

SKRIPSI
EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER DALAM
PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SD
AL IRSYAD 01 CILACAP



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh

NIM : 22CJ10006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026



Lutfiani Nurf - Staf UPT Perpustakaan Al Ghazali

MIA SERAWATI GANGSARULLOH_22CJ10006 - Mia Serawati.docx

 Laporan/Makalah Tugas mahasiswa

 SDN

 Telkom University

Document Details

Submission ID

trn:old::1:3615961410

99 Pages

Submission Date

Jul 23, 2026, 3:39 PM GMT+7

15,535 Words

Download Date

Jul 23, 2026, 3:41 PM GMT+7

117,493 Characters

File Name

MIA_SERAWATI_GANGSARULLOH_22CJ10006_-_Mia_Serawati.docx

File Size

8.5 MB



Page 2 of 110 - Integrity Overview

Submission ID: itm-oid::1.3615961410

19% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 14% Internet sources
- 9% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)



Page 2 of 110 - Integrity Overview

Submission ID: itm-oid::1.3615961410

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

Top Sources

14% Internet sources
9% Publications
10% Submitted works (Student Papers)



Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
2	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
3	Publication	Rahayu Rizky, Arifin Ahmad, Febby Inggriyani. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe ...	<1%
4	Internet	pkm.uika-bogor.ac.id	<1%
5	Publication	Maharani Ika Fajarwati, Sony Irianto. "PENGEMBANGAN MEDIA ANIMAKER MATE...	<1%
6	Internet	j-innovative.org	<1%
7	Student papers	Universitas Balturrahmah	<1%
8	Internet	eprints.unugha.ac.id	<1%
9	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
10	Internet	jpk.joln.org	<1%
11	Internet	jurnalilmiahdiabakti.ac.id	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : MIA SERAWATI GANGSARULLOH
Nim : 22C110006
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SD AL IRSYAD 01 CILACAP" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulisan telah disebutkan dalam teks yang dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 22 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Mia Serawati Gangsarulloh

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : MIA SERAWATI GANGSARULLOH
NIM : 22CJ10006
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER DALAM PEMBELAJARAN IPAS
MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SD AL IRSYAD 01 CILACAP

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 08 Juli 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Umi Zulfa M.Pd

NIDN. 2117047421

Mawan Akhir Riwanto M.Pd

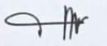
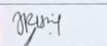
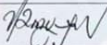
NIDN. 0628098501

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : MIA SERAWATI GANGSARULLOH
NIM : 22CJ10006
Judul : Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Jumat, tanggal 07, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi, M.Pd.		13/08/2026
Penguji 2	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		13/08/2026
Pembimbing 1	Dr. Umi Zalfa, M.Pd.		13/08/2026
Ass. Pembimbing	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		13/08/2026
Sekretaris	Alvan Hazhari, M.Pd.		14/08/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 14 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Mia Serawati Gangsarulloh
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan selanjutnya, maka konsultan berpendapat skripsi saudara:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
NIM : 22CJ10006
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS
IV SD AL IRSYAD 01 CILACAP

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1)

Wassalamu'alaikum Wr. WB

Cilacap, 10 Juni 2026

Konsultan



Dr. Khulaimata Zaffa, M.Pd.

NIK. 41 230714012

MOTTO

Selesaikan apa yang telah dimulai, karena akhir yang baik lahir dari ketekunan.

-

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

QS. Al-Insyirah (94): 7-8

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi penulis kekuatan, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan penulis dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutan penulis, Ayahanda Wasis Waluyo. Dengan penuh rasa syukur dan kasih sayang, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk Ayahanda tercinta. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus, setiap tetes keringat, pengorbanan, kerja keras, serta kasih sayang yang selalu Ayah berikan demi masa depan penulis. Skripsi ini mungkin tidak sebanding dengan segala pengorbanan Ayah, namun semoga dapat menjadi salah satu kebanggaan dan bukti bahwa setiap perjuangan serta doa yang Ayah panjatkan tidak pernah sia-sia. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan umur yang panjang.
2. Untuk Ibunda, Ibu Satini. Terima kasih atas pelajaran hidup yang diberikan meski penulis harus belajar menerima kehilangan peran ibunda dalam perjalanan hidup, penulis tetap mendoakan semoga ibunda selalu diberikan perlindungan oleh Allah SWT.
3. Untuk adikku tersayang, Ami Nur Azizah. Terima kasih atas dukungan dan semangat. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya

sederhana ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk terus mengejar cita-cita.

4. Untuk Dosen Pembimbing I Ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis mempersembahkan karya ini kepada Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan Bapak dan Ibu mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
5. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen, Staf, beserta jajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) atas ilmu, bimbingan, pelayanan, serta dukungan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk sahabat penulis yaitu Adilla, Warda, Erin, dan Silvia. Terima kasih atas dukungan dan semangat serta kebersamaan yang diberikan selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk diri saya sendiri, Terima kasih karena telah bertahan, berjuang dan tidak menyerah dalam setiap proses yang penuh tantangan. Terima kasih telah memilih untuk bangkit meski berkali-kali merasa lelah. Karya sederhana ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa dan air mata pada akhirnya berbuah pencapaian. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik dan penuh keberkahan.

ABSTRAK

Mia Serawati Gangsarulloh, 22CJ10006, Efektivitas Media Animasi berbasis Animaker dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2026.

Rendahnya hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media animasi berbasis Animaker yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa yang terdiri atas 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Samples t-Test*, dan uji *N-Gain* berbantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 86.13, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79.50. Hasil *Independent Samples t-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,6806 (68,06%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5815 (58,15%), dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis Animaker efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

Kata Kunci : efektivitas, media Animaker, hasil belajar, IPAS, keragaman budaya.

ABSTRACT

Mia Serawati Gangsarulloh, 22CJ10006, The Effectiveness Of Animaker based Animation Media in Learning Science On Cultural Diversity Material For Grade IV of SD Al Irsyad 01 Cilacap. Cilacap. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, 2026.

The low learning outcomes in IPAS on the topic of Cultural Diversity are influenced by the use of less engaging learning media, making it difficult for students to understand the material. One alternative learning medium is Animaker-based animated media, which presents learning content in a visual, interactive, and easily understandable manner. Therefore, this study aimed to determine the effectiveness of Animaker-based animated media in IPAS learning on the topic of Cultural Diversity for fourth-grade students at SD Al Irsyad 01 Cilacap. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample consisted of 64 students, including 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Data were collected through tests, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the normality test, homogeneity test, *Independent Samples t-Test*, and *N-Gain* test with the assistance of SPSS version 25.

The results showed that the mean posttest score of the experimental class was 86.13, which was higher than that of the control class 79.50. The *Independent Samples t-Test* yielded a significance value of $0.004 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the two groups. Furthermore, the *N-Gain* test showed that the experimental class achieved an average score of 0.6806 (68.06%), which was higher than the control class (0.5815 (58.15%)), both categorized as moderate improvement. Based on these findings, it can be concluded that Animaker-based animated media are effective for teaching IPAS on the topic of Cultural Diversity to fourth-grade students at SD Al Irsyad 01 Cilacap.

Keywords: effectiveness, Animaker-based animated media, learning outcomes, IPAS, cultural diversity.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat serta karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau di yaumul akhir.

Penyusunan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, motivasi serta dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

4. Ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd., selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
6. Kepala SD Al Irsyad 01 Cilacap beserta seluruh guru dan siswa kelas IV yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semoga amal kebaikan mendapat balasan berlipat ganda dari Allah SWT. Dengan iringan jazakumullah khairan katsiran. Semoga skripsi ini mampu menebarkan kebermanfaatan baik bagi penulis dan bagi segenap pembaca.

Cilacap, 19 Juli 2026



Mia Serawati Gangsarulloh

NIM: 22CJ10006

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
NOTA KONSULTAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I	21
PENDAHULUAN	21
A. Latar Belakang Masalah.....	21
B. Identifikasi Masalah	26
C. Pembatasan Masalah	26
D. Rumusan Masalah	26
E. Tujuan Penelitian	27
F. Manfaat Penelitian	27
BAB II.....	30
KAJIAN PUSTAKA.....	30
A. Kajian Teori	30
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	43
C. Hasil Belajar IPAS	50
D. Kajian Penelitian yang Relevan	62
E. Kerangka Berpikir.....	64

F. Hipotesis Penelitian.....	65
BAB III	66
METODE PENELITIAN.....	66
A. Jenis Penelitian.....	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67
C. Populasi dan Sampel Penelitian	68
D. Desain Penelitian.....	69
E. Variabel Penelitian	70
F. Teknik Pengumpulan Data	72
G. Instrumen Pengumpulan Data	74
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen	81
I. Teknik Analisis Data.....	85
BAB IV	90
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	90
B. Hasil Penelitian	91
C. Pembahasan.....	103
D. Keterbatasan Penelitian.....	107
BAB V.....	109
PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	67
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas IV SD AL Irsyad 01 Cilacap 2025/2026	68
Tabel 3. 3 Jumlah Siswa Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap 2025/2026	69
Tabel 3. 4 Skema Non Equivallent Control Group Design	69
Tabel 3. 5 Lembar Observasi	74
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Wawancara.....	76
Tabel 3. 7 Kisi Kisi Soal Test	78
Tabel 3. 8 Standar Kesukaran.....	83
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda	85
Tabel 3. 10 Kriteria Uji N-Gain	89
Tabel 4. 1 deskripsi data kelas Kontrol dan Eksperimen	93
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	95
Tabel 4. 3 Hasil uji homogenitas.....	96
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis	99
Tabel 4. 5 Hasil Uji N-Gain Score pada kelas eskperimen	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan membuka aplikasi Animaker melalui Google	39
Gambar 2. 2 Tampilan halaman Sign Up Animaker.....	39
Gambar 2. 3 Tampilan membuat animasi.....	40
Gambar 2. 4 Tampilan create a video.....	40
Gambar 2. 5 tampilan awal blank page.....	40
Gambar 2. 6 Tampilan fitur animaker	41
Gambar 2. 7 Tampilan panel slide.....	41
Gambar 2. 8 Tampilan fitur karakter.....	42
Gambar 2. 9 Tampilan scene untuk suara	42
Gambar 2. 10 Tampilan folder penyimpanan gambar.....	42
Gambar 2. 11 Tampilan cara mendownload video	43
Gambar 2. 12 Kerangka berfikir	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Observasi.....	117
Lampiran 1. 2 Surat permohonan penelitian ke yayasan	118
Lampiran 1. 3 Surat permohonan penelitian di SD.....	119
Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Uji Coba Instrumen.....	120
Lampiran 1. 5 Surat balasan uji coba instrumen penelitian	121
Lampiran 1. 6 Surat balasan izin penelitian di SD.....	122
Lampiran 1. 7 Surat telah melaksanakan penelitian di SD	123
Lampiran 1. 8 Dokumentasi uji instrumen.....	124
Lampiran 1. 9 Dokumentasi kelas kontrol	125
Lampiran 1. 10 Dokumentasi kelas eksperimen	126
Lampiran 1. 11 Dokumentasi wawancara guru kelas	127
Lampiran 1. 12 Hasil wawancara guru kelas	128
Lampiran 1. 13 Hasil observasi kelas	131
Lampiran 1. 14 Kisi kisi soal pretest posttest	133
Lampiran 1. 15 Soal Pretest Penelitian	137
Lampiran 1. 16 Soal PostTest Penelitian.....	144
Lampiran 1. 17 Daftar nilai siswa kelas IV A	151
Lampiran 1. 18 Daftar Nilai Siswa Kelas IV B	152
Lampiran 1. 19 Uji Validitas dan Reliabilitas soal Pretest dan Posttest.....	153
Lampiran 1. 20 Uji Validitas Instrumen Soal.....	155
Lampiran 1. 21 Uji tingkat kesukaran soal Pretest dan posttest	156
Lampiran 1. 22 Uji daya beda soal pretest dan posttest.....	157
Lampiran 1. 23 Hasil Uji Data	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Anitah (2021), pembelajaran merupakan suatu usaha sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terjadi perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa. Kompetensi lulusan Sekolah Dasar yang harus dijadikan acuan dalam pembelajaran adalah: 1) mampu mengenali dan menjalankan hak dan kewajiban diri, beretos kerja, dan peduli terhadap lingkungan; 2) mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif serta berkomunikasi melalui beberapa media; 3) menyenangi keindahan; 4) mengenali dan berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang diyakininya; 5) membiasakan hidup bersih, bugar, dan sehat; dan 6) memiliki rasa cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air (Hidayatulloh et al., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, konsentrasi belajar merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik agar dapat memahami materi yang disampaikan, baik berupa konsep, teori, maupun soal atau pertanyaan yang diberikan. Apabila peserta didik tidak mampu memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam menjawab soal serta hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Konsentrasi belajar ini juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Salah satu faktor penentu keberhasilan tersebut adalah

kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan mendorong peserta didik agar mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang utuh. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS), siswa dibekali berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan sosial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk kemampuan berpikir rasional pada diri siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Secara konseptual, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kumpulan disiplin ilmu yang mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia beserta interaksinya dalam lingkungan sosial. IPS mempelajari beragam peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Melalui pembelajaran IPS tersebut, siswa diarahkan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitarnya (Sintiya Safitri et al., 2024).

