumus adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}\right)}}$$

(Masyhud, 2016:382)

Di mana :

x_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rerata X_1

x_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rerata X_2

M_1 = nilai rerata kelompok eksperimen

M_2 = nilai rerata kelompok kontrol

N = jumlah sampel penelitian

Adapun hipotesis dan ketentuan hipotesis akan dipaparkan sebagai berikut ini.

1. Hipotesis

H_a = terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1

H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1

2. Pengujian hipotesis

Pada pengujian hipotesis yang menggunakan *t-test* dengan memperbandingkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% melalui ketentuan berikut ini.

- a. Harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.
- b. Harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_0) diterima.

3. Keputusan hasil pengujian hipotesis

- a. Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, bila t_{hitung} memperlihatkan nilai yang lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.
- b. Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, bila t_{hitung} memperlihatkan nilai yang lebih kecil dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Setelah melakukan *t-test*, untuk mengetahui perbandingan nilai tingkat keefektifan relatif hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol perlu adanya perhitungan tingkat keefektifan relatif. Rumus yang digunakan dalam menghitung tingkat keefektifan relatif menurut Masyhud (2016:384) adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

(Masyhud, 2016:384)

Di mana :

MX_1 = rerata atau mean nilai pada kelas kontrol

MX_2 = rerata atau mean nilai pada kelas eksperimen

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelas eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelas kontrol

Kriterian penafsiran uji keefektifan relatif dijabarkan pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Kriteria Penafsiran Uji Kefektifan Relatif Instrumen

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
$81\% < ER \leq 100\%$	Keefektifan sangat tinggi
$61\% < ER \leq 80\%$	Keefektifan tinggi
$41\% < ER \leq 60\%$	Keefektifan sedang
$21\% < ER \leq 40\%$	Keefektifan mudah
$0\% \leq ER \leq 20\%$	Keefektifan sangat rendah

(Modifikasi dari Masyhud, 2016:385)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan mengenai: 1) pelaksanaan penelitian, 2) hasil penelitian, 3) analisis data, 4) pengujian hipotesis, dan 5) pembahasan.

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan mulai tanggal 10 Januari 2022 hingga 24 Januari 2022, agenda aktivitas riset bisa dilihat pada tabel 4.1. Tempat untuk melaksanakan penelitian adalah di SDN 1 Pesanggaran Kabupaten Banyuwangi. Materi yang diberikan saat riset merupakan materi yang terdapat pada buku tema 5 tentang ekosistem dengan pokok bahasan pada subtema 2 yang membahas tentang hubungan antar makhluk hidup di pembelajaran 1. Media yang digunakan oleh peneliti dalam riset ini merupakan media video animasi yang memuat informasi mengenai materi yang ada pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V. Pembelajaran yang telah dilaksanakan dibantu dengan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi. Dimana setiap kelas terdiri atas 39 siswa pada kelas VA, sedangkan kelas VB sebanyak 38 siswa. Kedua sampel telah diuji nilai homogenitasnya yang menunjukkan kedua sampel bervariasi sama atau homogen. Kelas yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas VA, oleh karena itu kelas tersebut diberi perlakuan berupa pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi yang didukung oleh model pembelajaran inkuiri terbimbing. Disamping itu kelas VB sebagai kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol yakni kelas VB diberi perlakuan berupa penggunaan media gambar yang diterapkan melalui model pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas yaitu *direct instruction*.

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

NO	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin, 10 Januari 2022	07.00 – 08.00	<i>Pretest</i> kelas eksperimen
2.	Selasa, 11 Januari 2022	07.00 – 08.00	<i>Pretest</i> kelas kontrol
3.	Jumat, 14 Januari 2022	07.00 – 08.10	Pertemuan 1 kelas eksperimen

NO	Tanggal	Waktu	Kegiatan
4.	Sabtu, 15 Januari 2022	07.00 – 08.10	Pertemuan 1 kelas kontrol
5.	Senin, 17 Januari 2022	07.00 – 08.10	Pertemuan 2 kelas eksperimen (Sesi 1)
6.	Selasa, 18 Januari 2022	09.30 – 10.40	Pertemuan 2 kelas kontrol (Sesi 2)
		07.00 – 08.10	Pertemuan 3 kelas eksperimen (Sesi 1)
		08.20 – 09.30	Pertemuan 3 kelas kontrol (sesi 2)
		09.30 – 10.40	Pertemuan 2 kelas eksperimen (Sesi 2)
7.	Sabtu, 22 Januari 2022	10.40 – 11.50	Pertemuan 2 kelas kontrol (sesi 1)
		07.00 – 08.00	<i>Posttest</i> kelas eksperimen (Sesi 2)
		08.10 – 09.20	Pertemuan 3 kelas kontrol (sesi 1)
		09.30 – 10.40	Pertemuan 3 kelas eksperimen (sesi 2)
8.	Senin, 24 Januari 2022	10.50 – 11.10	<i>Posttest</i> kelas kontrol (Sesi 2)
		07.00 – 08.00	<i>Posttest</i> kelas eksperimen (sesi 2)
		09.00 – 10.00	<i>Posttest</i> kelas kontrol (sesi 1)

4.2 Hasil Penelitian

Setelah langkah-langkah penelitian telah dilaksanakan seluruhnya, maka akan diperoleh hasil belajar kognitif siswa berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perolehan nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran ke 20 dan 21. Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 58,01, setelah diberikan *treatment* rerata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu senilai 82,05. Perbedaan nilai kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest* sebesar 24,04. Rerata nilai pada kelas kontrol yaitu rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,84 dan rerata nilai *posttest* adalah 75,16 sehingga perbedaannya yaitu sebesar 13,32. Rerata pada masing-masing kelas diperlihatkan pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Ringkasan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	39	38
Rerata Nilai <i>Pretest</i>	58,01	61,84
Rerata Nilai <i>Posttest</i>	82,05	75,16
Rerata Beda	24,04	13,32

4.3 Analisis Data

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas telah diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas pada data tersebut. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tersebut terdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Ringkasan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.3.

Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk yaitu jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut terdistribusi normal. Dapat dilihat dalam tabel 4.1 bahwa nilai sig pada masing-masing kelas berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk menunjukkan nilai sig > 0,05, artinya data yang diperoleh baik data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki sebaran data yang normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis penelitian ini dapat dilakukan dengan uji parametrik yakni menggunakan *t-test*.

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	0.103	39	.200*	0.963	39	0.227
	Posttest Eksperimen	0.136	39	0.067	0.956	39	0.127
	Pretest Kontrol	0.122	38	0.169	0.969	38	0.366
	Posstest Kontrol	0.135	38	0.079	0.946	38	0.065

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. *Lilliefors Significance Correction*

Gambar 4. 1 Perhitungan *t-test*

Uji beda dilakukan dengan *t-test* menggunakan SPSS 25. Data yang diujikan berupa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan uji t pada SPSS 25 didapatkan hasil yang dapat dilihat pada gambar 4.2.

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	39	24.0385	12.37922	1.98226
	Kontrol	38	13.3224	7.71251	1.25113

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar	Equal variance assumed	5.698	.019	4.545	75	.000	10.71609	2.35771	6.01929	15.41290
	Equal variance not assumed			4.572	63.893	.000	10.71609	2.34408	6.03311	15.39908

Gambar 4. 2 Perhitungan *t-test* pada SPSS 25

Berdasarkan perhitungan *t-test* pada SPSS 25 dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 4,545$. Hasil t_{hitung} pada perhitungan SPSS 25 kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 5% (0,05). Untuk mencari t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 digunakan df (*degrees of freedom*) atau db (dejarat bebas) 75. Nilai df diperoleh dari jumlah sampel dikurangi 2 (N-2) sehingga dapat diketahui nilai t_{tabel} adalah 1,665. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $4,545 > 1,665$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

4.4 Pengujian Hipotesis

Sebagai dasar pengambilan keputusan pada analisis pada penelitian ini, diajukan rumusan hipotesis berikut ini.

H_a = terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Pada pengujian hipotesis yang menggunakan *t-test* dengan membandingkan t_{hitung} pada taraf signifikan 5% melalui ketentuan berikut ini.

- a. Harga $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.
- b. Harga $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_0) diterima.

Berdasarkan pada nilai *t-test* menggunakan program SPSS 25 dapat diketahui jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yakni t_{hitung} adalah 4,545 sebaliknya t_{tabel} sebesar 1,665. Perihal ini maksudnya ialah $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Merujuk pada ketentuan pengambilan keputusan hipotesis, bila $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ menyebabkan H_a diterima sedang H_0 ditolak. Bersumber pada analisis hipotesis bila disimpulkan adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi yang dibantu oleh model pembelajaran inkuiri terbimbing pada hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Sesi berikutnya guna mengenali tingkatan keefektifan relatif hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sehingga dicoba untuk memperhitungkan nilai keefektifan relatif (ER). Perhitungan ER diperlihatkan pada lampiran 25. Bersumber pada hasil perhitungan ER, penggunaan media video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing relatif efektif untuk pembelajaran 57,38% bila dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa media video animasi dan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar kognitif siswa kelas V pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 dipengaruhi oleh penggunaan media video animasi yang penerapannya dibantu dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Pesanggaran, Banyuwangi dengan total siswa

kelas VA sebanyak 39 siswa dan kelas VB sebanyak 38 siswa yang berperan sebagai subjek penelitian.

Setelah penentuan subjek penelitian, subjek tersebut terlebih dahulu diuji kehomogenitasnya sebelum diberi *treatment*. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kedua kelas berkemampuan yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 yang memanfaatkan nilai UTS sebagai sumber datanya. Pada perhitungan program SPSS 25 mengenai uji homogenitas didapatkan hasil $\text{sig} > 0,05$. Bila $\text{sig} > 0,05$ didasarkan pada penentuan keputusan, berarti kelas keduanya berkemampuan sama dan atau dinyatakan homogen.

Tahap selanjutnya sesuai homogenitas telah dinyatakan adalah penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan sistem undian. Keputusan undian adalah kelas VA menjadi kelas eksperimen, sebaliknya kelas VB menjadi kelas kontrol. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen akan diberi *treatment* yaitu dengan memberikan media video animasi yang didukung oleh model pembelajaran inkuiri terbimbing saat kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol tidak diberi *treatment* tersebut, melainkan dengan menggunakan media gambar melalui model pembelajaran *direct instruction*.

Tahap awal penelitian yaitu menguji kemampuan awal siswa (*pretest*) baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Merujuk pada skor *pretest* dapat diketahui rerata kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sebesar 58,01 sedangkan rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas kontrol adalah 61,84. Tahap setelah *pretest* adalah pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing kelas. Pada riset ini, pembelajaran dilaksanakan tiga kali pertemuan pada setiap kelasnya. Rincian waktu setiap pertemuan pada masing – masing kelas adalah setiap pertemuan selama 2 jam pembelajaran atau sama dengan 2 x 35 menit sehingga lama setiap pertemuan adalah 70 menit.

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran adalah materi yang ada pada pembelajaran 1 tema 5 subtema 2 kelas V. Pembelajaran tersebut memuat integrasi muatan bahasa Indonesia dan muatan IPA. Konten pada muatan bahasa

Indonesia berkaitan dengan teks faktual (nonfiksi), sedangkan muatan IPA membahas kaitannya dengan rantai makanan. Pada muatan bahasa Indonesia, siswa diharapkan dapat menganalisis hingga membuat teks nonfiksi. Pada muatan IPA, memiliki tujuan agar siswa memahami hubungan antar makhluk hidup yang ada pada sekitarnya.

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen diawali dengan memperlihatkan media video animasi tentang rantai makanan. Sebelum menginjak materi, guru membantu memberikan permasalahan dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang permasalahan yang terkait perburuan liar yang mengakibatkan beberapa hewan terancam punah. Kemudian siswa mengajukan beberapa dugaan sementara atau hipotesis atas akibat yang akan terjadi berdasarkan permasalahan tersebut terhadap rantai makanan. Siswa diberi kebebasan dalam menyampaikan gagasan hiotesisnya. Banyak perbedaan pendapat yang diutarakan oleh setiap siswa. Oleh karena itu, siswa diajak untuk menyimak media video pembelajaran yang mengandung muatan bahasa Indonesia dan IPA. Siswa diarahkan untuk mencatat informasi-informasi penting yang ada pada video tersebut. Guru mengarahkan siswa untuk menganalisis data yang diperoleh oleh siswa dengan hipotesis yang telah siswa rancang. Siswa diminta untuk menyimpulkan apakah hipotesis yang telah dirancang telah sesuai atau belum. Dari kesimpulan yang telah disusun oleh siswa, guru memberikan kesimpulan yang benar – benar sesuai.

Kegiatan setelah pembelajaran yaitu siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang telah disediakan. LKPD tersebut memuat latihan dalam menentukan gagasan pada setiap paragraf teks nonfiksi dan materi rantai makanan. Secara mandiri siswa mengerjakan LKPD guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang dimuat pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1. Sebelum mengakhiri kelas, guru memberikan sedikit pertanyaan untuk melatih daya ingat siswa terkait materi yang telah didapat oleh siswa. Kemudian siswa dan guru meninggalkan kelas dengan membersihkan area masing-masing dari sampah.

Respon siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama adalah antusias ketika guru mulai memasang *viewer*. Siswa terlihat sangat senang dan tertarik

dengan pembelajaran. Pertemuan pertama di kelas eksperimen juga memiliki kendala saat pembelajaran. Kendala tersebut antara lain : keadaan kelas yang tidak kondusif sehingga audio media video sedikit tidak terdengar, ketidakkondusifan kelas disebabkan karena siswa pada kelas tersebut pertama kali masuk secara berbarengan setelah kasus Covid-19 dinyatakan turun, siswa cenderung fokus pada *viewer* yang dipakai guru, hal ini disebabkan karena guru kelas jarang menggunakan *viewer* sehingga siswa penasaran terhadap benda tersebut.

Berbeda dengan pertemuan pertama. Jumlah siswa pada pertemuan ke 2 kelas eksperimen berkurang. Mulanya seluruh siswa masuk pada jam yang sama, namun pada pertemuan ke 2 bersamaan dengan meningkatnya kasus covid-19 maka kelas dibagi menjadi 2 sesi. Setiap sesi diisi dengan jumlah siswa antara 18 – 20 siswa. Sesi 1 dilaksanakan mulai pukul 07.00 – 09.20, sedangkan pada sesi 2 dimulai pukul 09.30 – 11.50.

Pembelajaran pada pertemuan ke 2 pada kelas eksperimen lebih kondusif dari pada pertemuan pertama. Hal ini disebabkan karena jumlah siswa pada pertemuan ke 2 hanya diisi 18 – 20 siswa. Pertemuan sesi 1 dan sesi 2 kelas eksperimen diberi perlakuan yang sama. Dimulai dengan apersepsi kemudian kegiatan inti. Pada kegiatan inti pertemuan ke 2 guru memberikan masalah terkait kegiatan manusia dan aktifitas alam yang menyebabkan kepunahan. Dari permasalahan yang diberikan guru, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk merumuskan masalah yang berkaitan dengan jaring-jaring makanan. Setelahnya, guru mempersilahkan siswa untuk mengeluarkan pendapat akibat yang ditimbulkan dari masalah tersebut sebagai hipotesis. Respon siswa saat menyusun hipotesis baik sesi 1 dan sesi 2 sangat aktif untuk mengemukakan pendapatnya. Setelah itu dilanjutkan melihat media video animasi untuk menggali informasi. Saat menyimak video, siswa pada sesi 1 maupun sesi 2 terlihat tenang dan tidak gaduh, sehingga kondisi ini sangat mendukung konsentrasi siswa untuk mengumpulkan data. Setelah selesai menyimak video, guru mengarahkan siswa untuk menganalisis data yang diperoleh dan menjawab rumusan masalah yang telah disusun. Guru membantu siswa untuk menyimpulkan dan membenarkan

hipotesis yang kurang tepat. Setelah kegiatan intri selesai, siswa diminta untuk mengerjakan LKPD guna meningkatkan pemahaman terkait rantai makanan pada muatan IPA dan teks nonfiksi pada muatan Bahasa Indonesia.

Pertemuan ke 3 kelas eksperimen masih dilaksanakan dengan pembelajaran dibagi menjadi 2 sesi. Kondisi kelas masih kondusif, sehingga konsentrasi siswa masih terkendali saat menyimak media video animasi. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi yaitu menghubungkan pembelajaran yang akan diberikan dengan pembelajaran yang telah diberikan pada pertemuan kemarin. Kemudian guru memberikan masalah tentang perilaku manusia yang membuang sampah disembarang tempat. Guru membantu siswa untuk merumuskan masalah, yang berkaitan dengan piramida makanan kemudian menyusun hipotesis. Respon siswa saat menyusun sangat aktif, banyak perbedaan pendapat yang diutarakan oleh siswa. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyimak media video untuk mengumpulkan data. Setelah itu, guru memberi kesempatan siswa untuk menganalisis data yang diperoleh untuk membuktikan hipotesisnya. Guru membantu siswa untuk menyimpulkan dan mengarahkan hipotesis yang tepat. Rangkaian kegiatan inti pada pembelajaran telah dilaksanakan maka setelahnya siswa mengerjakan LKPD untuk menambah pemahaman siswa.

Pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan media video animasi dan juga tidak menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Media pembelajarannya adalah papan tulis. Guru menggambarkan ilustrasi rantai makanan, jaring-jaring makanan hingga piramida makanan pada papan tulis. Model pembelajaran *direct instruction* diterapkan pada kelas kontrol. *Direct instruction type* ialah model pembelajaran yang penerapannya sering digunakan guru kelas. Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran ini, guru mengawali dengan memberikan materi terlebih dahulu dengan metode ceramah dan tanya jawab. Kemudian siswa diarahkan untuk mengerjakan LKPD sebagai bahan untuk meningkatkan pemahamannya.

Pertemuan pertama kelas kontrol dimulai seperti pembelajaran setiap harinya. Jumlah siswa yang ada dikelas berjumlah 39 siswa. Pertemuan pertama

dimulai dengan apersepsi kemudian dilanjutkan pemaparan materi oleh guru. Guru sesekali menggambarkan rantai makanan atau gambar terkait materi yang perlu ditunjukkan kepada seluruh kelas di papan tulis. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah yang diiringi tanya jawab kepada siswa. Setelah pemaparan materi selesai, siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru. Respon siswa saat pembelajaran beragam. Saat guru menjelaskan siswa bangku depan menyimak dengan seksama, namun siswa yang berada di belakang berbicara sendiri. Ketika guru memberi pertanyaan, tidak banyak siswa yang menjawabnya. Sebagian besar siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri. Kondisi kelas menjadi tidak kondusif sehingga konsentrasi siswa yang lain menjadi pecah.