Menurut Wibawa (2010), media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar. Begitu banyaknya konsep yang berhubungan erat dengan media pembelajaran seperti media pendidikan, sumber belajar, alat peraga, alat bantu belajar, sehingga dalam penulisan ini lebih menekankan pada media pembelajaran yang berupa media audio, visual, audio visual, dan media lain selain pembukuan

yang di Sekolah Dasar biasanya dikelola dalam kegiatan perpustakaan sekolah (Agustina, 2019).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu media yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah media animasi berbasis Animaker. Animaker merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat animasi dengan tampilan menarik, suara narasi, teks dan ilustrasi yang interaktif. Media ini dinilai efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan teori kognitif menurut Jean Piaget, anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret (7–11 tahun) mengalami perkembangan kemampuan berpikir yang semakin baik. Anak mulai mampu berpikir lebih kritis, memahami permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta mengaitkan berbagai informasi yang dimilikinya. Perkembangan ini terlihat dari kemampuan kognitif pada ranah C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), hingga mulai memasuki C5 (mensintesis) meskipun masih pada tingkat sederhana. Proses belajar pada tahap ini terjadi melalui pengaitan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga membentuk struktur kognitif yang lebih matang. Dengan demikian, perilaku dan tindakan anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka memahami informasi dan tujuan yang ingin dicapai (Nazilatul, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Al Irsyad 01 Cilacap dengan guru kelas IV diketahui terdapat permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS. Pada hari Selasa, 09 Desember 2025,

peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut. Diketahui jumlah siswa kelas IV terdiri dari 64 siswa yang terdiri dari kelas IV A dan IV B. Wawancara yang dilakukan yaitu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan hasil observasi dan kondisi pembelajaran yang ditemukan di sekolah, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya materi yang berkaitan dengan keragaman budaya. Hal tersebut terlihat dari masih rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, sehingga sebagian peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar yang diharapkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik di lapangan.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah proses penyampaian materi dan penggunaan fasilitas pembelajaran yang belum optimal sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Fasilitas yang dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran masih cenderung menggunakan buku ajar dan media sederhana sehingga variasi media masih terbatas. Materi keragaman budaya yang memuat berbagai informasi mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, makanan khas, serta bentuk kebudayaan lainnya akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang mampu memberikan gambaran secara konkret dan menarik. Apabila materi

hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku teks, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam membayangkan objek budaya yang sedang dipelajari, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Guru kelas IV juga menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih belum optimal, yang tercermin dari sebagian besar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selama ini, guru kelas IV dalam proses pembelajaran IPAS masih mengandalkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil dari platform YouTube, tanpa melakukan pengembangan media secara mandiri. Penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara maksimal serta belum disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas IV, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, ketika peneliti menyampaikan rencana untuk menguji Efektivitas Media Animasi berbasis Animaker, guru memberikan respons positif. Menurutnya, media animasi berbasis animaker dapat membuat siswa cenderung aktif dan mudah mencerna materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti ingin mengimplementasikan dengan judul “Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS di kelas IV belum pernah menggunakan media animasi berbasis animaker.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS masih terbatas.
3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebagian besar belum optimal dan diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya. Penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Aspek yang dikaji dibatasi pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi berbasis Animaker, tanpa membahas faktor lain di luar media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi berbasis

Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media audiovisual dan animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran berupa animasi dapat membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya dengan lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar karena penyajian materi yang menyenangkan, tidak monoton, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus meningkatkan perhatian,

konsentrasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar baru yang melibatkan unsur visual, audio, dan gerak sehingga memperkaya cara belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar karena materi disajikan secara konkret dan mudah diingat.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi dalam penyampaian materi IPAS, khususnya materi yang memerlukan visualisasi budaya, membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi, mempermudah penjelasan konsep-konsep budaya yang bersifat abstrak melalui animasi dan tampilan visual yang menarik, menjadi contoh praktik baik (best practice) dalam pemanfaatan media digital berbasis Animaker untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti berupa penambahan wawasan dan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran digital berbasis Animaker, sekaligus menjadi referensi dan bukti empiris yang dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait efektivitas media digital,

pengembangan media pembelajaran, serta inovasi metode pembelajaran IPS pada berbagai jenjang pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Animaker*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Animaker*

Khoiriyah (2020) menyatakan Animaker adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat video animasi. Animaker whiteboard adalah software yang memungkinkan kita membuat animasi whiteboard yang menarik. Animaker menawarkan layanan mereka baik gratis maupun berbayar. Animaker adalah software yang digunakan untuk membuat animasi yang dilakukan secara online. Karakter dan background yang diperlukan tersedia di aplikasi ini. Animaker dapat diartikan sebagai aplikasi software yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi berbasis web. Aplikasinya mudah digunakan bahkan oleh pemula (Kisworo et al., 2022).

Video animasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang menyajikan materi ajar melalui rangkaian gambar bergerak yang dirancang secara visual, disertai dengan teks, suara, dan/atau musik, sehingga membentuk suatu pesan pembelajaran yang utuh dan mudah dipahami oleh peserta didik. Video animasi digunakan untuk membantu guru menjelaskan konsep, peristiwa, atau proses yang sulit diamati secara langsung, baik karena bersifat abstrak,

terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, maupun terjadi dalam waktu yang lama atau sangat singkat. Dalam konteks pembelajaran, video animasi berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang runtut, video animasi dapat membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penggunaan video animasi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat langsung representasi materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang runtut, video animasi dapat membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penggunaan video animasi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat langsung representasi materi yang disampaikan.

Animaker merupakan salah satu media pembelajaran berupa video animasi yang masih relatif belum banyak dikenal oleh

pendidik maupun peserta didik. Meskipun kemunculannya di dunia teknologi lebih lambat dibandingkan dengan Powtoon, Animaker tetap mampu bersaing dan tidak tertinggal jauh dari Powtoon yang dirilis sekitar tiga tahun lebih awal. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting, khususnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Animaker adalah perangkat lunak pembuatan video animasi berbasis DIY (Do It Yourself) yang didirikan oleh CEO sekaligus Founder R. S. Raghavan dan resmi diluncurkan pada tahun 2014. Walaupun dirilis setelah Powtoon yang hadir pada tahun 2011, Animaker menawarkan berbagai fitur pengeditan yang tidak kalah lengkap. Kehadiran Animaker memberikan warna baru dalam perkembangan teknologi, terutama dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembuatan media video pembelajaran. Sebagai salah satu platform pembuatan video animasi, Animaker memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan melalui kemudahan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Animaker merupakan aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan video animasi dua dimensi, dengan berbagai latar belakang dan karakter yang telah tersedia. Proses pengeditan pada aplikasi ini dilakukan secara daring dengan dukungan beragam fitur, seperti karakter, latar belakang, teks, audio, dubbing, dan transisi. Animaker sebagai alternatif dan inovasi baru

dalam pembuatan video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih variatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. (Maharani Ika Fajarwati, 2021).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Animaker merupakan perangkat lunak berbasis web yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan pemula, untuk membuat video animasi dengan mudah melalui berbagai fitur yang telah disediakan, seperti karakter, latar belakang, teks, audio, dan transisi. Sebagai media pembelajaran berupa video animasi, Animaker mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan runtut sehingga membantu siswa memahami konsep yang sulit diamati secara langsung. Meskipun relatif belum banyak dikenal di lingkungan pendidikan, Animaker memiliki potensi besar sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta kualitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

b. Fungsi Media Pembelajaran *Animaker*

Media Animaker dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih cepat, yang membuat mereka

merasa jenuh. membuat guru dapat dengan mudah membuat animasi dengan elemen visual, audio, dan teks. Media Animaker membuat guru dapat membentuk animasi dengan mudah menggunakan elemen visual, audio, dan teks. Animaker dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka. Animasi yang menarik dan interaktif dapat merangsang ingatan siswa dengan lebih efektif daripada pendekatan pembelajaran tradisional. Pembelajarannya yang interaktif dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Animaker memungkinkan siswa bekerja sama dalam pembuatan animasi. Siswa dan guru dapat bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam merencanakan, membuat, dan mengedit animasi. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa, serta meningkatkan kedekatan siswa dengan guru kelas (Hafifah & Wicaksono, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa media Animaker memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Animaker memudahkan guru dalam membuat media animasi dengan memadukan unsur visual, audio, dan teks sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik. Penggunaan animasi yang interaktif mampu meningkatkan daya ingat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dibandingkan

dengan pembelajaran tradisional. Selain itu, Animaker juga mendorong keaktifan siswa melalui pembelajaran kolaboratif, baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan kedekatan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran *Animaker*

Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya sistematis dan kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Ini karena media berfungsi sebagai alat perangsang dan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan. Animaker dapat membuat video animasi dengan fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Animaker juga dapat mengedit video, mengubah transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter. Animaker juga dapat membuat video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar. Versi dasar dapat digunakan secara gratis (Robinson, 2023).

Media pembelajaran berbasis Animaker mempunyai beberapa manfaat utama (Lia et al., 2023):

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa Media video animasi yang dikembangkan dengan Animaker efektif dalam mentransfer

materi pembelajaran sehingga pemahaman siswa meningkat setelah digunakan dalam proses belajar.

- 2) Membantu penyampaian materi lebih menarik dan sesuai konteks
Video animasi memungkinkan materi disajikan secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang hanya bersifat teks atau ceramah.
- 3) Efisien dalam penggunaan media. Video Animaker bersifat fleksibel dan dapat dipakai berkali-kali dalam berbagai sesi pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

Berdasarkan manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan video animasi Animaker terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian materi secara visual dan kontekstual menjadikan pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode konvensional, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media Animaker juga bersifat efisien karena fleksibel, dapat digunakan berulang kali, serta mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Animaker*

Munawar et al (2020), menyatakan dalam proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa belajar. Ada banyak media pembelajaran berbasis digital, dan aplikasi Animaker adalah salah satunya. Ini adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat atau membuat efek gerakan dengan menambah suara dan mengarahkan efek gerakan dari satu gerakan ke gerakan lain untuk membuatnya lebih menarik. Dalam penggunaan media Animaker juga terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan (Tapahab M Shintya, 2024). Adapun keunggulan dan kelemahan dari media Animaker menurut Susanti dan Damayanti (2022), yaitu:

- 1) Kelebihan Animaker yaitu dapat diakses melalui internet atau Google tanpa mendownload aplikasinya, Terdapat banyak animasi yang tersedia di aplikasi, sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual, fitur yang disajikan cukup lengkap, seperti infografik, typografi, 2D dan 2D, Animasi yang lengkap membantunya membuat konten video animasi yang menarik perhatian siswa dan video dapat dibuat dengan waktu berdurasi 30 menit serta kualitas video yang baik.
- 2) Kekurangan Animaker yaitu Animaker masih menggunakan platform website yang mengharuskan penggunaanya untuk online (terkoneksi pada jaringan internet) selama pengerjaan desain

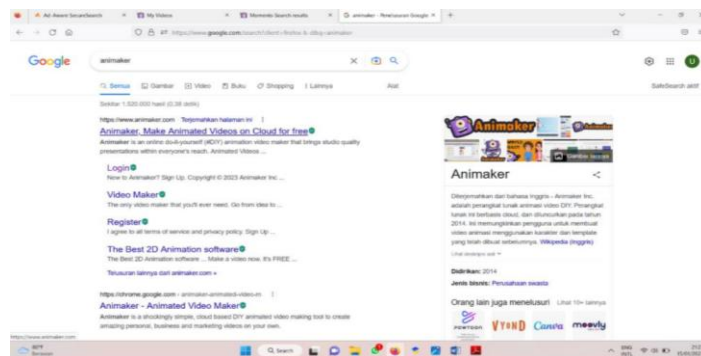
berlangsung dan membutuhkan banyak proses, tidak cocok bagi pengguna yang tergesa-gesa.

Meskipun media animasi berbasis Animaker memiliki banyak manfaat untuk mendukung pembelajaran, pendidik harus memperhatikan beberapa keterbatasannya. Karena Animaker adalah aplikasi berbasis internet, proses pembuatan dan pengeditan video animasi membutuhkan koneksi internet yang stabil. Sekolah atau daerah dengan akses internet terbatas tidak dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Selain itu, Animaker versi gratis masih memiliki beberapa fitur yang terbatas. Jika pengguna tidak berlangganan versi berbayar, pengguna akan melihat beberapa batasan, seperti batasan pada pilihan karakter, latar, properti, dan durasi video yang singkat. Karena keterbatasan ini, guru mungkin tidak dapat menggunakan materi pembelajaran dengan cara yang paling kreatif dan optimal. Kekurangannya lainnya adalah bahwa pengoperasiannya membutuhkan waktu dan keterampilan khusus. Meskipun Animaker memiliki antarmuka yang cukup mudah digunakan, guru harus meluangkan waktu untuk mempelajari fiturnya agar mereka dapat membuat video animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital, ini mungkin menjadi tantangan tersendiri.

e. Langkah-langkah Penggunaan Media Animaker

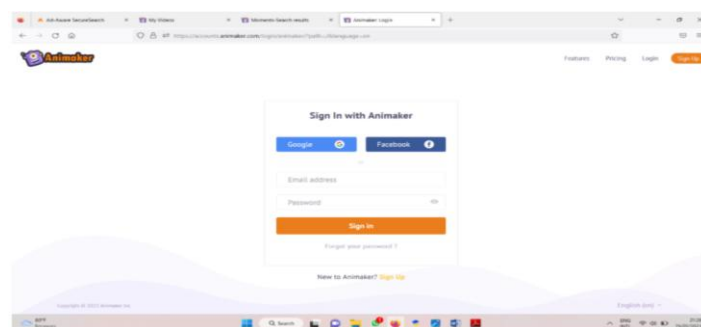
Berikut ini langkah-langkah membuat video animasi berbasis *animaker*:

- 1) Buka aplikasi menggunakan website di <https://www.animaker.com/>



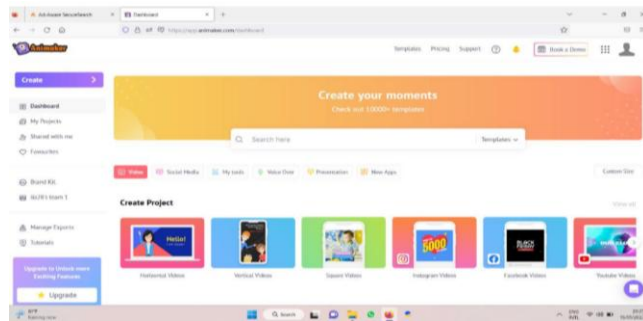
Gambar 2. 1 Tampilan membuka aplikasi Animaker melalui Google

- 2) Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password.



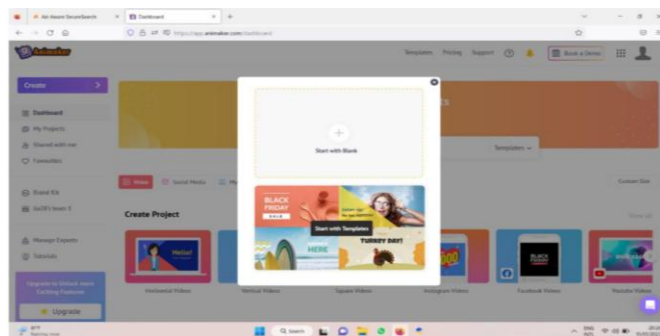
Gambar 2. 2 Tampilan halaman Sign Up Animaker.

3) Setelah Log In akan tampil menu untuk untuk membuat animasi.



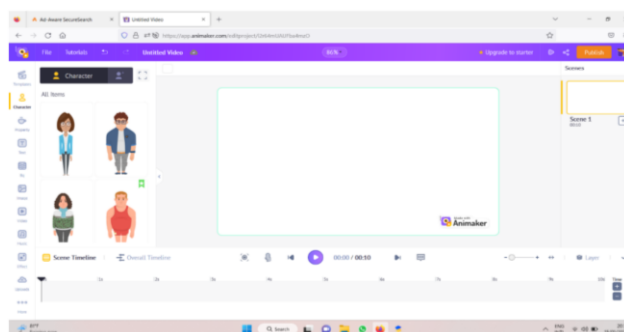
Gambar 2. 3 Tampilan membuat animasi.

4) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*. Pilih menu *blank page*.



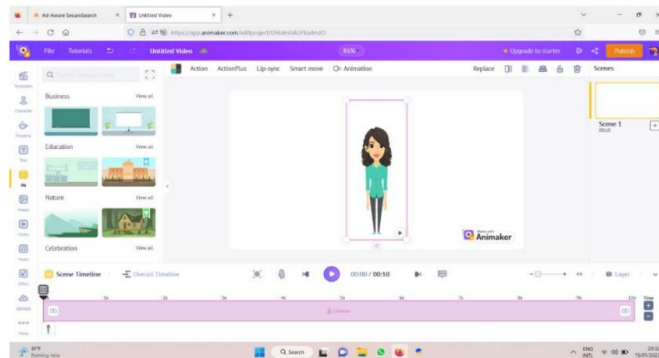
Gambar 2. 4 Tampilan create a video

5) Klik *Blank page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan.



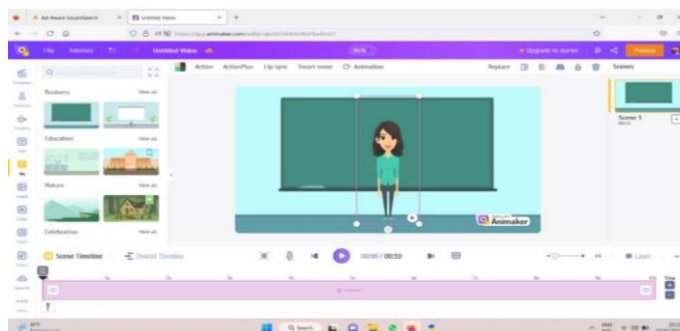
Gambar 2. 5 tampilan awal blank page

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



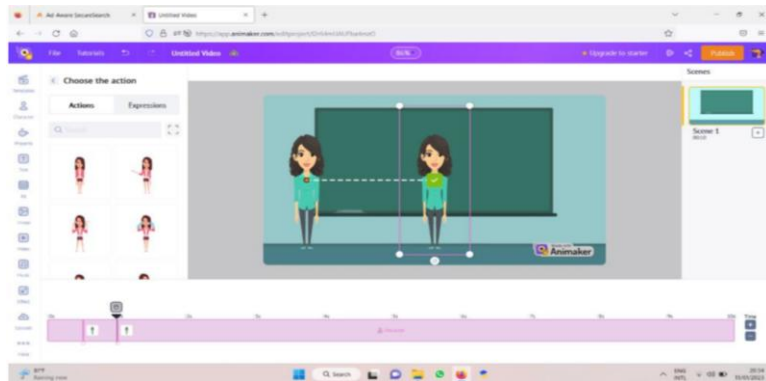
Gambar 2. 6 Tampilan fitur animaker

- 7) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah di buat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan.



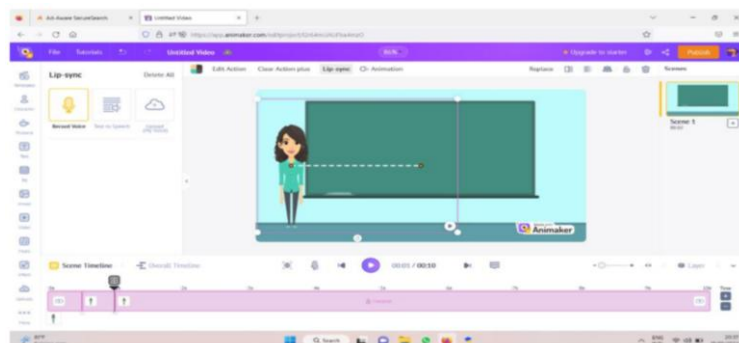
Gambar 2. 7 Tampilan panel slide

- 8) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan.



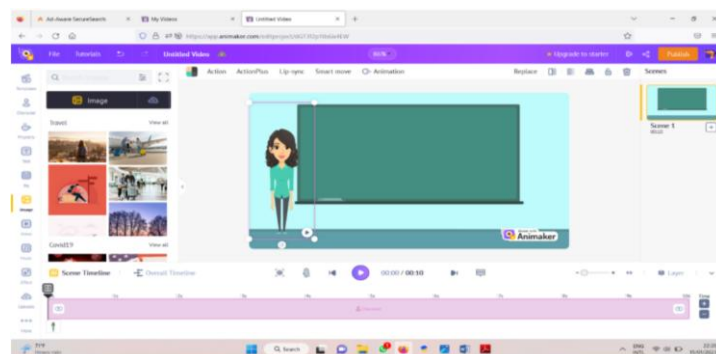
Gambar 2. 8 Tampilan fitur karakter

- 9) Proses memasukkan suara ke dalam scene.



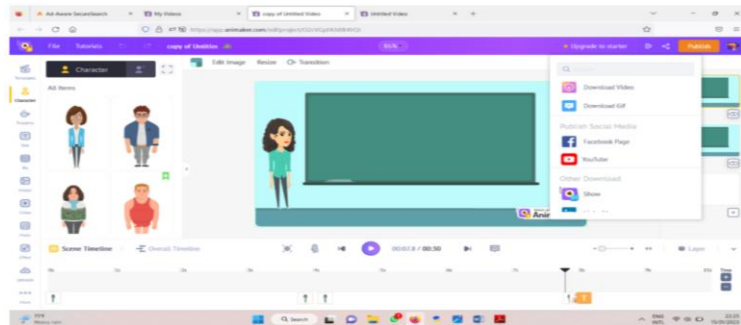
Gambar 2. 9 Tampilan scene untuk suara

- 10) Kemudian memilih gambar untuk dimasukan kedalam scene.



Gambar 2. 10 Tampilan folder penyimpanan gambar

- 11) Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil menu *EXPORT OPTIONS*. Kemudian pilih fitur yang akan di gunakan yaitu *Download MP4* atau unggah ke *YouTube*.



Gambar 2. 11 Tampilan cara mendownload video

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. IPAS adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam sekitar dan hubungannya. Ini juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang terhubung dengan lingkungannya. Dengan mempertimbangkan tujuan dan pentingnya pendidikan IPAS dalam kurikulum yang digunakan, Kurikulum Merdeka, para pendidik harus dapat membuat pembelajaran IPAS menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu muatan pendidikan IPAS adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang memiliki tujuan agar siswa memahami konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi serta masalah sosial (Febi & Israwaty, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu topik penting dalam kurikulum sekolah dasar karena membantu siswa memahami dunia alam dan sosial di sekitar mereka. Namun, hasil belajar IPAS seringkali tidak optimal saat digunakan. Salah satu penyebab utama adalah keanekaragaman gaya belajar siswa, yang belum sepenuhnya diperhatikan dalam proses pembelajaran. Gaya belajar unik setiap siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, memengaruhi cara mereka menerima dan memahami pelajaran. Jika proses pembelajaran tidak disesuaikan dengan perbedaan ini, hasil belajar yang dicapai cenderung kurang (Asmawati et al., 2025).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam, sosial, dan budaya di sekitarnya secara menyeluruh dan kontekstual, sehingga pembelajaran tidak terpisah-pisah antara aspek alam dan kehidupan sosial manusia. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan proses sains dan sosial. Peserta didik didorong untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfokus

pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar merupakan proses terpadu yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu siswa memahami lingkungan alam, sosial, dan budaya secara kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan proses sains dan sosial siswa. Namun, hasil belajar IPAS sering belum optimal karena perbedaan gaya belajar siswa yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran IPAS yang menarik, menyenangkan, dan beragam agar mampu menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Sri Sulistiyorini, tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut (Karengga et al., 2025):

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat
- 2) Mempelajari dan memahami konsep-konsep sains yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan masyarakat.
- 4) Selain memperoleh pemahaman dan pengetahuan tentang konsep sains, pembelajaran IPA juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan sikap positif terhadap sains.