Pertemuan ke 2 dengan kelas kontrol dilakukan dibagi menjadi 2 sesi seperti kelas eksperimen. Masing-masing sesi pada kelas kontrol diberi perlakuan yang sama. Kondisi kelas pada kelas kontrol saat pertemuan ke 2 baik sesi 1 maupun sesi 2 mulai kondusif, namun ketika guru bercerita tentang jaring-jaring makanan siswa mulai merasa bosan sehingga ia melakukan aktifitas lainnya. Saat penugasan mengerjakan LKPD, siswa merasa terbebani karena ia merasa tidak memahami materi yang disampaikan guru.

Pertemuan ke 3 kelas kontrol masih dilakukan dengan sistem sesi. Tak jauh beda dengan pertemuan ke 2, kondisi kelas cukup kondusif. Namun saat siswa sudah mulai bosan dengan penjelasan guru, siswa melakukan aktifitas lainnya. Ada yang mengobrol dengan teman di depannya, ada yang menulis atau menggambar bukan materi, dan juga ada yang jaim terhadap teman yang lain. Aktifitas-aktifitas ini yang mengganggu jalannya pembelajaran sehingga konsentrasi siswa yang lain juga terganggu. Akibatnya siswa tidak memahami sebagian besar materi yang disampaikan oleh guru.

Setelah masing-masing kelas menerima pembelajaran, langkah berikutnya adalah menguji pemahaman kedua kelas. Uji pemahaman setelah kelas eksperimen menerima perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak disebut dengan *posttest*. *Posttest* dilakukan dengan memberikan soal yang sama dengan soal

pretest pada kedua kelas. Hasil dari *posttest* kedua kelas kemudian diolah untuk dianalisis dengan uji normalitas dan *t-test*.

Rata-rata hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen adalah 82,05. Jika dibandingkan dengan nilai *pretest*, hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. Rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol juga terdapat peningkatan setelah dilakukan pembelajaran yang tidak menggunakan media video animasi dan dengan menerapkan pembelajaran *direct instruction* yaitu sebesar 75,16. Berdasarkan beda rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest*, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih baik sebesar 24,04 bila dibandingkan dengan kelas kontrol yakni 13,32.

Normalitas data harus diuji sudah diuji sebelum dianalisis dengan *t-test*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 4.3. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelas keduanya yang berasal dari *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Hal ini dinyatakan pada setiap pengujian adalah nilai sig lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Setelah data dinyatakan terdistribusi normal, maka data dapat diuji dengan analisis *t-test*. Program yang digunakan pada *t-test* sama dengan pada uji normalitas yaitu program SPSS 25.

Merujuk pada tabel 4.4 hasil analisis *t-test* didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 4,545. Hasil t_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 5% atau 0,05 dengan df 75. Dapat diketahui nilai t_{tabel} dengan df 75 adalah 1,665. Berdasarkan pengambilan keputusan jika harga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $4,545 > 1,665$. Artinya keputusan yang didapat adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian kesimpulan dari hasil analisis uji *t* adalah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Selanjutnya untuk mengetahui besar perbedaan tingkat keefektifan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat dihitung

dengan perhitungan uji efektifitas relatif. Perhitungan nilai ER (efektifitas relatif) dapat dilihat pada lampiran 25. Nilai yang didapat berdasarkan pengujian tersebut adalah 57,38%. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan pada tabel kriteria penafsiran uji keefektifan relatif instrumen yang masuk pada kriteria keefektifan sedang. Hal tersebut membuktikan bila penerapan media video animasi yang diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada pembelajaran lebih efektif.

Nilai keefektifan relatif instrumen dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada penelitian ini, menurut peneliti nilai keefektifan relatif hanya pada kategori sedang karena dipengaruhi oleh kondisi kelas, kemampuan guru mengendalikan kelas serta alat yang digunakan untuk *output* audio media video. Meskipun pembelajaran yang menggunakan media yang menarik tetapi apabila kondisi kelas yang tidak kondusif serta guru yang tidak dapat mengendalikan kondisi kelas maka penyaluran informasi juga tidak akan tersalurkan secara maksimal. Kondisi kelas juga dapat mempengaruhi media yang digunakan, dalam hal ini adalah media video. Media video adalah media yang memunculkan gambar serta suara. Jika kondisi kelas gaduh, maka suara yang dikeluarkan oleh media video tidak akan terdengar oleh siswa. Berdasarkan dengan hasil seluruh rangkaian analisis, dapat disimpulkan bahwa media video animasi melalui pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

BAB 5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan uji t pada program SPSS 25 menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,545 kemudian dikonsultasikan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Nilai t tabel dengan $df = 75$ adalah sebesar 1,665. Hal ini menyatakan bahwa $4,545 > 1,665$ artinya t hitung $>$ t tabel. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan t hitung $>$ t tabel adalah H_0 (hipotesis nihil) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini juga didukung oleh perbedaan rata-rata hasil *posttest* kedua kelas. Pada kelas eksperimen nilai *posttest* lebih besar yaitu 82,05 daripada pada kelas kontrol yaitu sebesar 75,16. Selain itu dalam perhitungan nilai keefektifan relatif (ER) menunjukkan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih efektif 57,38% apabila digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka penulis dapat mengemukakan saran yang dijelaskan berikut ini.

1. Bagi guru, dalam menerapkan media video animasi sebaiknya menggunakan fasilitas yang mendukung seperti *viewer* dan *sound* guna menunjang pembelajaran sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami siswa dengan mudah. Guru juga harus memahami materi yang akan disampaikan ke siswa sehingga saat pembelajaran inkuiri terbimbing guru dapat memvalidasi informasi yang didapatkan oleh siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan media video animasi memerlukan kondisi kelas yang tenang sehingga suara yang dikeluarkan akan mudah didengar. Oleh karena itu, pengajar disarankan untuk memfokuskan konsentrasi siswa dan mengendalikan kelas dengan improvisasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pancaran*. 4(1): 55-68.
- Akbarjaya, Reynaldo. 2017. Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjung Sari 97 Surabaya. *Jurnal PGSD*. 4(2).
- Ana, dkk. 2016. Penerapan Media Pembelajaran Video dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI Negeri Jambu. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Asrul, dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Panca Indra Manusia Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*. 2(1).
- Ayu, Sunami, Mayang dan Aslam. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4).
- Handayani, Sri. 2019. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat. *Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Hisbullah, dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur. <https://bit.ly/3ebt2J1> [diakses pada 18 April 2021].
- Mahananingtyas, Elsinora. 2017. Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*.
- Masyhud, Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LMPK).
- Malawi, Ibadullah dan Ani. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: AE Media Grafika. <https://bit.ly/3ATDXk7> [diakses pada 18 Oktober 2021].
- Muklis, Mohammad. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. IV(1).
- Novita, Lina dkk. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 4(3).

- Nuraini, Ani. 2013. Perbedaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Model Pembelajaran Inkuiri Bebas pada Aspek Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi*. 13(2).
- Nuri Azmi, Arina dkk. 2014. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso. *Artikel ilmiah mahasiswa*. Universitas Jember.
- Prayuda, Ayub. 2020. Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 134416 Tanjung Balai. *Skripsi*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Priyanto, Wawan. 2016. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 3(2) :120-235.
- Purnawati, dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Macam-macam Gaya. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 2(1).
- Ramdani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Farha Pustaka: Sukabumi. <https://bit.ly/3v2xUKF> [diakses pada 21 Pebruari 2022]
- Rudi dan Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi: Jember
- Safitri, Meilani dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Media Sains Indonesia. <https://bit.ly/3aTrphS> [diakses pada 20 Oktober 2021]
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Budi Utama. <https://bit.ly/3aTrphS> [diakses pada 19 Oktober 2021]
- Sukardi. 2018. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara. <https://bit.ly/3vvCOOs> [diakses pada 21 Oktober 2021]
- Sumiharsono, Rudi M, dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Abadi. <https://bit.ly/3jgBqKE> [diakses pada 19 Oktober 2021]
- Sungkono. 2006. Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2(1).
- Supardi. 1993. Populasi dan Sampel Penelitian. *Laporan Penelitian*. UNISIA

Wulandari, Fitria. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*. 5(2).



LAMPIRAN

Lampiran 1. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1	Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berupa video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada rantai makanan ?	<ul style="list-style-type: none"> - Variabel bebas : - Penggunaan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing - Variabel Terikat : - Hasil belajar kognitif siswa kelas V - Variabel Kontrol 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi melalui model pembelajaran inkuiri, sedangkan pada kelas control tidak. - Media animasi yang digunakan adalah video materi rantai makanan. - Peningkatan pemahaman siswa yang dilihat dari nilai <i>post test</i> lebih tinggi daripada nilai <i>pre test</i> - Hasil belajar materi rantai 	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara - Hasil <i>post test</i> dan <i>pre test</i> - Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian : penelitian kuasi eksperimental dengan desain <i>Non-equivalen control group design</i>. - Metode pengumpulan data menggunakan tes - Analisis data penentuan responden menggunakan uji homogenitas - Analisis data tentang pengaruh menggunakan 	Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V tema 5 subtema 2 pembelajaran 1

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
			makanan pada aspek kognitif siswa mengalami peningkatan apabila memenuhi kemampuan sebagai berikut. a. C4 (Menganalisis) b. C5 (Mengevaluasi) c. C6 (Mencipta)		uji-t	

Lampiran 2. Lembar Wawancara Guru Kelas VA dan VB

INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELAS

Nama Narasumber : ..Puryanto, S.Pd.....

Jabatan : Guru kelas V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah guru kelas menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi ?	Pernah memakai namun tidak setiap pembelajaran. Menyesuaikan keadaan, situasi dan materi yg diberikan
2.	Media apa yang sering digunakan dalam menyampaikan materi ?	Media yang paling sering digunakan itu gambar memakai papan tulis/media yg sudah tersedia
3.	Model pembelajaran apa yang digunakan guru dalam pembelajaran ?	Pembelajaran yang dianjurkan KB namun kenyataannya guru menyampaikan materi scr langsung
4.	Apakah ada model pembelajaran khusus ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran khususnya video ?	Tidak ada. Sama seperti pembelajaran biasanya namun bedanya hanya menggunakan video atau media lainnya.
5.	Apa kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya video ?	Sarana untuk menayangkan video, waktu pembelajaran yang singkat
6.	Apakah ada perbedaan mengenai hasil belajar siswa setelah menggunakan media video ?	Pasti ada, nilai yang menggunakan media video lebih tinggi drpd yang tidak menggunakan video.

Banyuwangi, 16 Oktober 2021

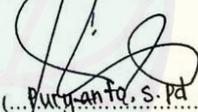
Pewawancara,



Anisa Uroiva

NIM. 180210204205

Guru Kelas,



(...Puryanto, S. Pd.)

NIP.

INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELAS

Nama Narasumber : Laili Nur Azizah L. S. Pd
 Jabatan : Guru kelas V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah guru kelas menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi ?	Iya menggunakan tapi tergantung materi yang akan disampaikan
2.	Media apa yang sering digunakan dalam menyampaikan materi ?	paling sering menggunakan gambar dan praktek langsung seperti mengetahui detak jantung
3.	Model pembelajaran apa yang digunakan guru dalam pembelajaran ?	Saat kegiatan pra-ter berarti menggunakan model penemuan, saat tidak menggunakan media berarti materi disampaikan ser
4.	Apakah ada model pembelajaran khusus ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran khususnya video ?	Tidak ada, yang penting anak-anak mengerti dan memahami kesimpulan dari informasi yang disampaikan langsung
5.	Apa kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya video ?	kendalanya jika sarana prasarana yang tidak mendukung maka penggunaan media video ini tidak efektif.
6.	Apakah ada perbedaan mengenai hasil belajar siswa setelah menggunakan media video ?	Ada. Ada peningkatan hasil belajar. Bedanya menggunakan media video dari pada tidak menggunakan media video.

Banyuwangi, 16 Oktober 2021

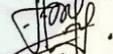
Pewawancara,



Anisa Uroiva

NIM. 180210204205

Guru Kelas,



Laili Nur Azizah L. S. Pd
 (.....)

NIP.

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Wawancara



Lampiran 4. Data Nilai PTS Kelas V A

NILAI PTS SEMESTER VA GANJIL SDN 1 PESANGGARAN				
NO	Induk	NISN	NAMA	TEMA 1
1	5267	0101864250	ALBERT JULIAN PESCE	61
2	5268	0109552691	ALDINO NEO BRILIANT	35
3	5271	0103139041	ALLODYA ORLYN NARDA	63
4	5272	0113146747	ALMIRAH NAYLA SAKHIRA	62
5	5273	0125308315	ANDRINATA BUDI PRIBADI	74
6	5276	0119023916	APRILIA WAHYU NINGRUM	60
7	5278	0115803174	ARIZIA FITRAH AZIZA	45
8	5281	0105737169	AUREL CINTA DIVA SAFITRI	38
9	5285	0101319504	CINDY DAMAI YANTI	36
10	5286	0108858606	DAVA BAGUS SYAHPUTRA	38
11	5287	0108402530	DAVIN ALDIANSYAH	65
12	5288	0109624855	DAVIN AURIKTO	73
13	5602	0106637443	DEWINDA AURELZA OKTAVIA ADY	50
14	5222	0105679749	FARAH ALI URBANINGRUM	56
15	5295	0115537093	FAZIRA CHAIRINA PRASETYA	39
16	5297	0104498356	FINDY ARIKA RAHA YU	39
17	5299	0117656885	GEISHA BUNGA APRILIA HERMANTO	72
18	5302	0109272408	ILHAM ALAM SYAH	43
19	5303	0104459315	INDAH RESTYANINGRUM	23
20	5305	0112432878	JAHEZKIEL ZACHEO HADINATA	64
21			KANAYA DIELEZA PUTRI PRADITYA	64
22	5306	0107381176	KENZIE SEPTA KANANTA	35
23	5308	0106766917	KEYLA AZUMY TAFFARA	44
24	5599	0104766071	KIRANA ARINDA SANTI	49
25	5519	0103167787	M. FIERZY JULIEVER BACHTIAR	86
26	5312	0103935418	MUHAMMAD SATRIO HIDAYAT	65
27	5313	0112061103	NABILA EDRIA FELDAWATI	27
28	5318	0107379669	NURINA AULIA YASFI	83
29	5517	0106841817	PUSPA WEMPY PRADITYA	62
30	5323	0102265379	RADITYA JULIAN ASCAR	47
31	5325	0105875494	RAYHAN CRISTANUEL HARTOYO	77
32	5326	0102871884	RAYHAN MOHAMMAD AL AZZAM	69
33	5330	0109986656	ROFI TRI LEKSONO	65
34	5332	0103498233	SAYYID HAFIZD MUBAROK	64
35	5333	0112126417	SHAFEEYA AZALIA SANDHINI	59
36	5336	0115081822	VALLENT ANGEL NUR KAMILA	37
37	5338	0109480281	VERCYLIA AUFA	60
38	5339	0107980163	VILTO FLOWIS LEFKA ZJEVALDO	31
39	5340	0111203470	WAHYU KURNIA MEGA	29

Lampiran 5. Data Nilai PTS Kelas V B

NILAI PTS VB SEMESTER GANJIL SDN 1 PESANGGARAN				
NO	Induk	NISN	NAMA	TEMA 1
1	5266	0106298787	AKHBAR PUTRA WAHYU WINATA	50
2	5269	0102950952	ALFA LIMA RAHMADANI	70
3	5277	0115721386	ARIENDRA RAYYA SHAKTI AL GHAIZAN	75
4	5280	0113610082	AULIA MARTA CAHYANI	79
5	5518	0101024253	AURA DIN ZANGGI	23
6	5282	0101058813	AZLISA LARASATI	91
7	5283	0116723165	BAGUS PUTRA SANDRIYA	55
8	5284	0107852172	BINTANG AL FARIS	85
9	5600	0103196274	BRILIAN ALAM SAPUTRA	75
10	5289	0105389557	DIMAS NURHADI SAPUTRO	66
11	5290	0103255449	DINDA ANGELIA YALA PUSPITA	80
12	5219	0095270735	EKA YUNITA SARI	38
13	5292	0117951999	ELVIRA NADHITA FELIX	63
14	5293	0103851453	EVELYN VANESSA PUTRI	65
15	5294	0106236706	FARIDA NUR AINI	92
16	5296	0106117243	FERNANDO DESSTA PRATAMA	29
17	5298	0113301633	GALIH PRAYOGO	76
18	5300	0114431138	GIBRAN ZAFIQI ERNANDO	35
19	5301	0112651193	GLENDYS RESTU CAHYA WIGUNA	33
20	5304	0118287393	JACKLIN WIDI VALENTINO PUTRA	70
21	5311	0111527800	MAZAYA WINDY KUSUMANINGRUM	54
22	5314	0117614675	NASTYASA JESA SETYAWAN	36
23	5316	0102068449	NIKEISHA MICHAELA NIAN	34
24	5317	0117535259	NINDITA GILANG CAHYA RAMADHANI	100
25	5319	0104428704	OCTARI CAESAR MUSTIKA DEVI	87
26	5320	0117759051	ORYSZA SHEENAZ WINDRIYA	88
27	5321	0109002424	PUSPA AYU SUSILO RINI	91
28	5322	0118304001	RADHIKA ILYASA ALFAROBBI	70
29	5327	0113578988	REVA DWI FELISHA PUTRI	58
30	5328	0102026674	REVINA JENERY ARIANTI	67
31	5329	0107244705	REVINO VIRGO ARSANDA RAMADANI	32
32	5334	0105355708	SHEFI REFINA DEWI	39
33	5335	0111342618	SYARIFAH AZZAR	57
34	5337	0118865169	VANYA NOVIA PUTRI	70
35	5341	0105580138	WIRDAD ADAM DINNUS SUFI	64
36	5342	0115943840	YACHE DAFFA AL RASYA	44
37	5344	0108448137	ZIVANA JULIA SHARON	40
38			ZEE ZEE ALCYIA PUTRI KUSNAEDY	62

Lampiran 6. Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI PTS TEMA 1	Based on Mean	1.921	1	75	.170
	Based on Median	1.536	1	75	.219
	Based on Median and with adjusted df	1.536	1	72.576	.219
	Based on trimmed mean	1.893	1	75	.173

ANOVA

NILAI PTS TEMA 1

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1260.845	1	1260.845	3.594	.062
Within Groups	26312.142	75	350.829		
Total	27572.987	76			

Lampiran 7. Angket Uji Validitas Instrumen Tes

Validator 1

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI SOAL

Nama Validator : Rizki Putri Wardani, M.Pd
 Sekolah Penelitian : SDN 1 Pesanggaran
 Kelas : V
 Tema/Subtema : 5/2

Yth, bapak/ibu,

Saya memohon bantuan bapak/ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang soal *pretest* dan *postests* dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1". Penilaian, saran dan komentar dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas soal yang digunakan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian 1,2,3,4,5 pada setiap nomor pernyataan sesuai kebenaran menurut pendapat Anda.