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada materi IPAS Bab 7 Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran materi ini yaitu agar peserta didik mampu mengenal dan memahami keragaman budaya Indonesia, meliputi suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan makanan khas, serta menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. (Karengga et al., 2025)

3. Materi IPAS Keragaman Budaya

a) Keragaman Budaya di Indonesia

Keragaman atau perbedaan budaya dapat terjadi karena adanya lingkungan alam dan lingkungan sosial yang berbeda. Lingkungan alam, misalnya letak geografis di daerah pantai atau pegunungan. Lingkungan sosial, misalnya keadaan masyarakat, tingkat pendidikan, kepercayaan, dan hubungan dengan pihak lain. Namun demikian, keragaman atau perbedaan budaya bangsa itu telah dipersatukan oleh para pendiri bangsa ke dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

b) Rumah Adat

Indonesia memiliki berbagai rumah adat. Rumah adat di Indonesia mencerminkan pola kehidupan masyarakatnya. Misalnya, rumah adat di Kalimantan umumnya berbentuk panggung dan panjang. Bagian kolongnya dimanfaatkan untuk menenun kain dan menumbuk padi. Demikian pula dengan rumah adat Toraja, dibawah bangunan rumah digunakan sebagai kandang kerbau.

c) Pakaian Adat

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana yang khas. Setiap daerah memiliki corak pakaian adat yang berbeda, baik bentuk, bahan, model maupun warnanya. Namun, saat ini masyarakat sudah jarang menggunakan pakaian adat, kecuali pada saat tertentu saja. Misalnya, pada upacara adat, saat memperingati hari Kartini, atau pawai hari kemerdekaan.

d) Upacara Adat

Setiap kelompok masyarakat melakukan suatu kebiasaan secara turun-menurun. Kebiasaan ini disebut tradisi. Salah satu tradisi adalah upacara adat. Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat masyarakat yang dilakukan pada waktu-waktu tertentu. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan adat istiadat suku tertentu. Upacara adat biasanya diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara kuat dan menyatu dengan pola perilaku masyarakat.

e) Lagu dan Tarian Daerah

Lagu daerah termasuk salah satu kebudayaan yang kita miliki. Lagu daerah menggunakan bahasa daerah masing-masing. Lagu daerah biasanya digunakan untuk mengiringi tarian daerah. Sebagai contoh, lagu daerah dari Jawa Barat yang berjudul Bubuy Bulan menggunakan bahasa Sunda.

f) Alat Musik Daerah

Indonesia memiliki berbagai alat musik daerah, diantaranya adalah Angklung, calung, dan kecapi merupakan alat musik dari daerah Jawa Barat. Sasando, adalah alat musik dari daerah Flores, Nusa Tenggara Timur. Kolintang, adalah alat musik dari Sulawesi Utara. Tifa, dan trinton adalah alat musik dari Papua dan Kepulauan Maluku. Saluang dan Talempong adalah alat musik dari daerah Sumatera Barat. Gamelan, adalah alat musik dari Jawa dan Bali.

g) Senjata Tradisional

Tiap daerah memiliki senjata yang digunakan untuk acara-acara tertentu. Senjata ini juga menjadi simbol identitas diri dan keberanian yang dimiliki oleh daerah tersebut.

h) Manfaat Keragaman Budaya

Keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang sangat bernilai. Sebagai orang Indonesia, kita

harus bangga memiliki keragaman budaya. Kita harus menghormati dan menghargai keragaman budaya tersebut. Kita juga harus melestarikannya. Bangsa asing yang berkunjung ke Indonesia sangat kagum dengan berbagai ragam budaya yang kita miliki. Apa manfaat keragaman budaya yang dimiliki Indonesia? manfaat keberagaman budaya diantaranya yaitu memperkaya kebudayaan nasional, sebagai identitas bangsa, mempererat persaudaraan. menumbuhkan rasa nasionalisme, menjadi aset wisata. Kita sebagai bangsa Indonesia harus dapat menghargai dan merawat beragam budaya yang ada tersebut. Bagaimana cara menghargai keragaman budaya bangsa yang kita miliki? Cara menghargai keragaman budaya bangsa dapat dilakukan dengan cara menghormati kelompok lain yang menjalankan suatu tradisi atau upacara adat dari daerahnya, tidak menghina ragam kebudayaan suku lain, mau belajar dan mengembangkan berbagai ragam budaya yang ada di setiap daerah, bangga dengan hasil kebudayaan yang dimiliki negara sendiri, mau memberi apresiasi (penghargaan) terhadap keragaman budaya daerah lain, dengan menghargai keragaman budaya di Indonesia, kita dapat memperoleh berbagai manfaat seperti berikut ini, dapat menciptakan rasa aman dan nyaman dalam kehidupan di masyarakat, dapat mewujudkan persatuan bangsa, mendorong masyarakat untuk berperilaku baik, memperkuat sikap ketahanan nasional agar bangsa Indonesia tidak mudah terpecah belah.

C. Hasil Belajar IPAS

1. Pengertian Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar yang dibuat oleh proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk memberikan pemahaman tentang hasil belajar, akan dimulai dengan bahasa. "Hasil" dan "belajar" adalah kata-kata yang membentuk konsep ini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "hasil" dapat berarti 1) sesuatu yang dilakukan dengan usaha, atau 2) pendapatan, perolehan, atau buah. Belajar, di sisi lain, adalah perubahan tindakan atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Anita Cahyani, 2023). Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar terjadi setiap proses belajar. Setelah proses belajar, sesuatu yang dipelajari atau diperoleh disebut hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur melalui prestasi belajar, yang menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa berkembang selama jenjang belajar tertentu.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh melalui proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan.

Dalam konteks ini, hasil belajar yang dikaji dibatasi pada ranah pengetahuan (kognitif), karena penelitian difokuskan pada kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diuji pada aspek pemahaman hingga evaluasi terhadap materi Keragaman Budaya, yang mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep keragaman budaya, mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia, membandingkan perbedaan budaya antar daerah, serta menilai pentingnya sikap menghargai keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Pembatasan pada ranah pengetahuan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terukur mengenai tingkat penguasaan konsep IPAS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Macam-macam Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Ini menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai dan bagaimana siswa berkembang selama kegiatan belajar. Hasil belajar IPAS terdiri dari 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati et al., 2023).

- 1) Ranah kognitif, adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui seberapa baik siswa mempelajari topik, baik dari segi konseptual, prosedural, maupun faktual. Karena ranah

kognitif siswa bervariasi, guru dapat menggunakan tingkatan ini untuk membuat penilaian.

- 2) Ranah afektif adalah evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan cara berperilaku siswa dalam hal spiritual dan sosial. Ranah afektif ini bertingkat-tingkat, sehingga guru dapat mendasarkan penilaiannya pada tingkatan penilaian ini
- 3) Ranah psikomotor adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan aktivitas fisik siswanya; ini mencakup pemeriksaan diri, manajemen diri, tindakan alamiah, dan tindakan artikulator. Penilaian tingkat psikomotor ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil belajar terdiri dari tiga ranah yang saling melengkapi: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah-ranah ini menggambarkan secara menyeluruh kemampuan siswa, tidak hanya dari segi pengetahuan tetapi juga dari segi sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan dan menilai ketiga ranah ini secara seimbang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar IPAS pada dasarnya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, dalam penelitian ini hasil belajar yang dianalisis dibatasi

pada ranah kognitif saja. Pembatasan ini dilakukan karena fokus penelitian adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang telah dipelajari. Ranah kognitif yang dimaksud mencakup kemampuan siswa dalam memahami konsep, mengingat informasi, menganalisis, serta mengevaluasi materi pembelajaran IPAS. Sementara itu, ranah afektif dan psikomotor tidak menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Dengan demikian, pengukuran hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif agar diperoleh data yang lebih spesifik, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPAS

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogen, artinya mereka berbeda-beda antara siswa. Pasti ada banyak alasan mengapa hal ini terjadi. Faktor dari dalam (faktor intern) dan dari luar (faktor ekstern) mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a) Faktor Internal , meliputi Faktor Jasmaniah : Kesehatan, cacat tubuh, dan Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kesiapan.
- b) Faktor Eksternal, meliputi Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan kemudian Faktor sekolah: metode

mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah dan Faktor Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda- beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal (Yogi Fernando et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk ke dalam faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan sekolah, khususnya penggunaan media pembelajaran Animaker, yang berperan dalam menunjang proses dan hasil belajar siswa. Perbedaan kondisi pada faktor eksternal tersebut dapat menyebabkan variasi hasil belajar antar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, didukung oleh motivasi dan kesiapan belajar siswa, serta lingkungan belajar yang kondusif, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

4. Cara Menentukan Hasil Belajar IPAS

Prinsip-prinsip penilaian yaitu Penilaian harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, Penilaian harus mencerminkan dunia nyata (masalah kata dunia nyata) dan Penguji harus mencakup semua

tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Asesmen terbagi menjadi tiga macam yaitu diagnostik, formatif dan sumatif (Dianti et al., 2025).

1) Asesmen Diagnostic

Asesmen diagnostik merupakan penilaian yang secara khusus dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui kemampuan, kelebihan, dan kelemahan siswa sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan kondisi siswa. Berdasarkan hasil penilaian diagnostik, guru dapat mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengoptimalkan penyampaian pembelajaran

2) Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah kegiatan antara guru dan siswa yang dilakukan untuk melacak kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Ini memberikan umpan balik tentang bagaimana meningkatkan instruksi dan menemukan dan memperbaiki kesalahan.

1) Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif ialah proses penilaian yang dilakukan pada saat pembelajaran telah berakhir dan dianggap selesai. Jenis penilaian ini memberi Anda peringkat premium di akhir proses pembelajaran. Penilaian ini disusun sedemikian rupa sehingga kinerja siswa secara keseluruhan dicatat secara sistematis.

Meskipun penilaian tersebut tidak memberikan dampak secara langsung pada pembelajaran, namun hasil penilaian ini sering kali mempengaruhi hasil belajar peserta didik

Berdasarkan tujuan penelitian, asesmen formatif dipilih sebagai instrumen utama karena mampu memberikan gambaran perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, asesmen formatif difokuskan pada aspek kognitif, yang berkaitan dengan pemahaman konsep, pengetahuan, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran IPAS, serta aspek afektif, yang berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak menilai keterampilan psikomotor peserta didik, melainkan menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar kognitif dan afektif melalui asesmen formatif, sebagai upaya untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik dan mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran IPAS.

5. Efektivitas Penggunaan Media Animaker dalam pembelajaran IPAS.

Guru harus mempertimbangkan media pembelajaran yang ingin mereka gunakan untuk mengajar siswanya sehingga mereka tidak merasa kebingungan ketika guru menggunakannya. Animaker sangat

penting untuk pembelajaran karena mereka dapat menjelaskan materi secara audio visual dari materi buku yang tidak tercerminkan atau tervisualisasi oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Animaker memiliki berbagai keunggulan dalam penerapannya. Pembuatan video animasi dengan Animaker dapat dilakukan melalui situs web sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat. Selain itu, aplikasi ini mudah diakses karena berbasis web serta menyediakan beragam animasi dan fitur pendukung yang dapat digunakan secara gratis, meskipun tersedia pula pilihan fitur berbayar. Meskipun demikian, penggunaan dan pembuatan media pembelajaran Animaker memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan koneksi internet yang stabil dan berkecepatan cukup tinggi selama proses pembuatan maupun saat penggunaannya dalam pembelajaran (Fajrianti & Meilana, 2022).

Efektivitas penggunaan media Animaker dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat dilihat dari beberapa indikator utama. Media Animaker dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai dan ketercapaian KKTP. Selain itu, media animaker juga ditunjukkan efektif apabila mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti peningkatan minat mereka dalam kegiatan belajar dan partisipasi aktif dalam diskusi. Media Animaker efektif digunakan apabila sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa Sekolah Dasar, dan

mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, serta apabila mempermudah pemahaman siswa sehingga mereka dapat menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari. Terbukti bahwa media video animasi meningkatkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Video animasi berhasil menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa, yang berada di tahap operasional konkret. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan interaktif, serta meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Sari et al., 2025).

Media pembelajaran Animaker dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran IPAS karena mampu menyajikan materi secara audio visual yang menggabungkan gambar, animasi, teks, dan suara sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika disajikan secara visual dan kontekstual. Animaker yang menarik juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat, dorongan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Efektivitas media Animaker juga ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif, yang terlihat dari meningkatnya nilai, ketercapaian KKTP, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

6. Indikator Hasil Belajar IPAS

Indikator hasil belajar IPAS adalah kumpulan kemampuan dasar, yaitu tugas-tugas yang terdiri dari kompetensi dasar dan dapat diukur sebagai indikator bahwa seseorang telah belajar, yaitu adanya perubahan. Beberapa indikator keberhasilan siswa dalam belajar diantaranya yaitu antusiasme siswa untuk mengerjakan tugas, keaktifan siswa untuk mengemukakan pendapat, keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan dan keberanian menjawab pertanyaan (Handoyo, 2018).

Selain itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010), indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan hasil belajar seseorang adalah sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus telah dicapai peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Dari pernyataan di atas, indikator hasil belajar IPAS dapat didefinisikan sebagai ukuran pencapaian kemampuan siswa yang ditunjukkan oleh perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Aspek kognitif dan perilaku siswa, seperti antusiasme dalam

mengerjakan tugas, keaktifan menyampaikan pendapat, keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, dan daya serap mereka terhadap materi pelajaran, adalah indikator keberhasilan belajar. Selain itu, hasil belajar IPAS dinyatakan apabila perilaku dan kompetensi yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran dipenuhi, baik secara individu maupun kelompok.

7. Kemampuan kognitif anak usia dasar.

Kognitif merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Ranah ini terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengembangkan kapasitas rasional atau daya pikir. Teori kognitif menekankan pentingnya mengoptimalkan kemampuan berpikir rasional yang dimiliki seseorang. Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta menggunakan penalaran logis dalam memecahkan suatu masalah. Salah satu tokoh yang mengemukakan teori perkembangan kognitif pada anak adalah Jean Piaget. Dalam teorinya, tahap ketiga dari teori perkembangan mentalnya adalah tahap operasi konkret (concrete operational stage). Tahap ini ditujukan bagi anak usia 7–12 tahun, yaitu masa transisi ketika anak mulai mampu berpikir secara logis, namun masih memerlukan bantuan benda-benda konkret. Pada tahap operasi konkret (7–12 tahun), anak mulai memahami konsep hukum kekekalan,

yaitu hukum kekekalan jumlah (usia 6–7 tahun), hukum kekekalan materi (usia 7–8 tahun), hukum kekekalan panjang (usia 8–9 tahun), hukum kekekalan luas (usia 8–9 tahun), hukum kekekalan berat (usia 9–10 tahun), serta hukum kekekalan volume (usia 11–12 tahun). Dalam penerapan teori belajar kognitif, guru perlu memusatkan perhatian pada proses berpikir siswa, kemudian memberikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Salah satu penerapan teori kognitif dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas, seperti memberi kesempatan untuk bertanya, berdiskusi dengan teman sebaya, serta mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa juga diberi peluang untuk melakukan kesalahan, memperbaikinya, dan melakukan refleksi diri agar dapat memahami proses mental yang terjadi dalam belajar (Rizqiyati et al., 2023).

Dari pernyataan di atas, kemampuan kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berkaitan dengan proses berpikir, penalaran, dan pemecahan masalah. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan benda-benda konkret. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu menyesuaikan strategi dengan perkembangan kognitif siswa serta melibatkan mereka secara aktif agar proses berpikir dan pemahaman dapat berkembang secara optimal.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis *Animaker* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadhani & Quro, 2022) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berdampak baik terhadap keadaan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, tingkat kefokus belajar menjadi lebih baik, terjadi peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pelajaran IPA. Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas dibandingkan, lalu terdapat perbedaan Media pembelajaran audio visual yang sangat signifikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Sakti & Saphutra, 2024b) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran presentasi berbasis Animaker dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan, dan dapat memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi dengan menggunakan proses

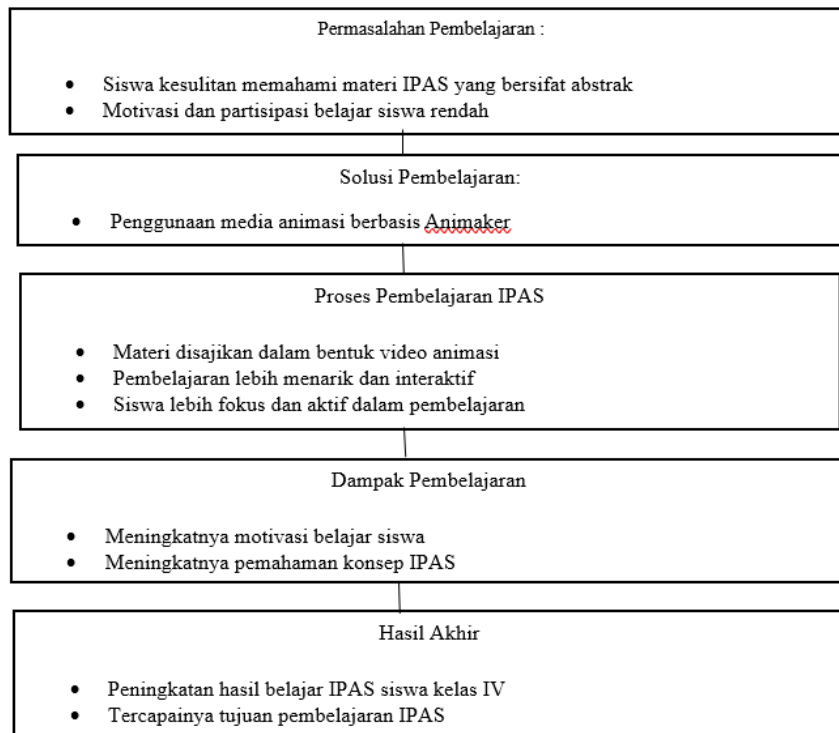
pembelajaran. Perubahan yang dapat dilihat yaitu dari antusias siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Sultan et al., 2023) dengan judul Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis animaker mendapat respon sangat positif dari peserta didik, sehingga produk tersebut layak dan dapat menjadi media pembelajaran alternative bagi guru dalam pelajaran IPA.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Afrida & Dwiana, 2025) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animaker terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V DI SD Negeri 41 Karang Tengah. Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi animaker yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi animaker berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen antara nilai pretest dan post-test.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat siswa untuk belajar karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Untuk guru, penggunaan media mempermudah proses penyampaian materi, sedangkan untuk siswa, penggunaan media membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Pada pembelajaran IPAS beberapa materi memerlukan media pembelajaran untuk menampilkan kejadian atau fenomena nyata. Seperti pada materi BAB 7 Keragaman Budaya.

Pada materi BAB 7 Keragaman Budaya terdapat beberapa kegiatan yang jika tidak ditampilkan secara langsung maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi dan jika hanya mengandalkan buku cetak yang ada di sekolah, siswa tidak akan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Namun, jika pembelajaran dibantu menggunakan media pembelajaran maka siswa akan mudah memahami isi dari materi tersebut. Media berbentuk animasi berbasis Animaker tersaji dengan menarik untuk dipelajari oleh siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka garis besar penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 12 Kerangka berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H₁ :Penggunaan media animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

H₀ :Penggunaan media animasi berbasis Animaker tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif serta menggunakan metode eksperimen. Sehingga penelitian ini menggunakan data berupa angka – angka dan statistik untuk menganalisis fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Menurut sumber ilmiah, penelitian kuantitatif umumnya dianggap sebagai metodologi ilmiah yang tidak memihak dan sistematis untuk mengumpulkan data yang dapat diukur, melakukan analisis statistik, dan menarik kesimpulan dari analisis data yang dihasilkan.

Penelitian kuantitatif adalah metodologi penelitian yang menggunakan teknik ilmiah untuk mengumpulkan data numerik, melakukan analisis statistik, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan. Pemanfaatan metodologi penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti menguji hipotesis secara objektif, menarik generalisasi yang lebih luas tentang populasi, dan memberikan data empiris yang kuat untuk memperkuat kesimpulan mereka. (Candra Susanto et al., 2024)

Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y), untuk menjelaskan hubungan kausalitas ini, peneliti harus teliti harus melakukan kontrol dan pengukuran

melakukan kontrol dan pengukuran yang sangat cermat terhadap variabel penelitiannya. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Al Irsyad 01 Cilacap yang berlokasi di Jl. Jend. Sudirman No. 56, Desa Tegalreja, Kecamatan Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. Adapun pelaksanaannya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian											
		2025				2026							
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Maret	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst
1	Pengajuan Judul												
2	Penyusunan Proposal												
3	Seminar Proposal												
4	Validasi Instrumen												
5	Penelitian dan Pengumpulan Data												
6	Pengelolaan dan Analisis Data												
7	Penyusunan Hasil												
8	Ujian Skripsi												

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian mengacu pada semua unit analisis yang memiliki ciri-ciri identik atau mempunyai hubungan bermakna dengan isu penelitian. Pentingnya memahami tingkat dan atribut suatu populasi digarispawahi untuk menjamin gambaran yang tepat dari kelompok tersebut dalam penelitian. Populasi penelitian mengacu pada keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang menjadi fokus penyelidikan.(Candra Susanto et al., 2024)

Populasi merupakan kelompok seluruh komponen yang ingin dipelajari oleh peneliti. Seluruh komponen dari semua kelompok yang ingin digambarkan dan di pelajari lebih lanjut. Jadi subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas IV SD AL Irsyad 01 Cilacap 2025/2026

No.	Jenis Kelamin	Kelas IV
1.	Laki-laki	41
2.	Perempuan	23
	Jumlah	64

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang representatif. Sampel dapat dipilih dari populasi menggunakan teknik seleksi tertentu untuk mendapatkan beberapa

orang yang cukup mewakili dari populasi atau keseluruhan dengan harapan mencapai hasil yang diinginkan (Syahroni Irfan, 2022). Jadi teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling atau sampling jenuh. Teknik ini digunakan karena semua sampel adalah bagian dari populasi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Jumlah Siswa Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap 2025/2026

No.	Jenis Kelamin	Kelas IV
1.	Laki-laki	41
2.	Perempuan	23
	Jumlah	64

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control grup design*. Penelitian ini akan menggunakan dua kelas yaitu kelas 4A sebagai kelas pertama atau kelas kontrol menggunakan media pembelajaran interaktif sedangkan kelas 4B sebagai kelas kedua atau kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Animaker.

Tabel 3. 4 Skema Non Equivallent Control Group Design

Kelas Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Kelas Eksperimen (E)	O₁	X	O₂
Kelas Kontrol (K)	O₃	-	O₄

Keterangan :

K: Kelompok peserta didik yang menggunakan pembelajaran interaktif

E: Kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Animaker

-: Perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif

X: Penerapan media Animaker

O₁: *Pre-Test* kelas eksperimen

O₂: *Post-Test* kelas eksperimen

O₃: *Pre-Test* kelas kontrol

O₄: *Post-Test* kelas kontrol

E. Variabel Penelitian

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, maka macam macam variabel penelitian yaitu (Ridha, 2017) :

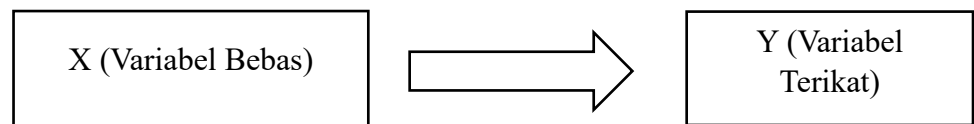
1) Variabel Independen (X).

Variabel ini sering disebut variabel stimulus, prediktor, antecedent.

Dalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini biasa disebut juga variabel eksogen. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan huruf X, pada penelitian ini variabel bebasnya adalah media animasi *Animaker*.

2) Variabel Dependen (Y).

Variabel dependen disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut juga variabel endogen. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan huruf Y, variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya yang diukur melalui nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Animaker.



Berdasarkan uraian diatas telah jelas bahwa penelitian dengan judul “Efektivitas Media Animasi Berbasis *Animaker* dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD” mempunyai dua variabel penelitian yaitu : Media Animasi berbasis *Animaker* (Variabel X) dan Hasil Belajar (Variabel Y).

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang tepat dan akurat, maka perlu melakukan step pengumpulan data yang meliputi:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek, perilaku, atau kegiatan yang sedang berlangsung untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Melalui observasi, peneliti mencatat fenomena sebagaimana adanya tanpa melakukan manipulasi terhadap situasi yang diamati. Fenomena yang dimaksud adalah keadaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan kondisi kelas IV di SD Al Irsyad 01 Cilacap.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara pewawancara (peneliti) dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam wawancara, peneliti menggali data melalui pertanyaan yang telah disiapkan maupun pertanyaan spontan sesuai kebutuhan penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi secara mendalam, baik mengenai fakta, pendapat, sikap, maupun pengalaman responden. Teknik wawancara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini adalah *face to face*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi juga didefinisikan sebagai upaya untuk mencatat dan mengkategorikan informasi dalam bentuk tulisan, foto, gambar, dan video. Selain itu, dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Untuk menyimpan informasi tersebut, diperlukan tempat atau lokasi yang dapat menyimpan dokumen tersebut (Hasan et al., 2022). Tempat pengambilan dokumentasi pada penelitian ini yaitu SD Al Irsyad 01 Cilacap.