Kriteria penilaian:

Skor 1 = sangat kurang baik/sangat kurang sesuai
 Skor 2 = kurang baik/kurang sesuai
 Skor 3 = cukup baik/cukup sesuai
 Skor 4 = baik/sesuai
 Skor 5 = sangat baik/sangat sesuai

No	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Soal sesuai dengan KD yang harus dikuasai siswa.				√		
2.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan indikator soal.				√		
3.	Kejelasan ruang lingkup pertanyaan.				√		
4.	Soal yang dinyatakan sesuai dengan jenis sekolah dan				√		

No	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
	tingkat kelas.						
5.	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.				√		
6.	Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.					√	
7.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					√	
8.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√		
9.	Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat					√	
10	Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar).			√			

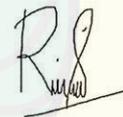
Mohon kepada bapak/ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran :

Sebelum menginjak ke soal, lebih baik berikan pengantar untuk menambah literasi dari siswa, bisa berupa data maupun berita.

Jember, 20Desember 2021

Validator,



Rizki Putri Wardani, M.Pd

NIP. 199110282020122003

Validator 2

]

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI SOAL

Nama Validator : Puryanto, S. Pd
 Sekolah Penelitian : SDN 1 Pesanggaran
 Kelas : V
 Tema/Subtema : 5/2

Yth, bapak/ibu,

Saya memohon bantuan bapak/ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1". Penilaian, saran dan komentar dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas soal yang digunakan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian 1,2,3,4,5 pada setiap nomor pernyataan sesuai kebenaran menurut pendapat Anda.

Kriteria penilaian:

Skor 1 = sangat kurang baik/sangat kurang sesuai
 Skor 2 = kurang baik/kurang sesuai
 Skor 3 = cukup baik/cukup sesuai
 Skor 4 = baik/sesuai
 Skor 5 = sangat baik/sangat sesuai

No	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Soal sesuai dengan KD yang harus dikuasai siswa.					✓	
2.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓		
3.	Kejelasan ruang lingkup pertanyaan.					✓	
4.	Soal yang dinyatakan sesuai						

No	Pernyataan	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
	dengan jenis sekolah dan tingkat kelas.						
5.	Pertanyaan butir soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntun jawaban.				✓		
6.	Rumusan butir soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓		
7.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					✓	
8.	Rumusan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓		
9.	Rumusan butir soal tidak menggunakan bahasa daerah setempat					✓	
10	Rumusan butir soal sudah kompleks (dari yang mudah hingga sukar).				✓		

Mohon kepada bapak/ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran:

1. Pembuatan soal sudah cukup bagus namun akan lebih bagus lagi kalau soal di buat sendiri
2. Untuk soal no 3 sebaiknya lebih special mohon untuk diperbaiki

Banyuwangi, 6 Desember 2021

Validator,

Puryanto, S. Pd.
CG 001092002071870

Lampiran 8. Ringkasan Perhitungan Uji validitas Instrumen Tes**Perolehan Skor Uji Validitas**

No Pertanyaan	Skor Validator		Skor Rerata	Nilai Skala (100)
	Validator 1	Validator 2		
1	5	5	5	100
2	4	4	4	80
3	4	5	4,5	90
4	5	4	4,5	90
5	4	4	4	80
6	5	4	4,5	90
7	5	5	5	100
8	4	4	4	80
9	4	5	4,5	90
10	3	4	3,5	70
Total	43	44	43,5	8700

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{43,5}{50} \times 100$$

$$Valpro = 87$$

Lampiran 9. Angket Uji Validitas Media

Validator 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Tujuan

Validasi pada ahli media bertujuan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran video animasi. Validasi ini untuk mengetahui layak atau tidak video tersebut digunakan sebagai media pembelajaran tema ekosistem subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem pada kelas V.

Petunjuk pengisian

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran.
- b. Makna skor validitas.
Skor 1 = kurang baik/kurang sesuai
Skor 2 = cukup baik/cukup sesuai
Skor 3 = baik/sesuai
Skor 4 = sangat baik/sangat sesuai
- c. Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran video.

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi				
	a. Kesesuaian video dengan kompetensi dasar.				✓
	b. Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran.				✓
	c. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak.				✓
2.	Kebahasaan				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓
	b. Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda (ambigu).				✓
	c. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami oleh siswa				✓

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	sekolah dasar.				
3.	Penyajian				
	a. Penyajian video mudah dipahami.			✓	
	b. Penyajian media video mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.			✓	
	c. Penyajian media video dilakukan secara runtut.				✓
	d. Penyajian video menarik.			✓	
	e. Penyajian gambar dan materi yang dibahas sesuai.			✓	
4.	Kegrafikan				
	a. Kesesuaian tampilan video terhadap perkembangan anak.			✓	
	b. Memiliki daya tarik visual.		✓		
	c. Memiliki tampilan yang rapi dan jelas.			✓	
	d. Desain grafis yang digunakan sesuai dengan tema.			✓	

Saran revisi

1. Jika gambar/video/bacaan di dalam video bukan merupakan milik pribadi, sertakan sumbernya/daftar sumber gambar/sumber bacaan.
2. Terdapat slide video yang memuat bacaan panjang, namun durasi slide.... tersebut cukup singkat, sebaiknya ditambah.
3. Warna latar video kurang menarik bagi anak, masih monotone.
4. Munculkan tulisan bergerak di beberapa bagian, misalnya pada kalimat tanya untuk menanyakan sejauh mana pemahaman awal siswa untuk topik yang akan dipelajari.
5. Disarankan menggunakan beberapa font yang menarik untuk dibaca anak.
6. Baik suara musik maupun narator di beberapa part tidak sama, ada yang kecil dan tiba-tiba menjadi besar, sebaiknya disamakan.
7. Berikan judul pada contoh video di dalam video.
8. Berikan identitas/biografi singkat pembuat/pengembang media.

Jember, 30 November. 2021

Validator,



Nindyq Nurdianasari, S.Pd.) M.Pd.

Validator 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Tujuan

Validasi pada ahli media bertujuan untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran video animasi. Validasi ini untuk mengetahui layak atau tidak video tersebut digunakan sebagai media pembelajaran tema ekosistem subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem pada kelas V.

Petunjuk pengisian

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran.
- b. Makna skor validitas.
Skor 1 = kurang baik/kurang sesuai
Skor 2 = cukup baik/cukup sesuai
Skor 3 = baik/sesuai
Skor 4 = sangat baik/sangat sesuai
- c. Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran video.

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi				
	a. Kesesuaian video dengan kompetensi dasar.				✓
	b. Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran.				✓
	c. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak.				✓
2.	Kebahasaan				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓
	b. Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda (ambigu).				✓
	c. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami oleh siswa				✓



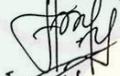
No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	sekolah dasar.				
3.	Penyajian				
	a. Penyajian video mudah dipahami.				✓
	b. Penyajian media video mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.			✓	
	c. Penyajian media video dilakukan secara runtut.				✓
	d. Penyajian video menarik.				✓
	e. Penyajian gambar dan materi yang dibahas sesuai.				✓
4.	Kegrafikan				
	a. Kesesuaian tampilan video terhadap perkembangan anak.			✓	
	b. Memiliki daya tarik visual.			✓	
	c. Memiliki tampilan yang rapi dan jelas.				✓
	d. Desain grafis yang digunakan sesuai dengan tema.			✓	

Saran revisi

Pembuatan video animasi sebagai media pelajaran sudah cukup bagus, namun akan lebih bagus lagi jika di awal video disampaikan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu penyampaian apersepsi atau pengaitan materi dengan pengalaman anak-anak akan sangat membantu menyiapkan anak dalam belajar.

Banyuwangi, 24 November 2021

Validator,


Laili Nur Azizah L. S. Pd

Lampiran 10. Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Media

No Pertanyaan	Skor Validator		Skor Rerata	Nilai Skala (100)
	Validator 1	Validator 2		
1	4	4	4	100
2	4	4	4	100
3	4	4	4	100
4	4	4	4	100
5	4	4	4	100
6	4	4	4	100
7	3	4	3,5	87,5
8	3	3	3	75
9	4	4	4	100
10	3	4	3,5	87,5
11	3	4	3,5	87,5
12	3	3	3	75
13	2	3	2,5	62,5
14	3	4	3,5	87,5
15	3	3	3	75
Total	51	56	53,5	1337,5

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{53,5}{60} \times 100$$

$$Valpro = 89,1667$$

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Empirik

NO	NAMA	BUTIR SOAL																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Alvino Ayyup Putra Basuki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	
2	Anggun Setiya Wati	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
3	Arif Setiawan	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
4	Aruman	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	
5	Bearly Mathelez	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	
6	Carena Amelia	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	
7	Clara Juniar Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
8	Galang Setiawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
9	Gibran Ade Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
10	Keysa Eka Putri Ramadani	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	
11	Lutfiatul Zanah	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	
12	M. Firman Maulana	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
13	Mareta Kristina Pega	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	
14	Marselina Injelita	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	
15	Meylan Ayu Regina Putri	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
16	Muhammad Alam Saputra	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	
17	Nessya Aulia Ramadhani	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	
18	Rafael Januarta	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	
19	Reymen Dea Susanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
20	Ringgo Pakusadewa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	
21	Wihan Valentino	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
	Jumlah	14	17	16	11	10	15	13	12	15	12	12	11	12	11	14	13	15	11	15	18
	r hitung	0.46	0.52	0.53	0.44	0.49	0.52	0.44	0.54	0.49	0.12	0.59	0.50	-0.07	0.44	0.44	0.13	0.52	0.44	-0.54	0.44
	r tabel	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43	0.43
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid									

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 12. Uji Reliabilitas

NO	NAMA	SKOR BUTIR SOAL GANJIL										Jumlah	SKOR BUTIR SOAL GENAP										Jumlah	X ²	Y ²	XY
		1	3	5	7	9	11	13	15	17	19		2	4	6	8	10	12	14	16	18	20				
1	Alvino Ayyup Putra Basuki	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	64	49	56	
2	Anggun Setiya Wati	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	25	49	35	
3	Arif Setiawan	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	9	9	9	
4	Aruman	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	36	25	30	
5	Bearly Mathelez	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	9	16	12	
6	Carena Amelia	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	3	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	9	25	15	
7	Clara Junior Putri	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	49	49	49	
8	Galang Setiawan	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	4	2	
9	Gibran Ade Saputra	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	49	64	56	
10	Keysa Eka Putri Ramadani	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	4	9	6	
11	Lutfiatul Zanah	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	36	16	24	
12	M. Firman Maulana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	64	49	56	
13	Mareta Kristina Pega	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	16	36	24	
14	Marselina Injelita	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	9	4	6	
15	Meylan Ayu Regina Putri	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	49	16	28	
16	Muhammad Alam Saputra	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	9	4	6	
17	Nessya Aulia Ramadhani	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	49	9	21	
18	Rafael Januarta	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	1	0	1	1	0	0	1	0	0	6	49	36	42	
19	Reymen Dea Susanto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	64	64	64	
20	Ringgo Pakusadewa	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	36	36	36	
21	Wihan Valentino	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	25	49	35	
JUMLAH		14	16	10	13	15	12	0	14	15	0	109	17	11	15	12	0	11	11	0	11	106	661	618	612	

1. Menghitung r_{xy}

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$R_{xy} = \frac{(21)(612) - (109)(106)}{\sqrt{[(21)(661) - (109)^2] \cdot [(21)(618) - (106)^2]}}$$

$$R_{xy} = \frac{12852 - 11554}{\sqrt{[13881 - 11881] \cdot [12978 - 11236]}}$$

$$R_{xy} = \frac{1298}{\sqrt{(2000)(1742)}}$$

$$R_{xy} = \frac{1298}{\sqrt{3484000}}$$

$$R_{xy} = \frac{1298}{\sqrt{3484000}}$$

$$R_{xy} = \frac{1298}{1866}$$

$$R_{xy} = 0,695$$

2. Menghitung reliabilitas

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,695}{1 + 0,695}$$

$$R_{11} = \frac{1,39}{1,695}$$

$$R_{11} = 0,82$$

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 13. Indeks Daya Pembeda Instrumen Tes dan Tingkat Kesulitan Instrumen

NO	NAMA	BUTIR SOAL																			Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	M. Firman Maulana	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
2	Reymen Dea Susanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17
3	Alvino Ayyup Putra Basuki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	16
4	Anggun Setiya Wati	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
5	Clara Juniar Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16
6	Rafael Januarta	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
7	Gibran Ade Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
8	Ringgo Pakusadewa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15
9	Aruman	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14
10	Mareta Kristina Pega	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	14
11	Meylan Ayu Regina Putri	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14
12	Wihan Valentino	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	14
13	Lutfiatul Zanah	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	12
14	Nessya Aulia Ramadhani	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	11
15	Carena Amelia	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	10
16	Arif Setiawan	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9
17	Bearly Mathelez	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	9
18	Keysa Eka Putri Ramadani	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	9
19	Marselina Injelita	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	9
20	Muhammad Alam Saputra	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	8
21	Galang Setiawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
Jumlah		14	17	16	11	10	15	13	12	15	12	12	11	12	11	14	13	15	11	15	18	
JKT		10	10	10	8	7	10	9	9	10	7	8	8	6	7	9	8	10	8	6	11	
JKR		4	7	6	3	3	5	4	3	5	5	4	3	6	4	5	5	5	3	9	7	
NT		11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	
NR		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
IDP		0.57	0.29	0.38	0.48	0.38	0.48	0.48	0.57	0.48	0.19	0.38	0.48	0.00	0.29	0.38	0.29	0.48	0.48	-0.29	0.38	
IKES		67%	81%	76%	52%	48%	71%	62%	57%	71%	57%	57%	52%	57%	52%	67%	62%	71%	52%	71%	86%	

Distribusi Jawaban Benar Kelompok Tinggi

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	M. Firman Maulana	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
2	Reymen Dea Susanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
3	Alvino Ayyup Putra Basuki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	
4	Anggun Setiya Wati	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
5	Clara Juniar Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
6	Rafael Januarta	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
7	Gibran Ade Saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
8	Ringgo Pakusadewa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	Aruman	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1
10	Mareta Kristina Pega	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
11	Meylan Ayu Regina Putri	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
	Jumlah	10	10	10	8	7	10	9	9	10	7	8	8	6	7	9	8	10	8	6	11	
	Persentase	91%	91%	91%	73%	64%	91%	82%	82%	91%	64%	73%	73%	55%	64%	82%	73%	91%	73%	55%	100%	

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Distribusi Jawaban Benar Kelompok Rendah

NO	NAMA	BUTIR SOAL																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Wihan Valentino	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
2	Lutfiatul Zanah	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
3	Nessya Aulia Ramadhani	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
4	Carena Amelia	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
5	Arif Setiawan	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
6	Bearly Mathelez	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0
7	Keysa Eka Putri Ramadani	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
8	Marselina Injelita	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0
9	Muhammad Alam Saputra	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
10	Galang Setiawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
Jumlah		4	7	6	3	3	5	4	3	5	5	4	3	6	4	5	5	5	3	9	7
Persentase		40%	70%	60%	30%	30%	50%	40%	30%	50%	50%	40%	30%	60%	40%	50%	50%	50%	30%	90%	70%

Lampiran 14. Rangkuman Analisis Indeks Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen

No Soal	Jawaban Benar kelompok		Jawaban Benar		Indeks Daya Pembeda	Tingkat Kesulitan	Keterangan
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase			
1	10	91%	4	40%	0.57	67%	BAIK
2	10	91%	7	70%	0.29	81%	DIREVISI
3	10	91%	6	60%	0.38	76%	BAIK
4	8	73%	3	30%	0.48	52%	BAIK
5	7	64%	3	30%	0.38	48%	BAIK
6	10	91%	5	50%	0.48	71%	BAIK
7	9	82%	4	40%	0.48	62%	BAIK
8	9	82%	3	30%	0.57	57%	BAIK
9	10	91%	5	50%	0.48	71%	BAIK
10	7	64%	5	50%	0.19	57%	DIREVISI
11	8	73%	4	40%	0.38	57%	BAIK
12	8	73%	3	30%	0.48	52%	BAIK
13	6	55%	6	60%	0	57%	DIREVISI
14	7	64%	4	40%	0.29	52%	BAIK
15	9	82%	5	50%	0.38	67%	BAIK
16	8	73%	5	50%	0.29	62%	BAIK
17	10	91%	5	50%	0.48	71%	BAIK
18	8	73%	3	30%	0.48	52%	BAIK
19	6	55%	9	90%	-0.29	71%	DIREVISI
20	11	100%	7	70%	0.38	86%	DIREVISI

Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN
(Pertemuan 1)**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4) 4.7.1 Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi (P3)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis keterangan tentang rantai makanan (C4) 4.5.1 Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
- 4.7.1 Setelah memahami pokok pikiran dalam teks nonfiksi, siswa mampu menunjukkan pokok pikiran pada bacaan rantai makanan dengan tepat.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai rantai makanan, siswa dapat menganalisis pengertian dan komponen rantai makanan dengan tepat.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Menemukan ide pokok pada teks non fiksi
2. Memahami rantai makanan

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Video Animasi tentang rantai makanan
(<https://drive.google.com/file/d/11dtx93tYDG15xZCXcCRBhpDZUZp496NV/view?usp=sharing>)
2. Alat pembelajaran : *Laptop, LCD, Proyektor, Speaker*

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Inkuiri terbimbing
Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang makanan hewan yang berada di sekitar lingkungan, “Anak-anak apakah kalian pernah melihat katak di sekitar kalian ? apakah kalian mengetahui makanan seekor katak ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang ide pokok pada teks nonfiksi dan rantai makanan, tujuannya adalah agar kita dapat menentukan ide pokok dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar tidak terjadi ketidakseimbangan ekosistem. 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pendagogi</p>	5 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bercerita tentang masalah ketidakseimbangan rantai makanan 	Identifikasi fenomena atau gejala	55 menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
	<p>yang terdapat di lingkungan sekitar</p> <p>2. Mengorganisasikan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang mengandung persoalan rantai makanan. ➤ Siswa didorong untuk merumuskan masalah dan mencari jawaban yang tepat dari masalah yang dirumuskan siswa. ➤ Guru meminta siswa untuk menentukan prediksi jawaban sementara dari permasalahan ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya. <p>3. Kegiatan Penyelidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menayangkan video animasi tentang rantai makanan ➤ Siswa menyimak video animasi untuk mengumpulkan data ➤ Guru mengarahkan siswa untuk mencatat informasi penting yang ada pada video tersebut. <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil temuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan hipotesis dengan informasi yang telah ia dapat dari video animasi ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil pengujian hipotesisnya <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pengujian hipotesis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan pembenaran atas hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat siswa. ➤ Guru membantu siswa dalam menyusun kesimpulan yang tepat ➤ Guru mempertegas kesimpulan yang siswa susun. <p>6. Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yaitu membuat bagan 	<p>Mermuskan masalah</p> <p>Mengajukanhipotesis</p> <p>Pengumpulan data</p> <p>Menguji Hipotesis</p> <p>Penarikan Kesimpulan</p>	

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
	sederhana rantai makanan dan menentukan ide pokok pada suatu tek nonfiksi.		
3.	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➤ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis keterangan tentang rantai makanan (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi (P3)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva
NIM. 180210204205

Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Rantai makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN
(Pertemuan 2)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Mengaitkan pokok pikiran pada setiap paragraf (C4) 4.7.1 Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf (P4)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dengan tepat. (C4) 4.5.1 Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
- 4.7.1 Setelah memahami pokok pikiran dalam teks nonfiksi, siswa mampu mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai rantai makanan, siswa dapat menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan, siswa mampu membuat gambar jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Mengembangkan ide pokok pada teks non fiksi.
2. Memahami peran makhluk hidup pada rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Video Animasi tentang rantai makanan (<https://drive.google.com/file/d/1ldtx93tYDG15xZCXcCRBhpDZUZp496NV/view?usp=sharing>)
2. Alat pembelajaran : *Laptop, LCD, Proyektor, Speaker*

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : Inkuiri terbimbing
Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang peran tumbuhan hijau pada rantai makanan, “Anak-anak apakah kalian tahu apa peran tumbuhan hijau pada rantai makanan? Pernahkan kalian melihat hewan memakan tumbuhan ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf dan jaring-jaring makanan, tujuannya adalah agar kita dapat membuat paragraf dari sebuah pokok pikiran dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar tidak terjadi ketidakseimbangan ekosistem. 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pendagogi</p>	5 menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
2.	<p>Kegiatan</p> <p>1. Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bercerita tentang beberapa hewan yang mengalami kepunahan dan dapat menyebabkan rantai makanan tidak seimbang. <p>2. Mengorganisasikan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang akibat yang terjadi jika hewan dalam rantai makanan punah. ➤ Siswa didorong untuk merumuskan masalah dan mencari jawaban yang tepat dari masalah yang dirumuskan siswa. ➤ Guru meminta siswa untuk menentukan prediksi jawaban sementara dari permasalahan ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya. <p>3. Kegiatan Penyelidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menayangkan video animasi tentang rantai makanan ➤ Siswa menyimak video animasi untuk mengumpulkan data ➤ Guru mengarahkan siswa untuk mencatat informasi penting yang ada pada video tersebut. <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil temuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan hipotesis dengan informasi yang telah ia dapat dari video animasi ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil pengujian hipotesisnya <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pengujian hipotesis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan pembenaran atas hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat siswa. ➤ Guru membantu siswa dalam menyusun kesimpulan yang tepat. 	<p>Identifikasi fenomena atau gejala</p> <p>Merumuskan masalah</p> <p>Mengajukan hipotesis</p> <p>Pengumpulan data</p> <p>Menguji Hipotesis</p> <p>Penarikan Kesimpulan</p>	<p>55 Menit</p>

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempertegas kesimpulan yang siswa susun. <p>6. Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yaitu mengembangkan pokok pikiran menjadi suatu paragraf dan membuat jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu. 		
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➤ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraf (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring dengan tepat. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf (P4)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva
NIM. 180210204205

Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Jaring-jaring makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN
(Pertemuan 3)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Menganalisis kalimat utama ada setiap paragraf (C4) 4.7.1 Membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan. (P4)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis kelompok makhluk hidup yang terdapat pada piramida rantai makanan. (C4) 4.5.1 Membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menganalisis kalimat utama pada setiap paragraf dengan cermat.
- 4.7.1 Setelah memahami kalimat utama dalam teks nonfiksi, siswa mampu membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan dengan tepat.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai piramida rantai makanan, siswa dapat menganalisis kelompok makhluk hidup pada setiap tingkatan tropic dengan tepat.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang piramida rantai makanan, siswa mampu membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan lengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Membuat teks non fiksi.
2. Memahami kelompok makhluk hidup pada piramida rantai makanan.

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Video Animasi tentang rantai makanan (<https://drive.google.com/file/d/11dtx93tYDG15xZCXcCRBhpDZUZp496NV/view?usp=sharing>)
2. Alat pembelajaran : *Laptop, LCD, Proyektor, Speaker*

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Inkuiri terbimbing
 Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang piramida rantai makanan, “Anak-anak apakah kalian tahu manakah jumlah makhluk hidup yang lebih banyak ? produsen, konsumen sekunder, konsumen primer atau konsumen puncak ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang menganalisis kalimat utama dan piramida rantai makanan, tujuannya adalah agar kita dapat membuat teks nonfiksi berdasarkan kalimat utama dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar terjadi keseimbangan ekosistem.” 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pendagogi</p>	5 Menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
2.	<p>Kegiatan</p> <p>4. Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bercerita tentang beberapa perilaku manusia dan kejadian alam yang mengakibatkan ketidakseimbangan ekosistem sehingga berdampak pada ketidakseimbangan rantai makanan. <p>5. Mengorganisasikan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang akibat yang terjadi jika makhluk hidup yang berperam sebagai konsumen tingkat 1 mengalami kepunahan. ➤ Siswa didorong untuk merumuskan masalah dan mencari jawaban yang tepat dari masalah yang dirumuskan siswa. ➤ Guru meminta siswa untuk menentukan prediksi jawaban sementara dari permasalahan ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya. <p>6. Kegiatan Penyelidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menayangkan video animasi tentang rantai makanan ➤ Siswa menyimak video animasi untuk mengumpulkan data ➤ Guru mengarahkan siswa untuk mencatat informasi penting yang ada pada video tersebut. <p>7. Mengembangkan dan menyajikan hasil temuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan hipotesis dengan informasi yang telah ia dapat dari video animasi ➤ Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil pengujian hipotesisnya <p>8. Menganalisis dan mengevaluasi proses pengujian hipotesis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan pembenaran atas 	<p>Identifikasi fenomena atau gejala</p> <p>Merumuskan masalah</p> <p>Mengajukan hipotesis</p> <p>Pengumpulan data</p> <p>Menguji Hipotesis</p> <p>Penarikan Kesimpulan</p>	<p>56 Menit</p>

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
	<p>hipotesis yang tidak sesuai dengan informasi yang didapat siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membantu siswa dalam menyusun kesimpulan yang tepat ➤ Guru mempertegas kesimpulan yang siswa susun. <p>9. Penugasan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk mengerjakan LKPD yaitu membuat tek nonfiksi dan membuar gambar pirramida makanan. 		
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➤ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraf (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring dengan tepat. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf (P4)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva
NIM. 180210204205

Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang Piramida rantai makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang Piramida rantai makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang Piramida rantai makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Piramida rantai makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Piramida rantai makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Piramida rantai makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Piramida rantai makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL
(Pertemuan 1)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4) 4.7.1 Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi (P3)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaringan-jaringan makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis keterangan tentang rantai makanan (C4) 4.5.1 Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
- 4.7.1 Setelah memahami pokok pikiran dalam teks nonfiksi, siswa mampu menunjukkan pokok pikiran pada bacaan rantai makanan dengan tepat.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai rantai makanan, siswa dapat menganalisis pengertian dan komponen rantai makanan dengan tepat.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Menemukan ide pokok pada teks non fiksi
2. Memahami rantai makanan

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Gambar
2. Alat pembelajaran : Papan tulis, Spidol

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : *Direct Instruction*
 Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang makanan hewan yang berada di sekitar lingkungan, “Anak-anak apakah kalian pernah melihat katak di sekitar kalian ? apakah kalian mengetahui makanan seekor katak ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang ide pokok pada teks nonfiksi dan rantai makanan, tujuannya adalah agar kita dapat menentukan ide pokok dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar tidak terjadi ketidakseimbangan ekosistem.” 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pendagogi</p>	5 Menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang pokok pikiran • Guru menginstruksikan siswa untuk membaca bacaan pada pembelajaran 1 • Guru meminta siswa untuk menentukan pokok pikiran pada bacaan tersebut • Guru menggambarkan rantai makanan pada papan tulis • Guru menjelaskan pengertian dari rantai makanan • Guru memberi pertanyaan mengenai materi untuk melihat pemahaman siswa • Siswa diminta untuk membuat rantai makanan sederhana 		55 menit
3.	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> ➢ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➢ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➢ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis keterangan tentang rantai makanan (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi (P3)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva
NIM. 180210204205

Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Rantai makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL
(Pertemuan 2)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam
Ekosistem	
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C2) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Mengaitkan pokok pikiran pada setiap paragraf. (C4) 4.7.1 Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf (P3)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaringan-jaring makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaringan-jaring makanan dengan tepat. (C4) 4.5.1 Membuat bagan jaringan-jaring rantai makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
- 4.7.1 Setelah memahami pokok pikiran dalam teks nonfiksi, siswa mampu mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf dengan tepat.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai rantai makanan, siswa dapat menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan dengan tepat.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang peran setiap makhluk hidup dalam rantai makanan, siswa mampu membuat gambar jaringan-jaring makanan pada ekosistem tertentulengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Mengembangkan ide pokok pada teks non fiksi.
2. Memahami peran makhluk hidup pada rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Gambar
2. Alat pembelajaran : Papan tulis, Spidol

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : *Direct Instruction*

Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang peran tumbuhan hijau pada rantai makanan, “Anak-anak apakah kalian tahu apa peran tumbuhan hijau pada rantai makanan? Pernahkan kalian melihat hewan memakan tumbuhan ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf dan jaring-jaring makanan, tujuannya adalah agar kita dapat membuat paragraf dari sebuah pokok pikiran dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar tidak terjadi ketidakseimbangan ekosistem. 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pendagogi</p>	57 Menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
2.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan tentang pokok pikiran ➤ Guru menginstruksikan siswa untuk berlatih mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf ➤ Guru menggambarkan jaring-jaring makanan pada papan tulis ➤ Guru menjelaskan pengertian dari jaring-jaring makanan ➤ Guru memberi pertanyaan mengenai materi untuk melihat pemahaman siswa ➤ Siswa diminta untuk membuat rantai makanan sederhana 		55 menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➤ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraf (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring dengan tepat. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraf (P4)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva
NIM. 180210204205

Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang jaring-jaring makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Jaring-jaring makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Jaring-jaring makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

**RANCANGAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL
(Pertemuan 3)**

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Pesanggaran
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 2	: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C2) 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. (P3)	3.7.1 Menganalisis kalimat utama ada setiap paragraf (C4) 4.7.1 Membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan. (P4)
IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4) 4.5 Membuat karya tentang konsep jaringan-jaring makanan dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.1 Menganalisis kelompok makhluk hidup yang terdapat pada piramida rantai makanan. (C4) 4.5.1 Membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan. (P5)

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menganalisis kalimat utama pada setiap paragraf dengan cermat.
- 4.7.1 Setelah memahami kalimat utama dalam teks nonfiksi, siswa mampu membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan dengan tepat.
- 3.5.1 Dengan menyimak informasi mengenai piramida rantai makanan, siswa dapat menganalisis kelompok makhluk hidup pada setiap tingkatan tropic dengan tepat.
- 4.5.1 Dengan menyimak keterangan tentang piramida rantai makanan, siswa mampu membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan lengkap dengan keterangannya dengan cermat.

C. Materi Pokok Pembelajaran

1. Membuat teks nonfiksi.

2. Memahami makhluk hidup pada piramida rantai.

D. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Gambar
2. Alat pembelajaran : Papan tulis, Spidol

E. Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Buku siswa tema 5
- Buku guru tema 5

F. Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : *Direct Instruction*
 Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Pra KBM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pembuka ➤ Doa : salah satu siswa memimpin berdoa dan menyanyikan Indonesia raya <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang makanan hewan yang berada di sekitar lingkungan, “Anak-anak apakah kalian tahu manakah jumlah makhluk hidup yang lebih banyak ? produsen, konsumen sekunder, konsumen primer atau konsumen puncak ?” <p>3. Penyampaian Materi dan Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang menganalisis kalimat utama dan piramida rantai makanan, tujuannya adalah agar kita dapat membuat teks nonfiksi berdasarkan kalimat utama dan melestarikan kelangsungan hidup makhluk hidup agar terjadi keseimbangan ekosistem.” 	<p>Religius, Nasionalisme (PPK)</p> <p>Unsur Pedagogi</p>	4. Menit

No.	Kegiatan Belajar	Inovatif	Waktu
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang kalimat utama • Guru menginstruksikan siswa untuk membaca teks nonfiksi yang telah dibagikan guru • Guru meminta siswa untuk menemukan kalimat utama pada setiap paragraf • Guru menggambarkan piramida rantai makanan pada papan tulis • Guru menjelaskan pengertian dari piramida rantai makanan dan komponennya • Guru memberi pertanyaan mengenai materi untuk melihat pemahaman siswa • Siswa diminta untuk membuat piramida rantai makanan sederhana 		55 menit
3.	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran ➤ Siswa diberi penilaian akhir terkait penugasan individu ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa 	Kejujuran, religious (PPK)	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Menganalisis kalimat utama ada setiap paragraf (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay
Menganalisis kelompok makhluk hidup yang terdapat pada piramida rantai makanan. (C4)	Tes Tertulis	Soal Essay

2. Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan. (P4)	Unjuk kerja	Rubrik
Membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan. (P5)	Unjuk kerja	Rubrik

Banyuwangi, 10 Januari 2022
Peneliti,

Anisa Uroiva

NIM. 180210204205

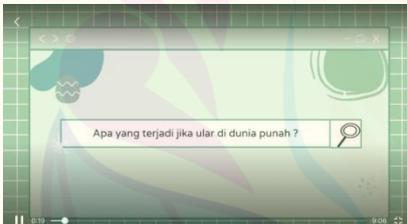
Rubrik penilaian menunjukkan pokok pikiran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang disajikan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan.
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

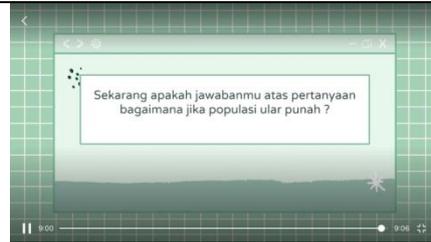
Rubrik penilaian membuat rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang piramida makanan pada ekosistem tertentu	Informasi yang dituliskan tentang piramida makanan sangat lengkap dan tepat	Informasi yang dituliskan tentang piramida makanan sudah tepat, namun penjelasannya masih kurang lengkap	Informasi yang dituliskan sebagian besar tidak lengkap dan kurang tepat	Informasi yang dituliskan seluruhnya tidak lengkap sama sekali
Keterampilan dalam menyajikan informasi dalam gambar	Piramida rantai makanan dibuat dengan sangat rapi dan jelas terlihat hubungan khasnya	Piramida makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Piramida makanan dibuat dengan kurang rapi, namun masih terlihat dengan jelas hubungan khasnya	Piramida makanan dibuat dengan tidak rapi, tersesan terburu-buru dan kurang terlihat jelas hubungan khasnya
Sikap kecermatan dan kemandirian diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

Lampiran 16. Dokumentasi Media Video Animasi

No.	Gambar	Keterangan
1.		Pembukaan pada video animasi.
2.		Pemaparan kompetensi pembelajaran
3.		Pemaparan tujuan dari pembelajaran
4.		Pertanyaan stimulus untuk merangsang berpikir siswa. Pertanyaan ini sekaligus untuk membantu siswa dalam merumuskan masalah serta merumuskan hipotesa sementara.
5.		Penjelasan mengenai materi rantai makanan secara runtut. Dimulai dari pengertian, komponen, serta contoh rantai makanan pada beberapa ekosistem.
6.		Animasi tentang suatu rantai makanan pada ekosistem. Pada tayangan ini siswa mengamati rantai makanan yang terjadi pada ekosistem sawah guna mendapatkan data untuk menjawab hipotesa sementara.

7.



Pengulangan pertanyaan pada tayangan ini untuk mengingatkan siswa terkait masalah yang telah dirumuskan dan siswa diminta untuk mencocokkan hipotesa sementara dengan data yang telah didapat dari melihat tayangan animasi.

8.



Penutup video. Setelah penayangan video selesai siswa diminta untuk menarik kesimpulan.

Lampiran 17. Lembar Kegiatan Siswa

LEMBAR KEGIATAN SISWA

TEMA 5 (EKOSISTEM)

SUBTEMA 2 (HUBUNGAN ANTARMAKHLUK HIDUP)

PEMBELAJARAN 1

Kelas Eksperimen

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4)</p> <p>3.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri. (P3)</p>	<p>3.7.1 Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4)</p> <p>3.7.2 Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraph. (C4)</p> <p>3.7.3 Menganalisis kalimat utama ada setiap paragraf (C4)</p> <p>4.7.1 Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi. (P3)</p> <p>4.7.2 Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraph. (P4)</p> <p>4.7.3 Membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan. (P4)</p>
<p>IPA</p> <p>3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4)</p> <p>4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan ke dalam suatu ekosistem. (P3)</p>	<p>3.5.1 Menganalisis keterangan tentang rantai makanan. (C4)</p> <p>3.5.2 Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dengan tepat. (C4)</p> <p>3.5.3 Menganalisis kelompok makhluk hidup yang terdapat pada piramida rantai makanan. (C4)</p> <p>4.5.1 Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)</p> <p>4.5.2 Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)</p> <p>4.5.3 Membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan. (P5)</p>

Lembar Kegiatan Siswa
Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1

Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1.