4. Tes

Tes sebagai pengumpulan data sangat umum digunakan dalam penelitian pendidikan, terutama untuk mengukur hasil belajar dan kemampuan kognitif. Jenis tes bisa berbentuk pilihan ganda, esai, benar-salah, atau isian singkat, tergantung pada dimensi yang ingin diukur. Dalam penyusunan tes, peneliti harus memperhatikan kisi-kisi, validitas isi, dan tingkat kesulitan soal (Rohmad, Munjin, 2025). Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS yaitu tes pilihan ganda berupa tes awal/*pre-test* dan tes akhir/*post-test*. Tes awal ialah tes yang digunakan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Tes akhir ialah tes yang digunakan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Lembar observasi sekolah merupakan salah satu cara untuk menyatukan berbagai macam data. Observasi adalah alat atau alat penelitian yang dilakukan dengan mengamati secara langsung dengan menggunakan indera penglihatan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi dari sumber data. Ini karena observasi adalah proses mekanik dan metode yang paling mudah dipahami untuk studi merekam (Meutia et al., 2020). Pada penelitian ini peneliti membuat lembar observasi sebagai pedoman dalam melakukan observasi pembelajaran IPAS.

Tabel 3. 5 Lembar Observasi

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa saat kegiatan pembelajaran dimulai.			
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran			

		Guru menyajikan tema/subtema dalam pembelajaran			
		Guru fokus dalam menyampaikan materi			
		Guru melibatkan sumber belajar/media yang akan digunakan saat pembelajaran			
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran			
		Guru menggunakan media yang dapat dilihat dan didengar dengan jelas			
		Guru melibatkan siswa dalam penggunaan media			
		Media yang digunakan guru			

		relevan dengan topik pembelajaran			
3.	Kegiatan Penutup	Guru melakukan Refleksi pembelajaran			
		Guru memberi soal/kuis berbasis media			
		Guru menegaskan kembali inti materi			

2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara merupakan instrumen yang digunakan langsung untuk pedoman dalam melakukan wawancara. Wawancara adalah jenis komunikasi langsung antara peneliti dan informan (sumber data) dikenal sebagai wawancara, di mana tanya jawab dilakukan secara langsung. Daftar pertanyaan yang disusun sesuai dengan pedoman wawancara adalah alat yang diperlukan selama wawancara (Meutia et al., 2020).

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Wawancara

No	Daftar Pertanyaan
1.	Menanyakan berapa lama mengajar di sekolah tersebut
2.	Menanyakan berapa lama mengajar di kelas IV
3.	Mata pelajaran apa saja yang sulit

4.	Bagaimana cara menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik
5.	Hambatan apa saja yang dialami dalam pembelajaran IPAS
6.	Menanyakan mengenai ketercapaian KKTP
7.	Respon siswa dalam pembelajaran
8.	Ketersediaan fasilitas di sekolah untuk menunjang pembelajaran
9.	Menanyakan penggunaan media dan sejenisnya
10.	Menanyakan apakah guru sudah menggunakan media secara maksimal
11.	Menanyakan pentingnya media dalam proses pembelajaran
12.	Menanyakan mengenai respon siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran
13.	Menanyakan keefektifan media dalam pembelajaran
14.	Menanyakan penggunaan media pembelajaran berbasis Animaker
15.	Pendapat tentang media Animaker

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal dengan 4 pilihan (a,b,c, dan d). Sebelum instrumen ini digunakan, instrumen ini akan diuji cobakan dahulu ke SD

Al Irsyad 02 Cilacap untuk diuji tingkat kesukaran, daya beda, reabilitas dan validitas instrumen ini.

Tabel 3. 7 Kisi Kisi Soal Test

No	Materi Pokok	Indikator Sal	Nomor Soal	Kemampuan Kogitif					
				C1	C2	C3	C4	C5	C6
1	Keragaman Budaya	Menjelaskan pengertian keragaman budaya	1		√				
2	Keragaman Budaya	Menyebutkan bentuk keragaman budaya	2	√					
3	Suku Bangsa	Mengidentifikasi suku bangsa di Indonesia	3	√					
4	Rumah Adat	Mengidentifikasi rumah adat sesuai gambar	4		√				
5	Keragaman Budaya	Menjelaskan makna perbedaan budaya	5	√					
6	Pakaian Adat	Memahami ciri pakaian adat	6		√				
7	Pakaian Adat	Menentukan asal pakaian adat sesuai daerah	7			√			

8	Pakaian Adat	Menentukan penggunaan baju adat	8			√			
9	Makanan tradisional	Mengelompokkan makanan tradisional	9				√		
10	Kesenian Daerah	Menentukan asal kesenian daerah	10			√			
11	Musik Daerah	Mengetahui cara memainkan musik daerah	11	√					
12	Bahasa Daerah	Mengidentifikasi jenis bahasa	12			√			
13	Pelestarian Budaya	Mengidentifikasi contoh upacara adat	13		√				
14	Pelestarian Budaya	Menjelaskan tujuan pelestarian budaya	14		√				
15	Tarian Daerah	Menentukan asal tarian dari gambar	15			√			
16	Manfaat keragaman budaya	Menyebutkan manfaat keragaman	16	√					
17	Sikap menghargai keragaman	Memilih sikap yang tepat dalam menjaga keragaman budaya	17			√			

18	Faktor penyebab keragaman budaya	Menjelaskan faktor penyebab perbedaan budaya	18		√				
19	Sikap Toleransi	Menentukan contoh sikap toleransi budaya	19			√			
20	Sikap menghargai budaya	Menilai perilaku menghargai keragaman budaya	20					√	
21	Sikap terhadap keragaman budaya	Menentukan sikap yang tepat terhadap perbedaan budaya	21			√			
22	Dampak Keragaman Budaya	Memahami dampak jika tidak ada keragaman budaya	22		√				
23	Sikap Toleransi	Menentukan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	23			√			
24	Pelestarian budaya daerah	Menjelaskan pentingnya melestarikan budaya daerah	24		√				
25	Sikap menghargai budaya	Memahami dampak perilaku	25				√		

		tidak menghargai budaya							
--	--	-------------------------	--	--	--	--	--	--	--

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan yaitu validitas empiris (validitas item), yaitu menguji setiap butir soal secara statistik digunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Selanjutnya untuk menguji validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*, (Sugiyono, 2024) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Banyaknya subjek pemilik nilai

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah y

Σxy = Jumlah perkalian skor x dan y

Membandingkan nilai r hitung dengan r tabel memungkinkan mengetahui seberapa valid data. Jika nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan melebihi r tabel dengan taraf signifikansi 5%, maka butir-butir soal valid dan layak digunakan untuk pengambilan data. Sebaliknya, jika nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan melebihi r tabel dengan taraf signifikansi 5%, maka butir-butir soal tidak valid dan harus diperbaiki atau dibuang.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian dibangun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar IPAS materi keragaman budaya. Kemudian indikator ini diuji pada sejumlah responden yang berbeda dari responden penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan pada kelas IV SD Al Irsyad 02 Cilacap.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang mempunyai indikator dari variabel atau konstruk. Dalam penelitian kuantitatif, terdapat dua cara umum yang digunakan banyak peneliti untuk menentukan tingkatan reliabilitas: (1) Test-retest reliability dan (2) tes konsistensi internal (Internal consistency). Pendekatan test-retest atau disebut juga pengukuran ulang, metode tes ulang, reliabilitas ulang-uji tes ulang tes digunakan ketika seorang peneliti melakukan tes pada sampel penelitian yang sama dalam waktu yang berbeda (Ghozali, 2018). Pada uji reabilitas ini menggunakan rumus

Alpha Cronbach.

3. Uji Kesukaran Test

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya subjek menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah subjek menjawab soal dengan salah

Pengelompokan tingkat kesukaran soal

ditunjukkan pada sebuah standar sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Standar Kesukaran

Interval P	Kategori
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

4. Uji Daya Beda Test

Uji daya beda tes adalah analisis statistik yang dilakukan

untuk mengetahui kemampuan suatu butir soal dalam membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta yang berkemampuan rendah (Khumaira; Raissa, Rully Rachmawati Ramadan, 2024). Dalam konteks ini, daya beda soal mencerminkan sejauh mana suatu pertanyaan mampu memisahkan antara siswa yang memiliki pemahaman atau kemampuan yang lebih tinggi dengan mereka yang memiliki pemahaman atau kemampuan yang lebih rendah terhadap suatu materi atau konsep tertentu. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda yaitu indeks diskriminasi.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

J_A = Jumlah siswa kelompok atas

J_B = Jumlah siswa kelompok bawah

B_A = Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab soal itu benar

B_B = Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

Daya pembeda di kelompokan pada kriteria di bawah ini:

Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda

Interval D	Kategori
$0,00 \leq D < 0,20$	Kurang
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Sangat Baik

I. Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif adalah suatu proses sistematis dalam penelitian untuk mengolah dan menganalisis data numerik dengan teknik statistik guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Proses ini mencakup pengumpulan data numerik, pengolahan, penyajian, penerapan statistik deskriptif maupun inferensial, serta interpretasi hasil analisis untuk menarik kesimpulan yang objektif dan dapat digeneralisasikan (Siroj et al., 2024).

1. Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas ini digunakan agar dapat mengetahui apakah data pada variabel dikategorikan normal atau tidak. Analisis normalitas pada data menggunakan metode *one sample Komolgorov-Smirnov Test* dengan bantuan dari software SPSS . Metode ini berfungsi untuk membandingkan distribusi data dengan normal baku. Jika signifikansi dibawah 0,05 maka artinya data tidak berdistribusi normal, namun sebaliknya jika diatas 0,05 maka artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah langkah selanjutnya setelah data dalam penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Penganalisis homogenitas bertujuan untuk mengetahui populasi bersifat homogen atau heterogen dan uji tentang kesamaan varietas dari minimal 2 penyebaran. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan software SPSS dengan menggunakan uji Levene. Adapun kriterianya yakni jika nilai sig. Levene $> 0,05$ maka data homo dan sebaliknya.

c. Uji Hipotesis

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan jawaban responden dalam menjawab pernyataan-pernyataan yang mengukur variabel. Untuk mengetahui keberhasilan dari eksperimen adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV dapat digunakan rumus uji t yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independent. Pengujian ini dibantu menggunakan software SPSS. Adapun kriterianya yang dapat digunakan sebagai pedoman yaitu jika nilai t hitung $> t$ tabel/sig $< \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan nilai t hitung $< t$ tabel/sig $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Dina Ekasari & Sularsih, 2023).

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Animaker dan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran

konvensional. Karena penelitian melibatkan dua kelompok yang berbeda dan tidak saling berhubungan, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen (independent sample t-test). Uji t dua sampel independen digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar dari dua kelompok sampel yang tidak berkorelasi. Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁ : Penggunaan media animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

H₀ : Penggunaan media animasi berbasis Animaker tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

Rumus uji t yang digunakan untuk sampel berpasangan (*paired sample t-test*) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

X₁ = Rata-rata pretest/posttest

S^2 = Varians data

N = Jumlah responden

Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, maka H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi berbasis Animaker.

d. Uji N-Gain Score

Uji Normalized Gain (N-Gain) Score digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan (treatment). Analisis ini dilakukan dengan membandingkan skor pretest (awal) dan posttest (tes akhir) sehingga dapat diketahui efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Semakin tinggi nilai N-Gain yang diperoleh, semakin besar peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Rumus N-Gain Score yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan adalah :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

- g = Nilai N-Gain Score
- Skor Posttest = Nilai setelah diberikan perlakuan

- Skor Pretest = Nilai sebelum diberikan perlakuan
- Skor Maksimum = Nilai maksimum tes (umumnya 100)

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Uji N-Gain

Rentang Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Selanjutnya, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas. Sebelum dilakukan pengujian perbedaan menggunakan uji statistik parametrik terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data N-Gain. Apabila data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test. Namun, apabila salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi, maka dilakukan uji nonparametrik yang sesuai.

Hasil analisis N-Gain score selanjutnya digunakan sebagai dasar menilai tingkat efektivitas penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. SD Al Irsyad 01 Cilacap

SD Al Irsyad 01 Cilacap berdiri sejak tahun 1977, dapat terbilang sudah cukup tua. Berada di pinggir jalan raya yang cukup ramai. SD Al Irsyad 01 Cilacap merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam unggulan di Kabupaten Cilacap. Berada di bawah naungan Yayasan Al Irsyad, sekolah ini memadukan kurikulum yang nasional dengan nilai-nilai keislaman. SD Al Irsyad 01 Cilacap berada 500 meter di sebelah timur pusat kota (alun-alun) Cilacap. SD Al Irsyad berlokasi di jalan Jendral Sudirman No.56 Cilacap, Desa Tegal Reja, Kecamatan Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah.

Dengan visi “Sekolah unggul, modern dan berakhlakul karimah”, SD Al Irsyad 01 Cilacap selalu mengedepankan pembinaan aqidah, akhlak dan ibadah dalam rangka menuju terbentuknya karakter dan kepribadian islami tanpa meninggalkan unsur modernitas di dalamnya. Jumlah guru dan karyawan SD AL Irsyad 01 Cilacap yaitu 60 hingga 70 Staf Pengajar. Jumlah ini mencakup guru kelas, guru mata pelajaran, guru tilawah serta asisten guru yang memegang total 22 rombongan belajar (rombel). Pada tahun ajaran 2025/2026 siswa SD Al Irsyad 01 Cilacap berjumlah 597 siswa yang meliputi siswa laki-laki sebanyak 328 siswa dan siswa perempuan sebanyak 269 siswa.