Setelah melihat video yang ditampilkan, tentukan pokok pikiran yang terdapat pada bacaan berikut ini!

Rantai Makanan

Setiap makhluk hidup memiliki ketergantungan terhadap makhluk hidup lain. Manusia memerlukan tumbuhan dan hewan, tumbuhan dan hewan memerlukan manusia. Makhluk hidup juga memerlukan tanah, udara, dan matahari untuk mendukung kehidupannya. Di dalam kehidupan pasti terjadi peristiwa yang biasa disebut dengan rantai makanan.

Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan pada serangkaian organisme dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan energi untuk hidup. Makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan. Dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.

Pada ekosistem sawah terlihat bahwa terjadi proses makan dan dimakan. Padi di makan tikus, kemudian tikus dimakan ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu burung elang mati dan bangkainya membusuk dan diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan oleh tumbuhan untuk tumbuh subur. Demikian seterusnya proses rantai makanan berjalan dari waktu ke waktu.

Urutan peristiwa rantai makanan diatas dapat berjalan seimbang jika seluruh komponen tersebut ada. Agar rantai makanan dapat berjalan terus ,jumlah

produsen harus lebih banyak dari konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak dari komponen kedua dan seterusnya.

Komponen yang berperan besar dalam rantai makanan yaitu pengurai. Pengurai adalah organisme yang menguraikan bahan organik dari hewan yang telah mati. Pengurai termasuk bakteri dan jamur. Mereka memecah bahan mati yang tidak digunakan menjadi nutrisi di tanah yang digunakan tanaman untuk tumbuh.

Tuliskan pokok pikiran pada setiap paragraf berdasarkan bacaan di atas!

Pokok Pikiran Paragraf 1:

Pokok Pikiran Paragraf 2 :

Pokok Pikiran Paragraf 3 :

Pokok Pikiran Paragraf 4 :

Pokok Pikiran Paragraf 5 :

Kegiatan 2.

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu ekosistem berikut ini.
 - a. Ekosistem Danau
 - b. Ekosistem Laut
 - c. Ekosistem Hutan
2. Buatlah gambar rantai makanan pada ekosistem yang kamu pilih!
3. Lengkapi keterangan peran masing – masing makhluk hidup (Produsen, Konsumen tingkat I, II, II dan Pengurai)!
4. Buatlah gambar semenarik mungkin!
5. Warnai jika perlu!

Gambar Rantai Makanan

Lembar Kegiatan Siswa
Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1

Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1

Ubahlah pokok pikiran di bawah ini menjadi sebuah paragraf! Setiap paragraf terdiri dari minimal 3 kalimat.

Pokok Pikiran	Paragraf
Rantai makanan di sawah.	
Rantai makanan di laut.	
Syarat keseimbangan rantai makanan.	
Peran besar pengurai.	

Kegiatan 2

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu ekosistem berikut ini.
 - a. Ekosistem Danau
 - b. Ekosistem Laut
 - c. Ekosistem Hutan
2. Buatlah gambar jaring-jaring makanan pada ekosistem yang kamu pilih!
3. Lengkapi keterangan peran masing – masing makhluk hidup (Produsen, Konsumen tingkat I, II, II dan Pengurai)!
4. Buatlah gambar semenarik mungkin!
5. Warnai jika perlu!

Gambar Jaring-jaring
Makanan

Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1**Pertemuan 3**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1.

Petunjuk : Bacalah teks nonfiksi di bawah ini ! kemudian temukanlah kalimat utama pada setiap paragraf!

Ekosistem

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri dari tumbuhan, hewan, dan makhluk lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan makhluk hidup. Cahaya matahari yang membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

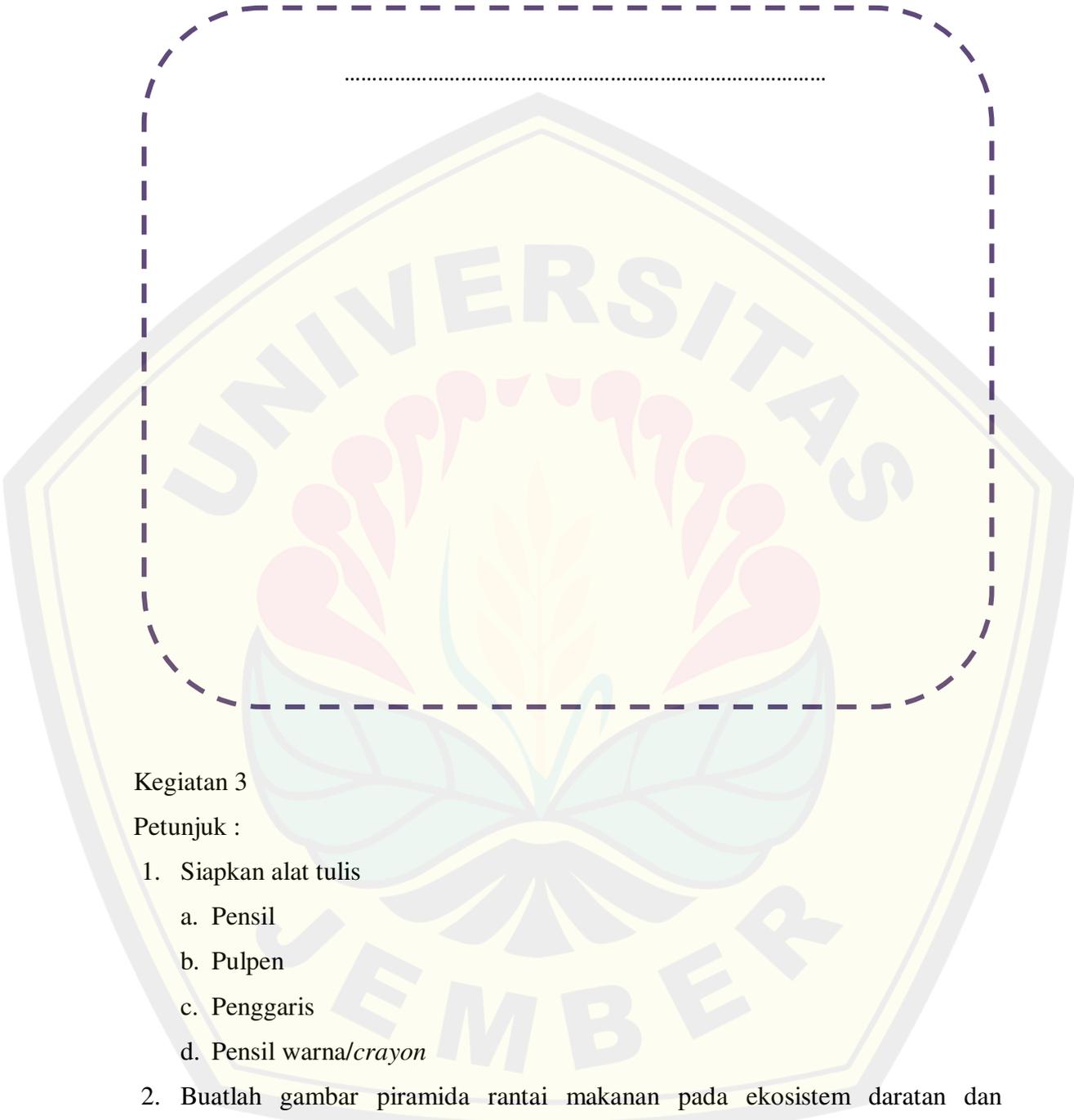
Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Proses interaksi yang terbentuk karena adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya seringkali diartikan sebagai ekosistem. Jadi kita tahu bahwa ada komponen biotik (hidup) dan juga komponen abiotik (tidak hidup) yang terlibat dalam suatu ekosistem ini, kedua komponen ini tentunya saling mempengaruhi, contohnya saja hubungan hewan dengan air.

Interaksi antara makhluk hidup dan tidak hidup ini akan membentuk suatu kesatuan dan keteraturan. Setiap komponen yang terlibat memiliki fungsinya masing-masing, dan selama tidak ada fungsi yang terganggu maka keseimbangan dari ekosistem ini akan terus terjaga. Ekosistem sendiri tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.

Kegiatan 2

Petunjuk : buatlah teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan yang ada di sekitar mu!

.....



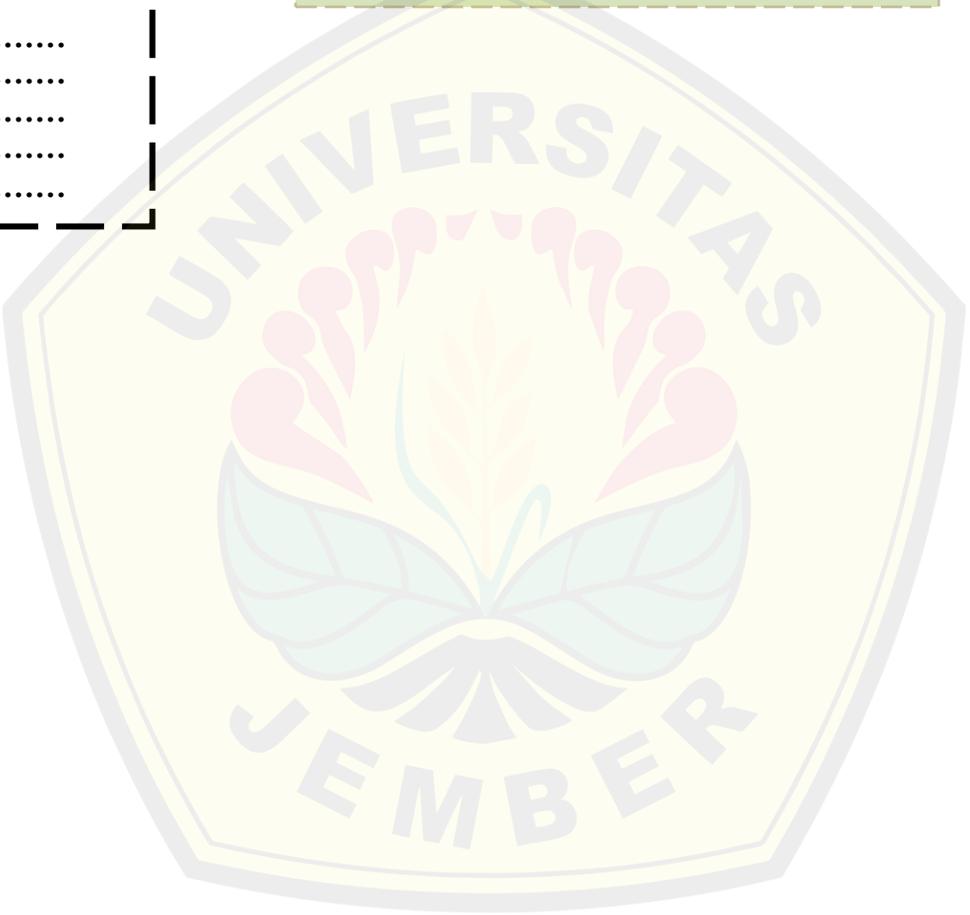
Kegiatan 3

Petunjuk :

1. Siapkan alat tulis
 - a. Pensil
 - b. Pulpen
 - c. Penggaris
 - d. Pensil warna/*crayon*
2. Buatlah gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan pada lembar yang telah disediakan!
3. Gambar semenarik mungkin dan lengkapilah dengan keterangan pada masing-masing tropik!

KELOMPOK	: ...
ANGGOTA	
1.
2.
3.
4.
5.

PIRAMIDA MAKANAN



LEMBAR KEGIATAN SISWA

TEMA 5 (EKOSISTEM)
SUBTEMA 2 (HUBUNGAN ANTARMAKHLUK HIDUP)
PEMBELAJARAN 1

Kelas Kontrol

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.8 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. (C4)	3.7.4 Menganalisis pokok pikiran yang terdapat dalam bacaan. (C4)
3.8 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri. (P3)	3.7.5 Menemukan pokok pikiran pada setiap paragraph. (C4)
	3.7.6 Menganalisis kalimat utama ada setiap paragraf (C4)
	4.7.4 Menunjukkan pokok pikiran yang terdapat pada teks nonfiksi. (P3)
	4.7.5 Mengembangkan pokok pikiran menjadi sebuah paragraph. (P4)
	4.7.6 Membuat teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan. (P4)
IPA	
3.6 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. (C4)	3.5.4 Menganalisis keterangan tentang rantai makanan. (C4)
4.6 Membuat karya tentang konsep jarring-jaring makanan ke dalam suatu ekosistem. (P3)	3.5.5 Menganalisis peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dengan tepat. (C4)
	3.5.6 Menganalisis kelompok makhluk hidup yang terdapat pada piramida rantai makanan. (C4)
	4.5.4 Membuat bagan rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. (P5)
	4.5.5 Membuat bagan jaring – jaring makanan pada ekosistem tertentu lengkap dengan keterangannya. (P5)
	4.5.6 Membuat gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan. (P5)

Lembar Kegiatan Siswa
Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1

Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1.

Setelah melihat video yang ditampilkan, tentukan pokok pikiran yang terdapat pada bacaan berikut ini!

Rantai Makanan

Setiap makhluk hidup memiliki ketergantungan terhadap makhluk hidup lain. Manusia memerlukan tumbuhan dan hewan, tumbuhan dan hewan memerlukan manusia. Makhluk hidup juga memerlukan tanah, udara, dan matahari untuk mendukung kehidupannya. Di dalam kehidupan pasti terjadi peristiwa yang biasa disebut dengan rantai makanan.

Rantai makanan adalah proses makan dan dimakan pada serangkaian organisme dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan energi untuk hidup. Makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan. Dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.

Pada ekosistem sawah terlihat bahwa terjadi proses makan dan dimakan. Padi di makan tikus, kemudian tikus dimakan ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu burung elang mati dan bangkainya membusuk dan diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan oleh tumbuhan untuk tumbuh subur. Demikian seterusnya proses rantai makanan berjalan dari waktu ke waktu.

Urutan peristiwa rantai makanan diatas dapat berjalan seimbang jika seluruh komponen tersebut ada. Agar rantai makanan dapat berjalan terus ,jumlah

produsen harus lebih banyak dari konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak dari komponen kedua dan seterusnya.

Komponen yang berperan besar dalam rantai makanan yaitu pengurai. Pengurai adalah organisme yang menguraikan bahan organik dari hewan yang telah mati. Pengurai termasuk bakteri dan jamur. Mereka memecah bahan mati yang tidak digunakan menjadi nutrisi di tanah yang digunakan tanaman untuk tumbuh.

Tuliskan pokok pikiran pada setiap paragraf berdasarkan bacaan di atas!

Pokok Pikiran Paragraf 1:

Pokok Pikiran Paragraf 2 :

Pokok Pikiran Paragraf 3 :

Pokok Pikiran Paragraf 4 :

Pokok Pikiran Paragraf 5 :

Kegiatan 2.

Petunjuk :

1. Perhatikan makhluk hidup pada ekosistem sungai di bawah ini.
 - a. Udang
 - b. Alga
 - c. Ikan Kecil
 - d. Burung Pemakan Ikan
 - e. Buaya
2. Buatlah gambar rantai makanan berdasarkan makhluk hidup pada ekosistem sungai di atas!
3. Lengkapi keterangan peran masing – masing makhluk hidup (Produsen, Konsumen tingkat I, II, II dan Pengurai)!
4. Buatlah gambar semenarik mungkin!
5. Warnai jika perlu!

Gambar Rantai Makanan

Lembar Kegiatan Siswa
Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1

Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1.

Ubahlah pokok pikiran di bawah ini menjadi sebuah paragraf! Setiap paragraf terdiri dari minimal 3 kalimat.

Pokok Pikiran	Paragraf
Rantai makanan di sawah.	
Rantai makanan di laut.	
Syarat keseimbangan rantai makanan.	
Peran besar pengurai.	

Kegiatan 2

Petunjuk :

1. Perhatikan makhluk hidup di bawah ini

Nama Makhluk Hidup	Gambar	Nama Makhluk Hidup	Gambar
Tumbuhan Hijau		Ular	
Tikus		Rubah	
Kelinci		Serigala	
Burung Hantu		Burung Elang	
Kambing		Singa	

2. Buatlah gambar jaring-jaring makanan berdasarkan makhluk hidup pada ekosistem hutan!
3. Lengkapi keterangan peran masing – masing makhluk hidup (Produsen, Konsumen tingkat I, II, II dan Pengurai)!
4. Buatlah gambar semenarik mungkin!
5. Warnai jika perlu!

Gambar Jaringan-jaring
Makanan



Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1**Pertemuan 3**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kegiatan 1.

Petunjuk : Bacalah teks nonfiksi di bawah ini ! kemudian temukanlah kalimat utama pada setiap paragraf!

Ekosistem

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri dari tumbuhan, hewan, dan makhluk lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

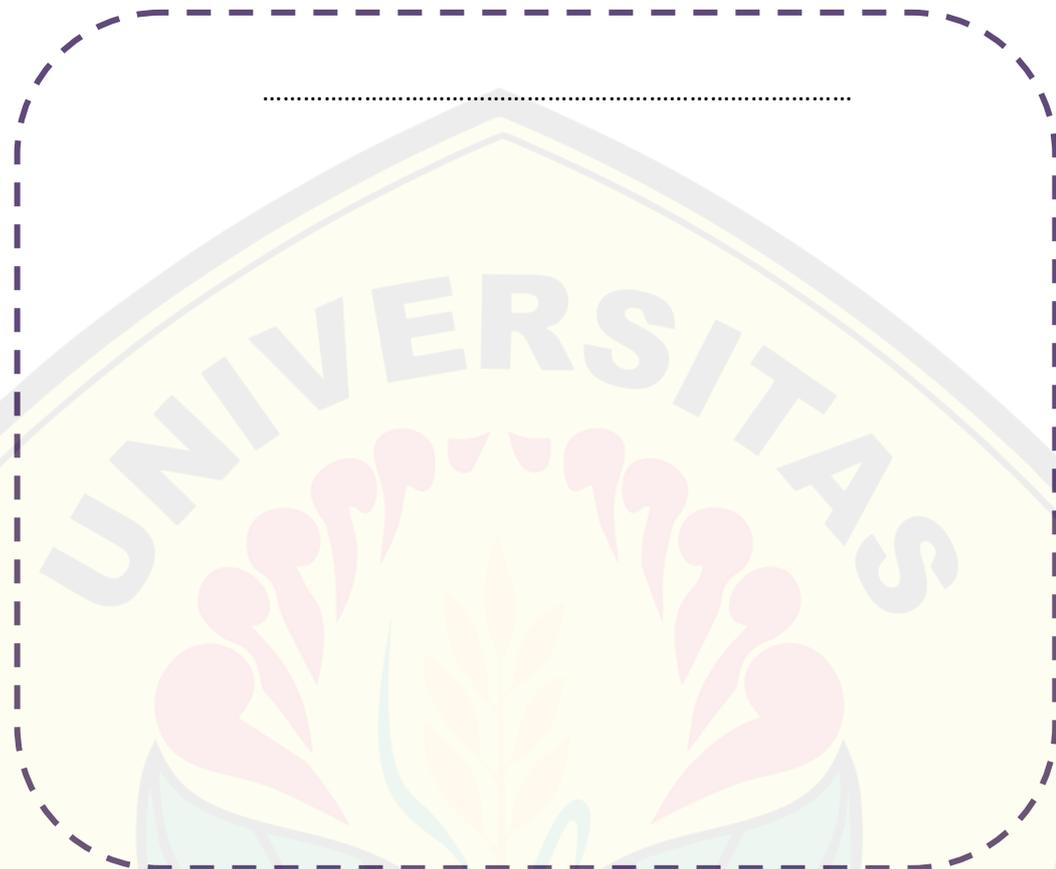
Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan makhluk hidup. Cahaya matahari yang membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Proses interaksi yang terbentuk karena adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya seringkali diartikan sebagai ekosistem. Jadi kita tahu bahwa ada komponen biotik (hidup) dan juga komponen abiotik (tidak hidup) yang terlibat dalam suatu ekosistem ini, kedua komponen ini tentunya saling mempengaruhi, contohnya saja hubungan hewan dengan air.

Interaksi antara makhluk hidup dan tidak hidup ini akan membentuk suatu kesatuan dan keteraturan. Setiap komponen yang terlibat memiliki fungsinya masing-masing, dan selama tidak ada fungsi yang terganggu maka keseimbangan dari ekosistem ini akan terus terjaga. Ekosistem sendiri tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.

Kegiatan 2

Petunjuk : buatlah teks nonfiksi yang berkaitan dengan rantai makanan yang ada di sekitar mu!



.....

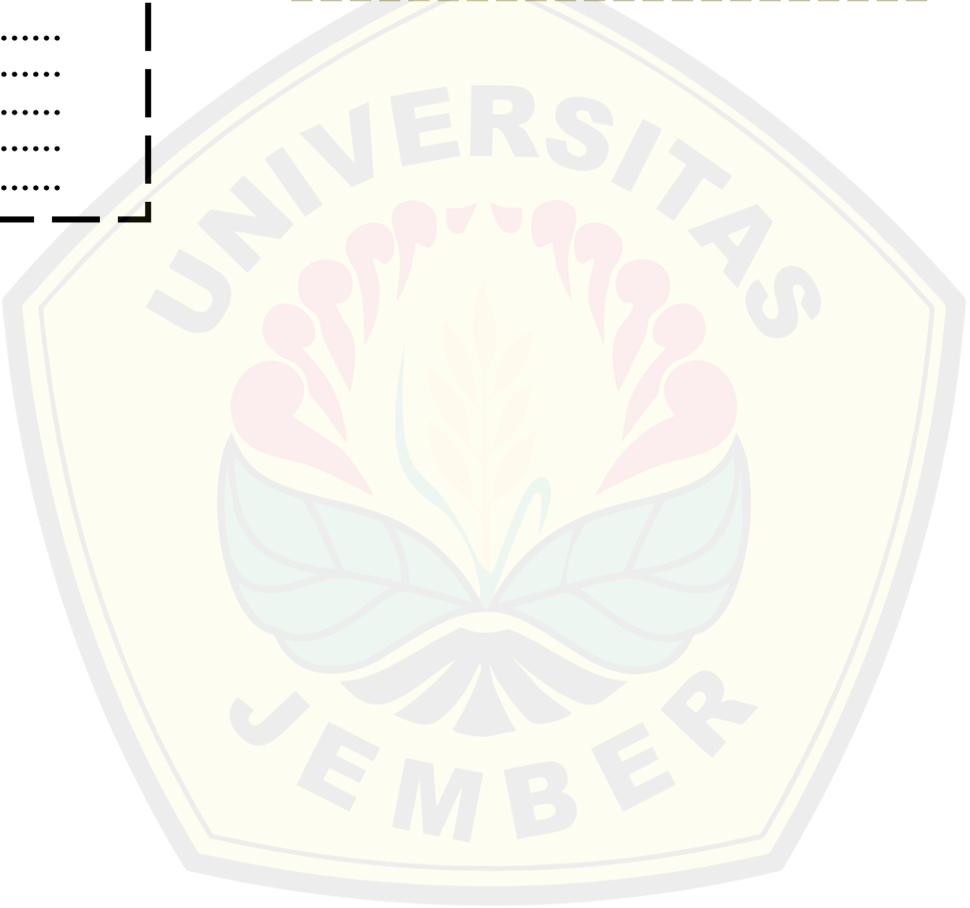
Kegiatan 3

Petunjuk :

1. Siapkan alat tulis
 - a. Pensil
 - b. Pulpen
 - c. Penggaris
 - d. Pensil warna/crayon
2. Buatlah gambar piramida rantai makanan pada ekosistem daratan dan perairan pada lembar yang telah disediakan!
3. Gambar semenarik mungkin dan lengkapilah dengan keterangan pada masing-masing tropik!

KELOMPOK	: ...
ANGGOTA	
6.
7.
8.
9.
10.

PIRAMIDA MAKANAN



Lampiran 18. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*KISI-KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTETS*

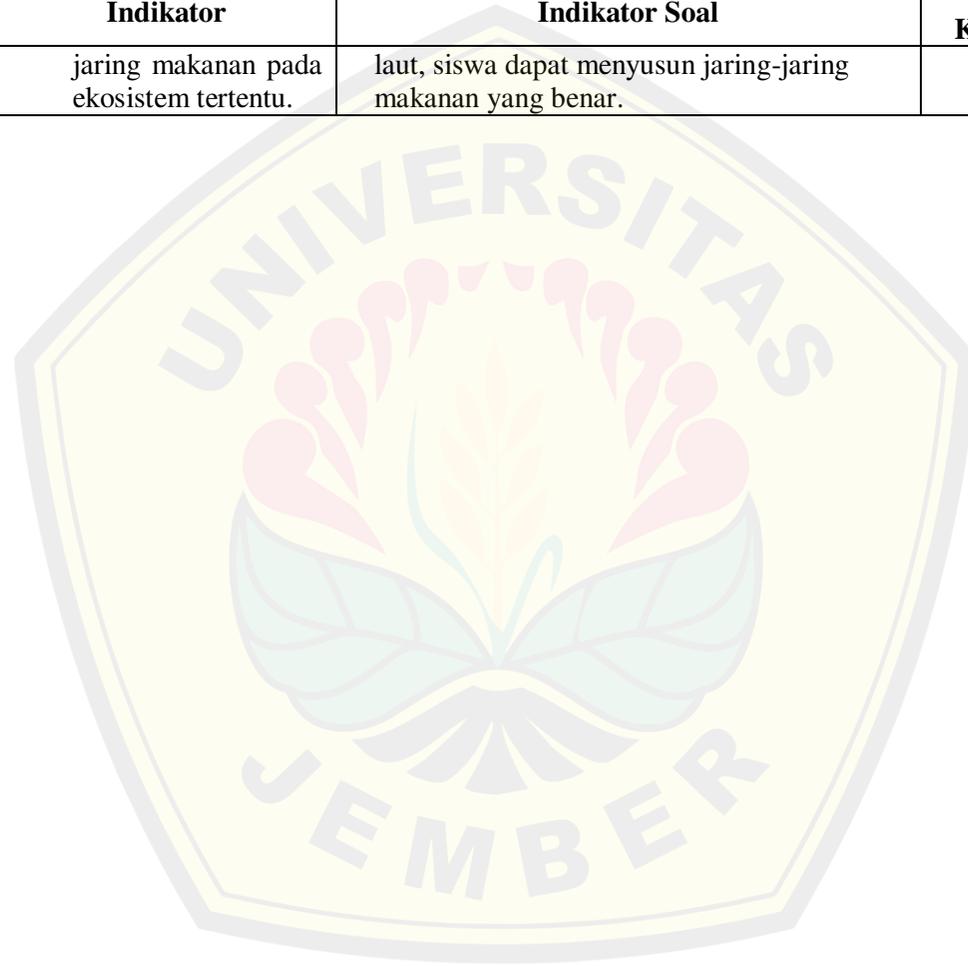
Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor soal
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi	3.7.1 Menganalisis pokok pikiran dalam teks nonfiksi.	a. Disajikan teks nonfiksi terkait rantai makanan, siswa mampu menganalisis pokok pikiran pada setiap paragraf dengan tepat.	C4	PG	1
	3.7.2 Menganalisis kalimat utama pada paragraf.	b. Disajikan teks nonfiksi tentang rantai makanan pada ekosistem laut, siswa mampu menganalisis kalimat utama pada paragraf dengan tepat.	C4	PG	2, 17
	3.7.3 Merangkai kalimat acak menjadi paragraf yang benar.	c. Disajikan beberapa kalimat yang tersusun acak, siswa dapat merangkai kalimat sesuai dengan urutannya dengan tepat.	C6	PG	16
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan keseimbangan rantai makanan.	d. Dipaparkan suatu masalah tentang kegiatan yang merusak ekosistem, siswa mampu menganalisis dampak dari kegiatan tersebut pada keseimbangan rantai makanan dengan tepat.	C4	PG	3, 7
		e. Disajikan gambar jaring-jaring makanan siswa mampu menganalisis akibat dari permasalahan rantai makanan dengan tepat.	C4	PG	14
		f. Disajikan bagan rantai makanan siswa mampu menganalisis akibat dari permasalahan rantai makanan dengan tepat.	C4	PG	4
	3.5.2 Menganalisis urutan rantai makanan yang	g. Disajikan beberapa makhluk hidup yang ada di darat dan di air, siswa dapat menganalisis	C4	PG	6

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor soal
	terjadi pada ekosistem tertentu.	urutan makhluk hidup yang termasuk ke dalam ekosistem ladang dengan tepat.			
		h. Disajikan beberapa makhluk hidup yang ada di laut, siswa dapat menganalisis urutan rantai makanan pada ekosistem laut dengan tepat.	C4	PG	20
	3.5.3 Melengkapi rantai makanan yang rumpang.	i. Disajikan bagan jaring-jaring makanan yang rumpang, siswa mampu melengkapi jaring-jaring makanan dengan makhluk hidup yang tepat.	C4	PG	18
		j. Disajikan gambar rantai makanan yang rumpang, siswa mampu melengkapi rantai makanan dengan makhluk hidup yang tepat.	C4	PG	5
	3.5.4 Menganalisis peran makhluk hidup dalam rantai makanan.	k. Disajikan gambar rantai makanan siswa dapat menganalisis peran makhluk hidup dalam rantai makanan dengan tepat.	C4	PG	9, 13
		l. Disajikan bacaan terkait piramida rantai makanan, siswa mampu menganalisis piramida rantai makanan dengan tepat.	C4	PG	11, 15
	3.5.5 Menyimpulkan akibat dari perubahan jaring-jaring makanan pada ekosistem tertentu.	m. Disajikan jaring – jaring makanan pada ekosistem sawah, siswa dapat menyimpulkan akibat dari perubahan jaring-jaring makanan dengan tepat.	C5	PG	19
	3.5.6 Menyusun rantai makanan dengan tepat.	n. Disajikan beberapa makhluk hidup dalam sebuah ekosistem, siswa mampu menyusun rantai makanan dengan tepat.	C6	PG	10, 12
	3.5.7 Menyusun jaring-	o. Disajikan beberapa populasi pada ekosistem	C6	PG	8

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor soal
	jaring makanan pada ekosistem tertentu.	laut, siswa dapat menyusun jaring-jaring makanan yang benar.			



Lampiran 19. Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Nama :		Nilai
Kelas :		
No. Absen :		

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

1. Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Pokok pikiran dari paragraf di atas adalah ...

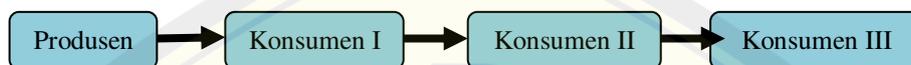
- A. Rantai makanan di sawah
 - B. Fitoplankton produsen makanan
 - C. Urutan peristiwa memakan dan dimakan
 - D. Peran pengurai dalam rantai makanan
2. Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang – layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan – ikan kecil, konsumen III adalah ikan – ikan sdang, dan konsumen IV adalah ikan – ikan besar.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ...

- A. Urutan peristiwa memakan dan dimakan disebut rantai makanan
 - B. Fitoplankton merupakan produsen makanan yang ada di lautan
 - C. Jamur merupakan peran peengurai dalam rantai makanan
 - D. Elang termasuk komponen rantai makanan di sawah
3. Indonesia memiliki lautan yang sangat luas namun sayangnya banyak nelayan yang tidak memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan bijak. Banyak diantara nelayan menangkap ikan dengan cara yang membahayakan ekosistem yang berada di dasar laut. Salah satunya adalah menggunakan

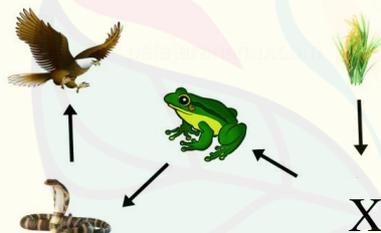
bahan peledak. Akibat yang ditimbulkan dari pemakaian bahan peledak pada ekosistem laut adalah ...

- Meningkatnya pertumbuhan fitoplankton
 - Ikan yang mati hanya ikan yang besar saja
 - Air menjadi bersih
 - Rusaknya terumbu karang
4. Perhatikan gambar berikut ini!



Jika dalam sebuah rantai makanan populasi dari konsumen tingkat 1 punah, maka kemungkinan yang terjadi pada ekosistem tersebut adalah ...

- Produsen akan mengalami kepunahan
 - Konsumen II akan menjadi punah
 - Konsumen III tidak akan berpengaruh
 - Konsumen II akan menjadi berkembang pesat.
5. Organisme yang tepat untuk melengkapi huruf X pada gambar di bawah ini adalah



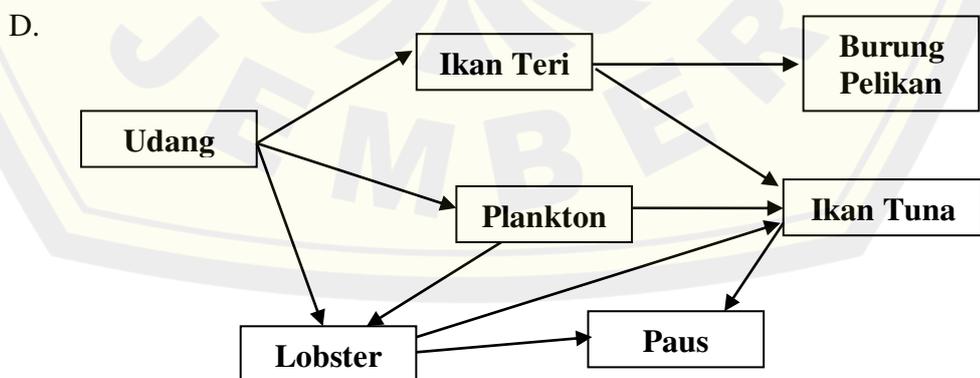
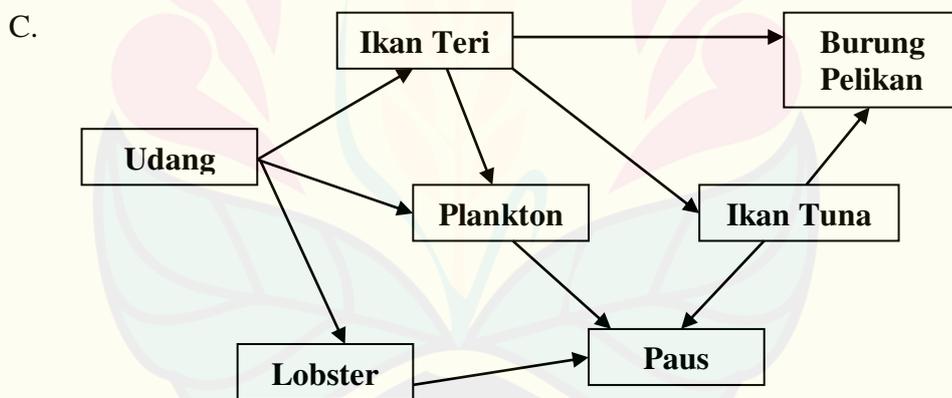
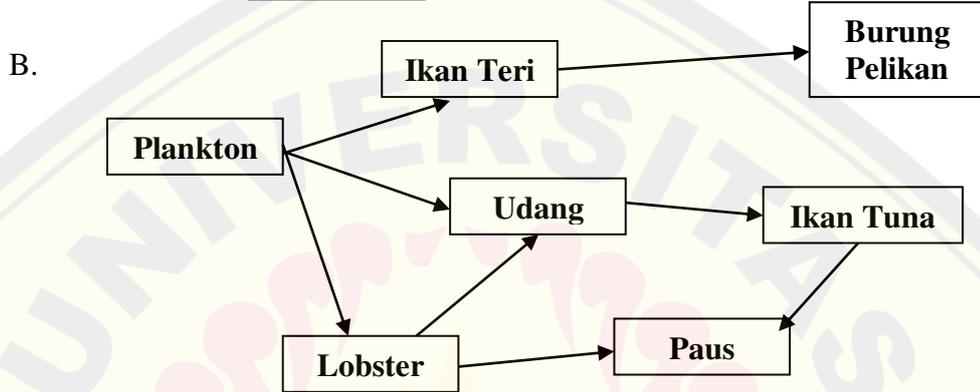
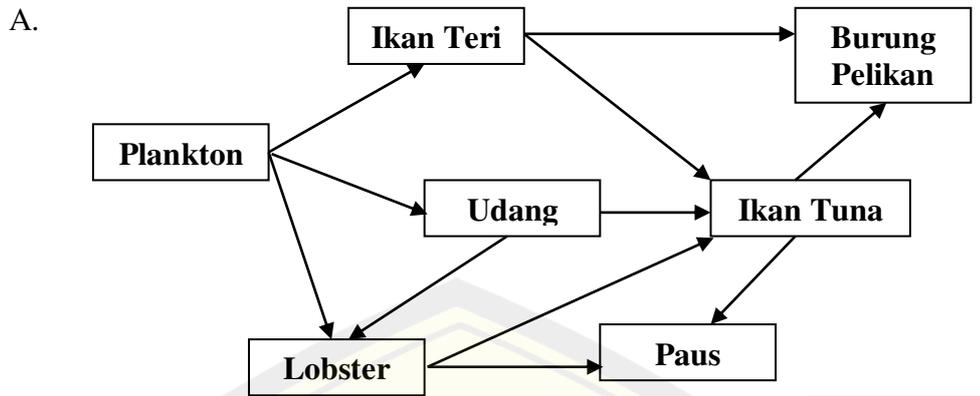
(sumber : <https://bit.ly/3oWkyuZ>)

- Burung pipit
 - Tikus
 - Kelinci
 - Belalang
6. Ekosistem merupakan hubungan timbal balik yang terjadi antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Makhluk hidup yang ada pada ekosistem contohnya padi, jagung, lumut, tikus, kepiting, belalang, burung pelikan, burung elang, burung camar, burung bangau, ular, ikan, katak, plankton,

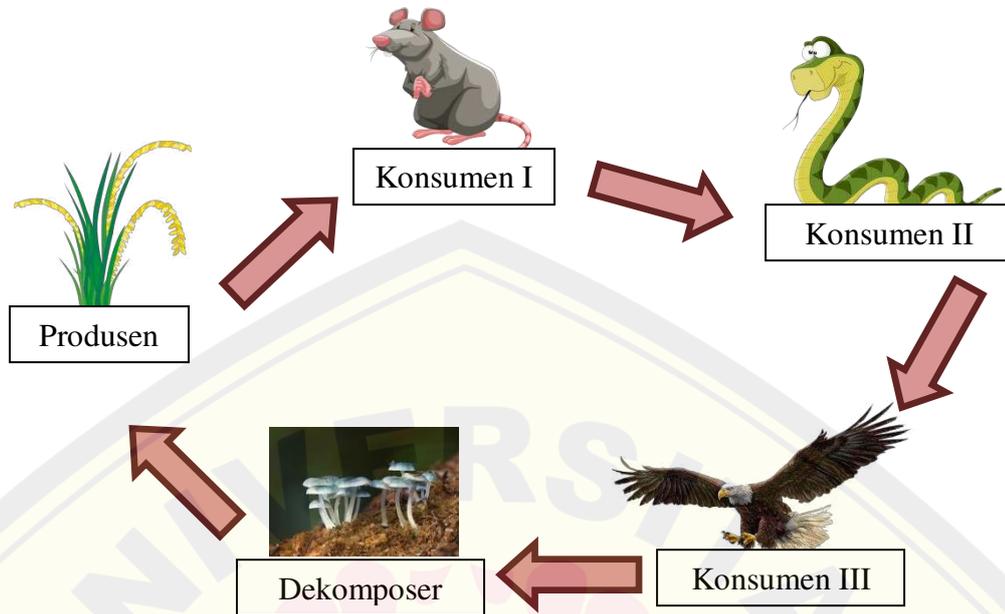
fitoplankton. Berdasarkan makhluk hidup yang telah disebutkan, urutan rantai makanan yang terbentuk pada ekosistem ladang adalah ...

- A. Jagung → tikus → ular → elang
 - B. Plankton → ikan → kepiting → camar
 - C. Lumut → ikan kecil → ikan besar → pelikan
 - D. Padi → belalang → katak → bangau
7. Suatu perusahaan membangun pabrik di area yang semula merupakan hutan. Beberapa minggu kemudian warga di desa terdekat diresahkan dengan kedatangan monyet-monyet yang mengambil hasil perkebunan dan pertanian mereka. Berikut ini penyebab terjadinya kedatangan monyet ke desa adalah ...
- A. Monyet-monyet marah dan balas dendam ke manusia karena tempat mereka tinggal dirusak.
 - B. Monyet-monyet merasa terganggu dengan pembuatan pabrik dan memilih untuk pindah
 - C. Monyet-monyet mengetahui bahwa makanan di pemukiman warga lebih banyak
 - D. Monyet-monyet mencari makan sampai ke pemukiman warga karena ekosistem mereka dirusak dan tidak ada lagi makanan.
8. Berikut ini merupakan populasi yang terdapat pada ekosistem laut!
- 1. Plankton
 - 2. Ikan teri
 - 3. Lobster
 - 4. Ikan paus
 - 5. Ikan tuna
 - 6. Udang
 - 7. Burung pelikan

Berdasarkan populasi yang terdapat pada ekosistem laut, gambar jaring – jaring makanan yang benar adalah ...



9. Perhatikan rantai makanan berikut ini!



Pada rantai makanan tersebut, dekomposer berperan sebagai ...

- A. Produsen
- B. Konsumen I
- C. Konsumen II
- D. Pengurai

10. Pada sebuah ekosistem kolam ditemukan makhluk hidup sebagai berikut.

- (1) Ular
- (2) Ulat
- (3) Katak
- (4) Bunga teratai

Susunan rantai makanan yang mungkin terjadi dalam ekosistem kolam adalah

...

- A. (2) – (4) – (3) – (1)
- B. (4) – (2) – (3) – (1)
- C. (1) – (2) – (4) – (3)
- D. (4) – (3) – (1) – (2)

11. Tingkatan pada piramida energi dikelompokkan menjadi trofik 1 (produsen), trofik 2 (konsumen primer) dan seterusnya. Sama seperti pada pembagian piramida makanan, semakin tinggi nilai trofik, maka semakin menurun jumlah populasinya.

Secara umum populasi konsumen tingkat I dalam setiap rantai makanan adalah kelompok hewan ...

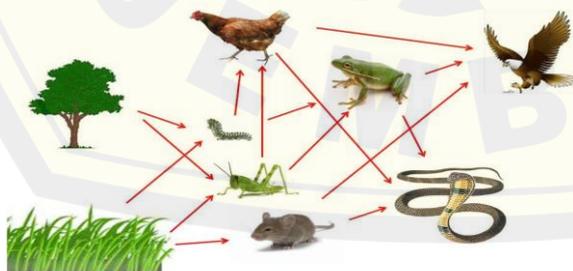
- A. Karnivora
 - B. Herbivora
 - C. Omnivora
 - D. Insektivora
12. Dalam suatu komunitas hutan terdapat beberapa makhluk hidup yang disajikan berikut ini.

- 1. Bakteri
- 2. Tumbuhan
- 3. Elang
- 4. Harimau
- 5. Jerapah
- 6. Ayam hutan.

Susunan rantai makanan dari komunitas di atas yang benar adalah ...

- A. 2→5→3→4
- B. 1→5→6→3
- C. 2→5→4→1
- D. 1→6→3→4

13. Perhatikan gambar berikut ini.

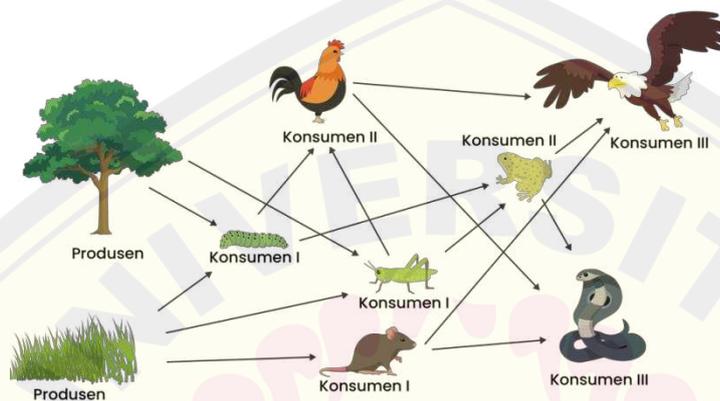


(sumber : <https://i0.wp.com/www.satujam.com/wp-content/uploads/2017/08/Gambar-rantai-makanan.jpg>)

Kedudukan elang pada jaring – jaring makanan di atas adalah sebagai ...

- A. Produsen
- B. Konsumen primer
- C. Konsumen sekunder
- D. Konsumen puncak

14. Perhatikan gambar berikut!



(sumber : <https://bit.ly/3cBHcCY>)

Berdasarkan gambar jaring-jaring makanan di atas, jika populasi katak berkurang maka ...

- A. Populasi belalang dan ular akan meningkat
- B. Populasi belalang dan ulat akan meningkat
- C. Populasi ayam dan tikus akan menurun
- D. Populasi elang dan ular akan meingkat

15. Piramida makanan adalah gambaran dari struktur tingkat trofik ekosistem.

Piramida makanan menggambarkan hubungan organisme pada tiap trofik mulai dari trofik I (produsen) sampai dengan konsumen puncak. Hubungan yang terbentuk antar organisme satu dengan lainnya berbentuk kerucut seperti piramida, sehingga dinamakan piramida makanan. Padi merupakan salah satu organisme yang menduduki sebagai produsen. Komponen ekosistem ini disebut produsen karena dapat memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Produsen merupakan makanan dari konsumen tingkat I.

Konsumen tingkat I yang mungkin ada pada ekosistem sawah adalah ...

- A. Ular dan sapi
- B. Singa dan tikus

C. Kambing dan elang

D. Ulat dan tikus

16. (1) Peran produsen dalam rantai makanan adalah sebagai penyedia energi pertama

(2) Konsumen tingkat I yang memakan jagung adalah tikus yang kemudian akan dimakan oleh ular.

(3) Produsen dalam ekosistem ladang salah satunya adalah jagung.

(4) Ular sebagai konsumen II akan dimakan oleh konsumen III yaitu burung elang.

(5) Konsumen puncak akan diuraikan oleh dekomposer.

Susunan kalimat di atas agar menjadi paragraf yang benar adalah ...

A. (1), (2), (3), (4), (5)

B. (1), (3), (2), (4), (5)

C. (2), (3), (1), (5), (4)

D. (2), (1), (3), (4), (5)

17. (1) Produsen adalah tropik jaring – jaring makanan paling dasar. (2) Padi merupakan salah satu jenis produsen. (3) Komponen ekosistem ini disebut produsen karena dapat memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis. (4) Produsen merupakan makanan dari konsumen tingkat I.

Salah satu cara untuk mengetahui pokok pikiran adalah dengan menemukan kalimat utama terlebih dahulu. Kalimat utama pada paragraf di atas terletak pada nomor ...

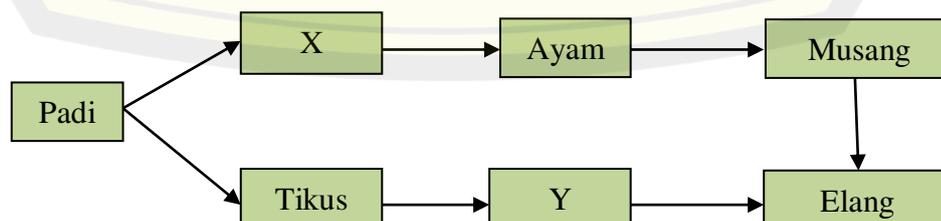
A. (1)

B. (2)

C. (3)

D. (4)

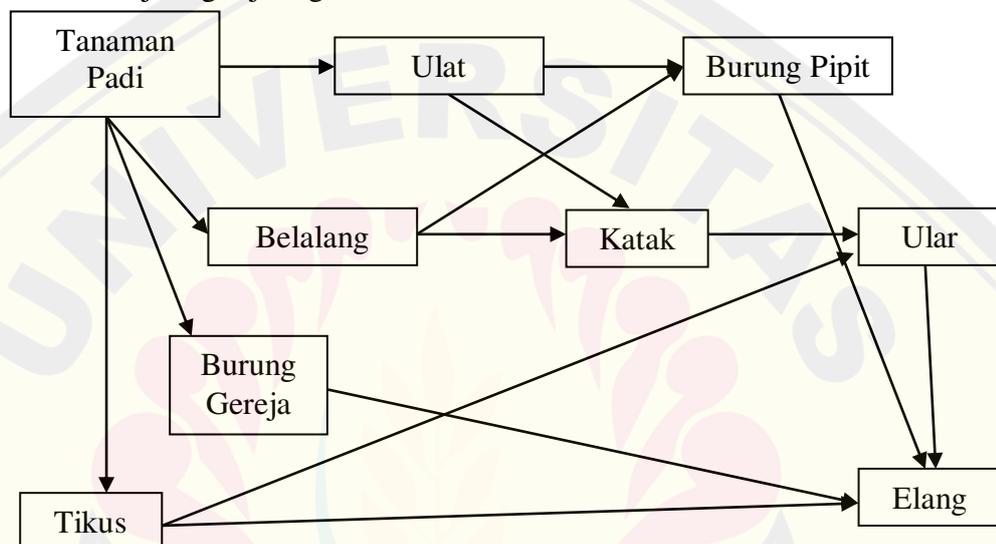
18. Perhatikan gambar berikut!



Makhluk hidup yang tepat untuk melengkapi X dan Y pada jaring – jaring makanan di atas adalah ...

- A. Belalang dan ulat
- B. Katak dan ular
- C. Ulat dan ular
- D. Katak dan belalang

19. Perhatikan jaring – jaring makanan di bawah ini!



Serangan hama ulat merusak padi di kecamatan Pesanggaran mengundang keprihatinan sejumlah pihak. Oleh karena itu, sejumlah warga dan perkumpulan petani melepas sejumlah besar predator pemakan hama untuk memakan hama – hama yang meresahkan tersebut. Bertambahnya populasi predator pemakan hama akan berdampak pada ...

- A. Berkurangnya populasi katak
 - B. Populasi padi tidak terpengaruh
 - C. Berkurangnya konsumen tingkat I
 - D. Populasi elang tidak terpengaruh
20. Pada dasarnya jenis rantai makanan berdasarkan ekosistemnya dibagi menjadi dua yaitu rantai makanan di darat dan rantai makanan di laut. Organisme yang terdapat pada ekosistem laut contohnya adalah fitoplankton, zooplankton, ikan tuna, ikan tongkol, ikan hiu, ikan paus, dan udang.

Berikut ini yang merupakan rantai makanan pada ekosistem laut adalah ...

- A. Zooplankton → fitoplankton → ikan tongkol → ikan hiu
- B. Fitoplanton → zooplankton → udang → ikan tuna
- C. Zooplankton → fitoplankton → ikan tuna → ikan hiu
- D. Fitoplankton → zooplanknton → ikan hiu → ikan tuna



Lampiran 20. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	BEDA
1	ALBERT JULIAN PESCE	68.75	81.25	12.5
2	ALDINO NEO BRILIANT	50	81.25	31.25
3	ALLODYA ORLYN NARDA	37.5	68.75	31.25
4	ALMIRAH NAYLA SAKHIRA	50	87.5	37.5
5	ANDRINATA BUDI PRIBADI	81.25	100	18.75
6	APRILIA WAHYU NINGRUM	56.25	75	18.75
7	ARIZIA FITRAH AZIZA	56.25	87.5	31.25
8	AUREL CINTA DIVA SAFITRI	56.25	81.25	25
9	CINDY DAMAI YANTI	6.25	62.5	56.25
10	DAVA BAGUS SYAHPUTRA	43.75	75	31.25
11	DAVIN ALDIANSYAH	68.75	87.5	18.75
12	DAVIN AURIKTO	81.25	100	18.75
13	DEWINDA AURELZA OKTAVIA ADY	56.25	81.25	25
14	FARAH ALI URBANINGRUM	43.75	68.75	25
15	FAZIRA CHAIRINA PRASETYA	56.25	75	18.75
16	FINDY ARIKA RAHAYU	37.5	56.25	18.75
17	GEISHA BUNGA APRILIA HERMANTO	37.5	75	37.5
18	ILHAM ALAM SYAH	37.5	87.5	50
19	INDAH RESTYANINGRUM	56.25	62.5	6.25
20	JAHEZKIEL ZACHEO HADINATA	56.25	81.25	25
21	KANAYA DIELLZA PUTRI PRADITYA	62.5	87.5	25
22	KENZIE SEPTA KANANTA	75	75	0
23	KEYLA AZUMY TAFFARA	43.75	87.5	43.75
24	KIRANA ARINDA SANTI	62.5	87.5	25
25	M. FIERZY JULIEVER BACHTIAR	68.75	93.75	25
26	MUHAMMAD SATRIO HIDAYAT	75	93.75	18.75
27	NABILA EDRIA FELDAWATI	56.25	81.25	25
28	NURINA AULIA YASFI	43.75	75	31.25
29	PUSPA WEMPY PRADITYA	62.5	81.25	18.75
30	RADITYA JULIAN ASCAR	37.5	75	37.5
31	RAYHAN CRISTANUEL HARTOYO	93.75	93.75	0
32	RAYHAN MOHAMMAD AL AZZAM	93.75	100	6.25
33	ROFI TRI LEKSONO	87.5	93.75	6.25
34	SAYYID HAFIZD MUBAROK	75	93.75	18.75
35	SHAFEEYA AZALIA SANDHINI	50	81.25	31.25
36	VALLENT ANGEL NUR KAMILA	37.5	75	37.5
37	VERCYLIA AUFA	68.75	87.5	18.75
38	VILTO FLOWIS LEFKA ZJEVALDO	68.75	81.25	12.5
39	WAHYU KURNIA MEGA	62.5	81.25	18.75
JUMLAH		2262.5	3200	937.5
RATA-RATA		58.01	82.05	24.04

Lampiran 21. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	BEDA
1	AKHBAR PUTRA WAHYU WINATA	56.25	87.5	31.25
2	ALFA LIMA RAHMADANI	68.75	75	6.25
3	ARIENDRA RAYYA SHAKTI AL GHAIZAN	75	87.5	12.5
4	AULIA MARTA CAHYANI	62.5	81.25	18.75
5	AURA DIN ZANGGI	56.25	68.75	12.5
6	AZLISA LARASATI	68.75	81.25	12.5
7	BAGUS PUTRA SANDRIYA	62.5	75	12.5
8	BINTANG AL FARIS	93.75	93.75	0
9	BRILIAN ALAM SAPUTRA	100	100	0
10	DIMAS NURHADI SAPUTRO	50	62.5	12.5
11	DINDA ANGELIA YALA PUSPITA	50	56.25	6.25
12	EKA YUNITA SARI	37.5	56.25	18.75
13	ELMIRA NADHITA FELIX	31.25	50	18.75
14	EVELYN VANESSA PUTRI	56.25	75	18.75
15	FARIDA NUR AINI	68.75	81.25	12.5
16	FERNANDO DESSTA PRATAMA	43.75	62.5	18.75
17	GALIH PRA YOGO	81.25	87.5	6.25
18	GIBRAN ZAFIQI ERNANDO	68.75	81.25	12.5
19	GLENDYS RESTU CAHYA WIGUNA	31.25	56.25	25
20	JACKLIN WIDI VALENTINO PUTRA	75	75	0
21	MAZAYA WINDY KUSUMANINGRUM	56.25	68.75	12.5
22	NASTYASA JESA SETYAWAN	43.75	50	6.25
23	NIKEISHA MICHAELA NIAN	37.5	50	12.5
24	NINDITA GILANG CAHYA RAMADHANI	81.25	93.75	12.5
25	OCTARI CAESAR MUSTIKA DEVI	68.75	81.25	12.5
26	ORYSZA SHEENAZ WINDRIYA	87.5	93.75	6.25
27	PUSPA AYU SUSILO RINI	75	87.5	12.5
28	RADHIKA ILYASA ALFAROBBI	56.25	81.25	25
29	REVA DWI FELISHA PUTRI	50	75	25
30	REVINA JENERY ARIANTI	75	93.75	18.75
31	REVINO VIRGO ARSANDA RAMADANI	75	81.25	6.25
32	SHEFI REFINA DEWI	43.75	56.25	12.5
33	SYARIFAH AZZAR	31.25	62.5	31.25
34	VANYA NOVIA PUTRI	81.25	87.5	6.25
35	WIRDAD ADAM DINNUS SUFI	87.5	100	12.5
36	YACHE DAFFA AL RASYA	56.25	68.75	12.5
37	ZIVANA JULIA SHARON	68.75	75	6.25
38	ZEE ZEE ALYCIA PUTRI KUSNAEDY	37.5	56.25	18.75
JUMLAH		2350	2856.25	506.25
RATA-RATA		61.84	75.16	13.32

Lampiran 22. Ringkasan Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Kelas Eksperimen		Beda	Kelas Kontrol		Beda
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	68.75	81.25	12.5	56.25	87.5	31.25
2	50	81.25	31.25	68.75	75	6.25
3	37.5	68.75	31.25	75	87.5	12.5
4	50	87.5	37.5	62.5	81.25	18.75
5	81.25	100	18.75	56.25	68.75	12.5
6	56.25	75	18.75	68.75	81.25	12.5
7	56.25	87.5	31.25	62.5	75	12.5
8	56.25	81.25	25	93.75	93.75	0
9	6.25	62.5	56.25	100	100	0
10	43.75	75	31.25	50	62.5	12.5
11	68.75	87.5	18.75	50	56.25	6.25
12	81.25	100	18.75	37.5	56.25	18.75
13	56.25	81.25	25	31.25	50	18.75
14	43.75	68.75	25	56.25	75	18.75
15	56.25	75	18.75	68.75	81.25	12.5
16	37.5	56.25	18.75	43.75	62.5	18.75
17	37.5	75	37.5	81.25	87.5	6.25
18	37.5	87.5	50	68.75	81.25	12.5
19	56.25	62.5	6.25	31.25	56.25	25
20	56.25	81.25	25	75	75	0
21	62.5	87.5	25	56.25	68.75	12.5
22	75	75	0	43.75	50	6.25
23	43.75	87.5	43.75	37.5	50	12.5
24	62.5	87.5	25	81.25	93.75	12.5
25	68.75	93.75	25	68.75	81.25	12.5
26	75	93.75	18.75	87.5	93.75	6.25
27	56.25	81.25	25	75	87.5	12.5
28	43.75	75	31.25	56.25	81.25	25
29	62.5	81.25	18.75	50	75	25
30	37.5	75	37.5	75	93.75	18.75
31	93.75	93.75	0	75	81.25	6.25
32	93.75	100	6.25	43.75	56.25	12.5
33	87.5	93.75	6.25	31.25	62.5	31.25
34	75	93.75	18.75	81.25	87.5	6.25
35	50	81.25	31.25	87.5	100	12.5
36	37.5	75	37.5	56.25	68.75	12.5
37	68.75	87.5	18.75	68.75	75	6.25
38	68.75	81.25	12.5	37.5	56.25	18.75
39	62.5	81.25	18.75			
Jumlah	2262.5	3200	937.5	2350	2856.25	506.25
Mean	58.01	82.05	24.04	61.84	75.16	13.32

Lampiran 23. Ringkasan Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.103	39	.200*	.963	39	.227
	Posttest Eksperimen	.136	39	.067	.956	39	.127
	Pretest Kontrol	.122	38	.169	.969	38	.366
	Posstest Kontrol	.135	38	.079	.946	38	.065

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 24. Ringkasan Independent Sampel Test

Group Statistics					
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil Belajar	Eksperimen	39	24.0385	12.37922	1.98226
	Kontrol	38	13.3224	7.71251	1.25113

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.698	.019	4.545	75	.000	10.71609	2.35771	6.01929	15.41290
	Equal variances not assumed			4.572	63.893	.000	10.71609	2.34408	6.03311	15.39908

Lampiran 25. Perhitungan Nilai Keefektifan Relatif

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

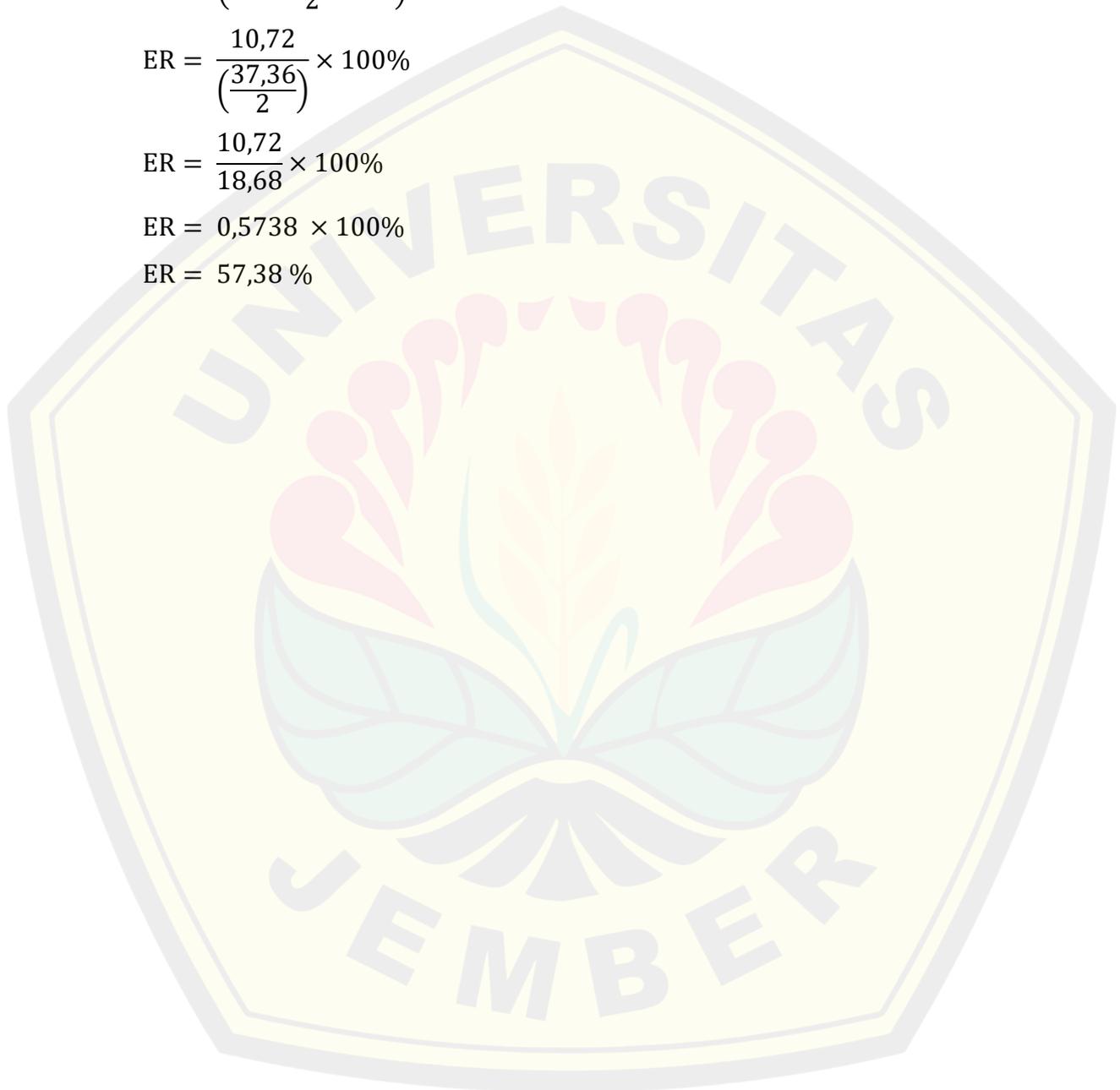
$$ER = \frac{24,04 - 13,32}{\left(\frac{13,32 + 24,04}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,72}{\left(\frac{37,36}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{10,72}{18,68} \times 100\%$$

$$ER = 0,5738 \times 100\%$$

$$ER = 57,38 \%$$



Lampiran 26. Dokumentasi Hasil *Pretest* Kelas EksperimenSoal *pretest*.

Nama	: M. Perzy Julierer P.	Nilai
Kelas	: 5A/VA	68,75
No. Absen	: 25	

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

- Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.
Pokok pikiran dari paragraf di atas adalah ...
 - Rantai makanan di sawah
 - Fitoplankton produsen makanan
 - Urutan peristiwa memakan dan dimakan
 - Peran pengurai dalam rantai makanan
- Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang – layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan – ikan kecil, konsumen III adalah ikan – ikan sdang, dan konsumen IV adalah ikan – ikan besar.
Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ...
 - Urutan peristiwa memakan dan dimakan disebut rantai makanan
 - Fitoplankton merupakan produsen makanan yang ada di lautan
 - Jamur merupakan peran peengurai dalam rantai makanan
 - Elang termasuk komponen rantai makanan di sawah
- Indonesia memiliki lautan yang sangat luas namun sayangnya banyak nelayan yang tidak memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan bijak. Banyak diantara nelayan menangkap ikan dengan cara yang membahayakan ekosistem yang berada di dasar laut. Salah satunya adalah menggunakan

Lampiran 27. Dokumentasi Hasil *Posttest* Kelas EksperimenSoal *posttest*.

Nama	: M. Fierzy Joliter g.	Nilai
Kelas	: YA15A	93,75
No. Absen	: 25 -	

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

- Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Pokok pikiran dari paragraf di atas adalah ...

A. Rantai makanan di sawah

B. Fitoplankton produsen makanan

C. Urutan peristiwa memakan dan dimakan

D. Peran pengurai dalam rantai makanan
- Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang – layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan – ikan kecil, konsumen III adalah ikan – ikan sdang, dan konsumen IV adalah ikan – ikan besar.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ...

A. Urutan peristiwa memakan dan dimakan disebut rantai makanan

B. Fitoplankton merupakan produsen makanan yang ada di lautan

C. Jamur merupakan peran peengurai dalam rantai makanan

D. Elang termasuk komponen rantai makanan di sawah
- Indonesia memiliki lautan yang sangat luas namun sayangnya banyak nelayan yang tidak memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan bijak. Banyak diantara nelayan menangkap ikan dengan cara yang membahayakan ekosistem yang berada di dasar laut. Salah satunya adalah menggunakan

Lampiran 28. Dokumentasi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Soal *pretest*.

Nama	: Azlisa Larasati	Nilai
Kelas	: 5B	68,75
No. Absen	: 06	

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

- Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Pokok pikiran dari paragraf di atas adalah ...

A. Rantai makanan di sawah

B. Fitoplankton produsen makanan

C. Urutan peristiwa memakan dan dimakan

D. Peran pengurai dalam rantai makanan
- Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang – layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan – ikan kecil, konsumen III adalah ikan – ikan sdang, dan konsumen IV adalah ikan – ikan besar.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ...

A. Urutan peristiwa memakan dan dimakan disebut rantai makanan

B. Fitoplankton merupakan produsen makanan yang ada di lautan

C. Jamur merupakan peran peengurai dalam rantai makanan

D. Elang termasuk komponen rantai makanan di sawah
- Indonesia memiliki lautan yang sangat luas namun sayangnya banyak nelayan yang tidak memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan bijak. Banyak diantara nelayan menangkap ikan dengan cara yang membahayakan ekosistem yang berada di dasar laut. Salah satunya adalah menggunakan

Lampiran 29. Dokumentasi Hasil *Posttest* Kelas KontrolSoal *posttest*.

Nama	: Azlisalarasati	Nilai
Kelas	: SB	81,25
No. Absen	: 06	

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

1. Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Pokok pikiran dari paragraf di atas adalah ...

- A. Rantai makanan di sawah
 B. Fitoplankton produsen makanan
 C. Urutan peristiwa memakan dan dimakan
 D. Peran pengurai dalam rantai makanan
2. Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang – layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan – ikan kecil, konsumen III adalah ikan – ikan sdang, dan konsumen IV adalah ikan – ikan besar.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ...

- A. Urutan peristiwa memakan dan dimakan disebut rantai makanan
 B. Fitoplankton merupakan produsen makanan yang ada di lautan
 C. Jamur merupakan peran peengurai dalam rantai makanan
 D. Elang termasuk komponen rantai makanan di sawah
3. Indonesia memiliki lautan yang sangat luas namun sayangnya banyak nelayan yang tidak memanfaatkan sumber daya alam tersebut dengan bijak. Banyak diantara nelayan menangkap ikan dengan cara yang membahayakan ekosistem yang berada di dasar laut. Salah satunya adalah menggunakan

Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan

No.	Gambar	Kegiatan
1.		<i>Pretest kelas eksperimen</i>
2.		<i>Pretest kelas kontrol</i>

No.	Gambar	Kegiatan
3.		<p>Pertemuan 1 kelas eksperimen</p>
4.		<p>Pertemuan 1 kelas kontrol</p>
5.		<p>Pertemuan 2 kelas eksperimen (sesi 1)</p>

No.	Gambar	Kegiatan
6.		Pertemuan 2 kelas kontrol (sesi 2)
7.		Pertemuan 3 kelas eksperimen (sesi 1)
8.		Pertemuan 2 kelas kontrol (sesi 1)
9.		Pertemuan 2 kelas eksperimen (sesi 2)

No.	Gambar	Kegiatan
10.		<p>Pertemuan 3 kelas kontrol (sesi 2)</p>
11.		<p><i>Posttest</i> kelas eksperimen (sesi 1)</p>
12.		<p>Pertemuan 3 kelas kontrol (sesi 1)</p>
13.		<p>Pertemuan 3 kelas eksperimen (sesi 2)</p>

No.	Gambar	Kegiatan
14.		<i>Posttest</i> kelas kontrol (sesi 2)
15.		<i>Posttest</i> kelas kontrol (sesi 1)
16.		<i>Posttest</i> kelas eksperimen (sesi 2)

Lampiran 31. Dokumentasi Tahap Pembelajaran Inkuiri Terbimbing di Kelas

No.	Tahap	Gambar
1.	Orientasi Masalah	
2.	Merumuskan Masalah	
3.	Merumuskan Hipotesis	
4.	Mengumpulkan Data	

No.	Tahap	Gambar
5.	Menguji Hipotesis	
6.	Merumuskan Kesimpulan	

Lampiran 32. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN,
KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68161
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0995 /UN25.1.5/SP/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

26 JAN 2022

Yth. Kepala Sekolah
SDN 1 Pesanggaran
di Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini :

Nama : Anisa Uroiva
NIM : 180210204205
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Januari 2022

Berkenaan dengan penyelesaian Tugas Akhirmya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang Saudara pimpin dengan tetap mematuhi protokol COVID - 19 yang berjudul "PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V TEMA 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami sampaikan terimakasih.



Drs. Nurhman, Ph.D.
06506011993021001

Lampiran 33. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 PESANGGARAN

NPSN : 20526630 NSS : 101052501001
 Alamat : Jalan Ahmad Kusnan 12–Pesanggaran-Banyuwangi 68488
 Email : sdnegeri1pesanggaran@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/08/429.101.15.630/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SLAMET RIYADI, S.Pd**
 NIP : 19690415 199403 1 008
 Pangkat/ Gol.Ruang : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN 1 Pesanggaran Kec.Pesanggaran - Kab.Banyuwangi

Menerangkan bahwa:

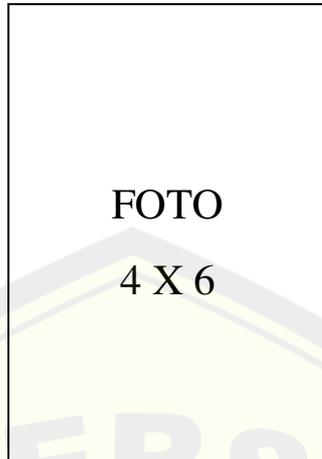
Nama : **ANISA UROIVA**
 Tempat tanggal lahir : Banyuwangi, 13 Agustus 1998
 NIM : 180210204205
 Progam Studi : S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1-PSGD)
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Perguruan Tinggi : Universitas Jember
 Alamat : Dusun Krajan, RT/RW 002/002 Desa Pesanggaran,
 Kec. Pesanggaran, Kab. Banyuwangi

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 1 Pesanggaran pada tanggal **10 – 26 Januari 2022** dengan Judul "**Pengaruh Media Video Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1**" untuk Penyelesaian Tugas Akhir. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pesanggaran, 26 Januari 2022

Kepala Sekolah,

SLAMET RIYADI, S.Pd
 NIP. 19690415 199403 1 008

Lampiran 34. Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Diri**

1. Nama : Anisa Uroiva
2. NIM : 180210204205
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 13 Agustus 1998
5. Nama Orangtua : Miseni
6. Agama : Islam
7. Progam Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
8. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
9. Alamat : Dusun Krajan, RT/RW 002/002, desa
Pesanggaran, kec. Pesanggaran, kab.
Banyuwangi

B. Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	SD Negeri 1 Pesanggaran	Banyuwangi	2011
2.	SMP Negeri 1 Siliragung	Banyuwangi	2014
3.	SMA Negeri 1 Pesanggaran	Banyuwangi	2017