2. SD Al Irsyad 02 Cilacap

SD Al Irsyad 02 Cilacap resmi berdiri dan beroperasi pada bulan April tahun 1992 di bawah naungan Yayasan Sosial Al Irsyad Cilacap. Sekolah ini telah lama memantapkan diri, termasuk dengan menghadirkan program pendidikan inklusi untuk mendukung akses belajar bagi semua kalangan. SD Al Irsyad 02 Cilacap mempunyai visi “Menjadi sekolah unggul, modern, dan berakhlaqul karimah berdasarkan iman dan taqwa (imtaq). Sekolah yang berlokasi di Jalan Cerme No.24, Sidanegara, Kecamatan Cilacap Tengah ini bermula sebagai unit pemekaran dari SD Al Irsyad 01 Cilacap yang telah meluluskan angkatan pertamanya pada tahun 1994. Jumlah guru SD Al Irsyad 02 Cilacap yaitu 42 guru dan jumlah tersebut dapat bervariasi setiap tahun ajaran baru.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* di mana menggunakan 2 kelas yaitu kelas 4A sebagai kelas kontrol dan kelas 4B sebagai kelas Eksperimen.

Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya menggunakan media Animaker.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh kelas IV dijadikan sampel penelitian yang berjumlah 64 siswa. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan surat izin penelitian kepada Yayasan Al Irsyad Cilacap. Setelah memperoleh izin dan melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru kelas IV, ditetapkan bahwa seluruh siswa kelas IV menjadi subjek penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas. Selain itu, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data identitas siswa serta dokumentasi kegiatan penelitian selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya menggunakan media Animaker. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest

hasil belajar untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah penggunaan media tersebut.

Tahap berikutnya adalah melakukan analisis data yang telah diperoleh. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis diawali dengan pengolahan data pretest dan posttest hasil belajar IPAS siswa. Data tersebut kemudian dianalisis melalui uji normalitas sebagai syarat uji statistik. Setelah diketahui bahwa data memenuhi persyaratan yang ditentukan, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya Efektivitas media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

Tabel 4. 1 deskripsi data kelas Kontrol dan Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	75,00	32	22,080	3,903
	Posttest	79,50	32	18,672	3,301
Pair 1	Pretest	77,88	32	19,779	3,496
	Posttest	86,13	32	16,128	2,851

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 32 siswa. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 75,00 dengan standar deviasi 22,080, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,50 dengan standar deviasi 18,672. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 4,50 poin setelah mengikuti pembelajaran. Selain

itu, penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada posttest lebih merata dibandingkan saat pretest.

Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 77,88 dengan standar deviasi 19,779. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis Animaker, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 86,13 dengan standar deviasi 16,128. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 8,25 poin. Penurunan standar deviasi juga menunjukkan bahwa variasi nilai siswa setelah pembelajaran menjadi lebih kecil, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih merata.

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya. Meskipun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar IPAS siswa

berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25.

Adapun hipotesis dalam uji normalitas sebagai berikut:

H_1 : Data pretest dan posttest hasil belajar IPAS berdistribusi normal

H_0 : Data pretest dan posttest hasil belajar IPAS tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-wilk adalah apabila nilai signifikansi > 0.05 maka data terdistribusi normal. Sebaliknya, apabila signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas terhadap data penelitian selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest kontrol	,151	32	,060	,948	32	,130
	Posttest kontrol	,163	32	,030	,938	32	,064
	Pretest eksperimen	,110	32	,200*	,971	32	,519
	Posttest eksperimen	,129	32	,189	,944	32	,096

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk untuk data pretest kelas kontrol sebesar 0,130, posttest kelas kontrol sebesar 0,064, pretest kelas eksperimen sebesar 0,519, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,096. Seluruh nilai

signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data memiliki varians yang homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data memiliki varians yang tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas terhadap data penelitian selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3,366	1	62	,071
	Based on Median	3,363	1	62	,071
	Based on Median and with adjusted df	3,363	1	53,862	,072
	Based on trimmed mean	3,580	1	62	,063

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel tersebut nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,071. Nilai tersebut lebih besar

daripada taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05 ($0,071 > 0,05$). Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen atau sama. Hasil pengujian ini juga diperkuat oleh nilai signifikansi berdasarkan Median sebesar 0,071, Median with Adjusted df sebesar 0,072, dan Trimmed Mean sebesar 0,063, yang seluruhnya menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Hal tersebut semakin memperkuat bahwa varians kedua kelompok penelitian bersifat homogen.

Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, maka salah satu persyaratan analisis statistik parametrik telah dipenuhi. Oleh karena itu, data penelitian layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan Independent Samples t-Test guna mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan dari hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,071, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Independent Samples t-Test, untuk menguji hipotesis penelitian.

c. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan memenuhi uji prasyarat, kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas penggunaan aplikasi Animaker terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (Paired sample t-Test), karena data yang dibandingkan berasal dari subjek yang sama, yaitu nilai sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_1 : Penggunaan media animasi berbasis animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap
- H_0 : Penggunaan media animasi berbasis animaker tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap

Hasil perhitungan uji hipotesis terhadap data penelitian selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics									
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Nilai	Posttest kontrol	32	75,88	13,266	2,345				
	Posttest eksperimen	32	84,38	9,276	1,640				

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
Nilai	Equal variances assumed	3,366	,071	-2,970	62	,004	-8,500	2,862	-14,220 -2,780
	Equal variances not assumed			-2,970	55,466	,004	-8,500	2,862	-14,234 -2,766

Berdasarkan output SPSS pada tabel Group Statistics, diketahui bahwa jumlah responden pada masing-masing kelompok sebanyak 32 siswa. Nilai rata-rata (mean) posttest kelas kontrol sebesar 75,88, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,38. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 8,50 poin. Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-Test pada baris Equal variances assumed, diperoleh nilai t hitung sebesar -2,970 dengan derajat kebebasan (df) = 62 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004. Karena nilai Sig. (2-tailed) = 0,004 lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar

siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran dilaksanakan. Nilai Mean Difference sebesar -8,500 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi sekitar 8,5 poin dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol. Selain itu, interval kepercayaan 95% terhadap perbedaan rata-rata berada pada rentang -14,220 sampai -2,780, yang tidak melintasi angka nol. Hal ini semakin menguatkan bahwa perbedaan rata-rata kedua kelompok bersifat signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar IPAS siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

d. Uji N-Gain Score

Uji N-Gain Score dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi berbasis Animaker pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya. Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh setiap siswa. Semakin tinggi nilai

N-Gain, maka semakin besar peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil perhitungan uji N-Gain Score terhadap data penelitian selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji N-Gain Score pada kelas eskperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skore	32	,38	1,00	,6806	,18138
NGain_Persen	32	37,50	100,00	68,0564	18,13777
Valid N (listwise)	32				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	32	-,08	,92	,5815	,24312
NGain_Persen	32	-7,69	92,31	58,1505	24,31162
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil analisis pada kelas eksperimen, diperoleh jumlah responden sebanyak 32 siswa. Nilai N-Gain Score memiliki nilai minimum sebesar 0,38 dan nilai maksimum sebesar 1,00, dengan rata-rata (Mean) sebesar 0,6806 atau 68,06%, serta standar deviasi sebesar 0,18138. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi pada siswa kelas eksperimen. Sementara itu, pada kelas kontrol yang juga berjumlah 32 siswa, diperoleh nilai minimum -0,08 dan nilai maksimum 0,92, dengan rata-rata (Mean) sebesar 0,5815 atau

58,15%, serta standar deviasi sebesar 0,24312. Nilai rata-rata tersebut juga termasuk dalam kategori sedang. Meskipun demikian, nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Apabila dibandingkan, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,6806 (68,06%) lebih tinggi daripada rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,5815 (58,15%). Selisih peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi berbasis Animaker mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi pada kelas eksperimen (0,18138) lebih kecil dibandingkan kelas kontrol (0,24312). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih merata, sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol lebih bervariasi antar siswa.

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Akan tetapi, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil tersebut sejalan dengan uji Independent Samples t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya

pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen menjadi 86.13, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79.50. Selain itu, hasil uji Independent Samples t-Test memperoleh nilai signifikansi 0,004 ($<0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil tersebut diperkuat oleh uji N-Gain Score, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,6806 (68,06%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5815 (58,15%). Walaupun keduanya berada pada kategori sedang, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget menurut (Yosua, 2026), khususnya tahap operasional konkret yang umumnya dialami anak usia 7–11 tahun, termasuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap ini, anak telah mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan objek, gambar, atau media yang bersifat konkret untuk memahami suatu konsep. Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan interaktif akan lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya disampaikan secara verbal.

Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa teori Piaget masih relevan diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar, terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep secara konkret. Media Animaker yang digunakan dalam penelitian ini mampu menyajikan materi Keragaman Budaya dalam bentuk animasi, gambar bergerak, teks, dan audio sehingga materi yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penyajian tersebut sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret karena mereka lebih mudah memahami informasi yang dapat diamati secara langsung. Tinjauan literatur terbaru juga menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang sesuai dengan teori Piaget dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa lebih aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna .

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media animasi berbasis Animaker terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Animaker. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui perpaduan unsur visual, audio, animasi, dan teks sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep keragaman budaya yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Rahmadhani & Quro, 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Animaker memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, meningkatkan fokus belajar, serta menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran tanpa media Animaker. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Animaker yang sama-sama memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Sakti & Saphutra, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih antusias dan proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada penelitian ini, kondisi serupa juga terlihat ketika siswa lebih aktif memperhatikan video animasi, berani menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami materi karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sultan et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa video animasi berbasis Animaker layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kelayakan media tersebut menunjukkan bahwa Animaker dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam membantu penyampaian

materi di sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana penggunaan media animasi berbasis Animaker mampu membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya dengan lebih baik, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media Animaker..

Penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian(Afrida & Dwiana, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Animaker berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hasil tersebut selaras dengan penelitian ini, di mana setelah penggunaan media Animaker terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya sehingga menunjukkan bahwa media Animaker efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media Animaker merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada materi yang digunakan, yaitu Keragaman Budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa efektivitas media Animaker tidak hanya berlaku pada pembelajaran IPA, tetapi juga pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Keragaman Budaya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui media yang konkret, visual, dan interaktif. Hasil analisis statistik yang menunjukkan nilai signifikansi 0,004 serta rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 68,06% memperlihatkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Animaker mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Oleh karena itu, media Animaker dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan, akan tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam melakukan penelitian serta bimbingan dengan dosen pembimbing. Adapun keterbatasan penelitian yang di alami peneliti sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek waktu pelaksanaan. Proses penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu yang relatif singkat karena menyesuaikan jadwal pembelajaran IPAS di sekolah serta berdekatan dengan pelaksanaan Asesmen Sumatif Akhir Tahun (ASAT). Kondisi tersebut menyebabkan jumlah pertemuan untuk pemberian perlakuan menggunakan media animasi berbasis Animaker menjadi terbatas. Akibatnya, peneliti belum dapat mengamati pengaruh penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang maupun

keberlanjutan pemahaman siswa setelah pembelajaran selesai. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih menggambarkan efektivitas penggunaan media Animaker terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka pendek sesuai dengan periode pelaksanaan penelitian.

2. Keterbatasan Materi

Penelitian ini hanya difokuskan pada materi Keragaman Budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku di sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini hanya menggambarkan efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker pada materi tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh materi IPAS dan diperlukan penelitian lanjutan pada materi atau topik yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS.

3. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini hanya dilaksanakan di SD Al Irsyad 01 Cilacap dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang terdiri atas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian ini terbatas pada karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga belum dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah dasar. Diperlukan penelitian lanjutan pada sekolah, jenjang kelas, dan wilayah yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (86.13) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79.50), sehingga penggunaan media animasi berbasis Animaker terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Hasil uji N-Gain Score menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,6806 (68,06%), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,5815 (58,15%). Kedua kelas berada pada kategori sedang, tetapi nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berbasis Animaker lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media Animaker.
2. Temuan penelitian ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi apabila

disajikan melalui media yang konkret, visual, dan interaktif. Media Animaker mampu mengubah materi Keragaman Budaya menjadi lebih mudah dipahami melalui animasi, gambar, teks, dan audio sehingga membantu siswa membangun pemahaman secara aktif dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis Animaker efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya pada siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media animasi berbasis Animaker sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan guru secara optimal, serta meningkatkan semangat belajar agar mampu memperoleh hasil belajar

yang lebih baik. Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana sebagai sarana belajar, bukan hanya sebagai media hiburan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media animasi berbasis Animaker pada materi IPAS lainnya maupun pada mata pelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan sekolah dengan karakteristik yang berbeda, serta memperpanjang waktu penelitian agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan mengkaji variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, N., & Dwiana, A. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animaker Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sd Negeri 41 Karang Tengah. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 10(3), 1157–1166.
- Anita Cahyani. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 2 Talesan Dengan Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Melalui Media Diodrama*. 138.
- Asmawati, Herliani, & Hariyantini. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ips Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Proses Berbasis Gaya Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2025*.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/Jim.V3i1.504>
- Dianti, K., Ulfah, M., Salam, A., Gunawan, G., & Luthfiyah, L. (2025). Analisis Asesmen Diagnostik, Formatif Dan Sumatif Serta Implikasinya Terhadap Efektivitas Sistem Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(2), 555–565.
- Dina Ekasari, L., & Sularsih, H. (2023). Pengaruh Model Bisnis, Inovasi Produk Dan Literasi Keuangan Terhadap Kelangsungan Usaha Kecil Menengah Menuju Ukm Bangkit Dari Pandemi Covid-19. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 18(1), 17–26.
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed) Implementation Of Jean Peaget ' S Theory Of Contructivism In Learning : A Literature Review*. 5(3), 394–401.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.
- Febi, K., & Israwaty, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Uptd Sd Negeri 73 Parepare. *Juara Sd: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 104–116.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program Ibm Spss* 23.
- Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Iii. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6491–6500.
- Handika Et Al. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan*.

22(2), 124–140.

Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreatifitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, 4(1), 41–55.

Hasan, H., Informasi, S., Vidio, D., & Pendahuluan, I. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri*. 2(1), 23–29.

Hidayatulloh, I., Bogor, K., Sholeh, J., & Km, I. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. 3(1), 123–127.

Karengga, F. I., Rizko, U., & Bashith, A. (2025). Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ipa Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka Sd/Mi. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 533. <https://doi.org/10.35931/Am.V9i2.4401>

Khumaira; Raissa, Rully Rachmawati Ramadan, S. K. (2024). Analisis Daya Beda Pada Soal Tes Mata Pelajaran. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(5), 533–540.

Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Oktiva Sakti, A. B., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.Com Bagi Pendidik Paud Nonformal Di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/Abdimas.V26i1.33745>

Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan Pendidikan Sains Katera: *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26>

Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.

Maharani Ika Fajarwati, S. I. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5, 2614–1051.

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22–32.

Nazilatul, M. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi*. 253–263.

Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149.

Rahmawati, R., Junaenah, S., Alfyyah, A. A., & Nugraha, E. (2023). Problematika Menilai Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Ipas

- Kurikulum Merdeka Tingkat Sd. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 613–622.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Rizqi, Z. (2023). *Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume*. 6, 634–638.
- Robinson, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Orahua: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 18–23.
- Rohmad, Munjin, Z. U. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran* (Edisi Pert). Kencana.
- Sakti, H. G., & Saphutra, K. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 137–142.
- Sari, E. P. N., Aulia, E. V., & Mahdianur, M. A. (2025). Systematic Review: Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 55–61.
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Muatan Ipa Di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i1.331>
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(3), 11279–11289.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (Ed.); 3rd Ed.). Alfabeta.
- Sultan, U., Tirtayasa, A., Asih, L. K., Atikah, C., Nulhakim, L., Pendidikan, T., Universitas, P., & Ageng, S. (2023). *Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Pendidikan Adalah Hal Pokok Yang Akan Menopang Kemajuan Suatu Bangsa . Kemajuan Suatu Bangsa Dapat Diukur Dari Kualitas Dan Sistem Pendidikan Yang Ada . Pendidikan Adalah Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewuj*. 10(1), 91–102.
- Syahroni Irfan, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Ejurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Tapahab M Shintya, K. F. L. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Digital*

Berbasis Animaker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 7(1), 40–48.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3)*, 61–68. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>

Yosua, R. (2026). *Menguji Relevansi Teori Jean Piaget Terhadap Perkembangan Berpikir Operasional Konkret Anak Sekolah Dasar Di Era Modern. 10(01)*, 2022–2027.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Observasi


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/T/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/982/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Observasi Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Al Irsyad 01 Cilacap
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
NIM : 22CJ10006
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya. Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Madrasah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Jumat, 28 November s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK 41230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jin. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id>, E-mail fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 1. 2 Surat permohonan penelitian ke yayasan



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/500/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Direktur Eksekutif Yayasan Sosial Al-Irsyad Cilacap
di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
NIM : 22CJ10006
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari Selasa, 12 Mei 2026 s.d Selesai.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 29 April 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK: 41-230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 1. 3 Surat permohonan penelitian di SD



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/500/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Al Irsyad 01 Cilacap
di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
NIM : 22CJ10006
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Senin, 11 Mei 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 29 April 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Uji Coba Instrumen



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/499/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Uji Coba Instrumen

Kepada Yth.
Kepala SD Al Irsyad 02 Cilacap
di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami :

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
NIM : 22CJ10006
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan Uji Coba Instrumen Soal terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap".

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Senin, 11 Mei 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 29 April 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 1. 5 Surat balasan uji coba instrumen penelitian



**YAYASAN SOSIAL AL-IRSYAD CILACAP
SEKOLAH DASAR STANDAR NASIONAL
SD AL-IRSYAD 02 CILACAP**

Jl. Cerme No. 24 Telp. (0282) 532274, Fax. 521527

Website: <http://sdalirsyad02clp.sch.id/> Email: contact@sdalirsyad02clp.sch.id

No : 223/ 320 / 08

Cilacap, 6 Mei 2026

Lamp : -

Hal : **Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian**

KepadaYth :

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
Di Cilacap**

Assalamu'alaikumWr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga senantiasa kita panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Sehubungan dengan surat tanggal 29 April 2026 perihal permohonan ijin untuk mengadakan penelitian bagi Mahasiswa UNUGHA a.n Mia Serawati Gangsarulloh pada tanggal 11 Mei 2026 dengan judul penelitian "**Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap**" kami sampaikan sabagai berikut :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami;
2. Ijin penelitian diberikan untuk keperluan akademik;
3. Waktu pengambilan data dilakukan pada hari kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr.Wb.

Kepala Sekolah

ARIAWAN ISTIADI, M.Pd.I

Lampiran 1. 6 Surat balasan izin penelitian di SD



YAYASAN SOSIAL AL-IRSYAD CILACAP

Jl. Cerme No. 24 Cilacap 53223 ■ Telp. (0282) 533123, Fax. (0282) 521527
Website: www.alirsyad-cilacap.or.id ■ Email: contact@alirsyad-cilacap.or.id

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 449/482/02.3

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Eksekutif Yayasan Sosial Al-Irsyad Cilacap menerangkan bahwa:

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
Nim : 22CJ10006
Pendidikan : Prodi PGSD / UNUGHA CILACAP

Untuk melaksanakan penelitian terkait skripsi dengan Judul "Efektifitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al-Irsyad 01 Cilacap" di SD Al-Irsyad 01 Cilacap, terhitung mulai tanggal 12 Mei 2026 s/d selesai.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 19 Mei 2026
Direktur Eksekutif



Lampiran 1. 7 Surat telah melaksanakan penelitian di SD

	YAYASAN SOSIAL AL-IRSYAD CILACAP Jl.Cerme no. 23 Cilacap 53223 ■ Telp. (0282) 53312, Fax. (0282) 521527 Website: www.alirsyad-cilacap.or.id ■ Email: contact@alirsyad-cilacap.or.id
<u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u>	
Nomor : 477/482/02.3	
Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Eksekutif Yayasan Sosial Al-Irsyad Cilacap menerangkan bahwa:	
Nama	: Mia Serawati Gangsarulloh
Nim	: 22CJ10006
Pendidikan	: Prodi PGSD / UNUGHA CILACAP
Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian terkait skripsi dengan judul: "Efektifitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Al-Irsyad 01 Cilacap" yang bertempat di SD Al-Irsyad 01 Cilacap, dan telah diselesaikan pada tanggal 21 Mei 2026 dengan baik dan lancar.	
Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Cilacap, 04 Juni 2026 Direktur Eksekutif  TURKYANTO, A. Md. NP. 10310 96 186	
Tembusan Yth.:	
1. Kepala SD Al-Irsyad 01 Cilacap	
2. Sdr. Mia Serawati Gangsarulloh	

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 1. 8 Dokumentasi uji instrumen



Lampiran 1. 9 Dokumentasi kelas kontrol



Lampiran 1. 10 Dokumentasi kelas eksperimen



Lampiran 1. 11 Dokumentasi wawancara guru kelas



Lampiran 1. 12 Hasil wawancara guru kelas

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

Nama Sekolah : SD Al Irsyad 01 Cilacap

Kelas yang diampu : IV (Empat)

Hari/Tanggal wawancara : Selasa, 16 Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama ibu mengajar di SD ini?	Saya mengajar dari 2008 sampai sekarang, kurang lebih sudah mengajar di SD ini selama 18 tahun
2.	Berapa lama ibu mengajar di kelas ini, dan berapa jumlah siswanya?	Kurang lebih 2 tahun, jumlah siswa pada kelas ini yaitu 32 siswa
3.	Menurut ibu, pelajaran apa yang paling sulit? Di materi apa dan mengapa?	Salah satu pelajaran yang sulit untuk siswa yaitu pelajaran IPAS
4.	Bagaimana hasil belajar siswa di kelas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial?	Sebagian masih belum masuk kriteria
5.	Di saat ulangan harian apakah memenuhi KKTP atau tidak?	Sebagian belum
6.	Bagaimana cara ibu menyampaikan materi kepada siswa?	Cara saya menyampaikan materi kepada siswa yaitu dengan menggunakan metode ceramah, namun terkadang saya juga menggunakan media sebagai alat bantu seperti menayangkan video YouTube sesuai materi pelajaran
7.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran?	Respon siswa sangat baik dan antusias
8.	Bagaimana usaha ibu untuk membuat kelas tetap kondusif?	Usaha untuk membuat kelas tetap kondusif adalah dengan membuat

		pembelejaran yang asyik dan menyenangkan
9.	Apakah ibu sering menggunakan media saat pembelajaran?	Saya sering menggunakan media pembelajaran seperti video YouTube
10	Menurut ibu seberapa penting apa penerapan media di kelas?	Sangat penting karena media sangat membantu pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih paham akan materinya
11	Apa media pembelajaran yang sering ibu gunakan pada saat pembelajaran?	Media yang sering saya gunakan dalam pembelajaran yaitu media berupa video YouTube
12	Bagaimana respon siswa terhadap media yang ibu terapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial?	Sangat baik dan antusias
13	Apakah media tersebut cukup efektif dalam pembelajaran?	Masih ada sebagian siswa yang kurang paham akan materinya karena terkadang video di YouTube tidak sepenuhnya memuat materi yang sedang diajarkan
14	Apakah dalam pembelajaran ibu menggunakan media elektronik?	Ya saya menggunakan media elektronik salah satunya Smart TV
15	Apa saja fasilitas yang mendukung penerapan media Elektronik di SD ini?	Fasilitas pendukung penerapan media elektronik di sekolah ini yaitu Smart Tv dan sound sistem
16	Pernahkah guru-guru di sekolah ini menerapkan media elektronik? Dan media apa saja itu?	Pernah, guru guru lebih sering menggunakan Smart Tv sebagai alat bantu mereka mengajar

17	Bagaimana pendapat ibu mengenai media Elektronik?	Media elektronik sangat membantu pembelajaran karena efektif digunakan
18	Pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial apakah ibu sudah pernah menggunakan media animasi berbasis Animaker?	Belum pernah
19	Media seperti apa yang ibu harapkan supaya dapat membantu kesulitan belajar siswa?	Media yang saya harapkan yaitu media yang menarik, mudah dipahami dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa
20	Berdasarkan keterangan dari ibu, saya bermaksud untuk menguji Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, bagaimana menurut ibu?	Sangat bagus, saya harap media tersebut dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa

Cilacap, 11 Desember 2025



Guru Kelas IV

Lampiran 1. 13 Hasil observasi kelas

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa saat kegiatan pembelajaran dimulai.	√		
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran	√		
		Guru menyajikan tema/subtema dalam pembelajaran	√		
		Guru fokus dalam menyampaikan materi	√		
		Guru melibatkan sumber belajar/media yang akan digunakan saat pembelajaran	√		

2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran		√	
		Guru menggunakan media yang dapat dilihat dan didengar dengan jelas		√	
		Guru melibatkan siswa dalam penggunaan media		√	
		Media yang digunakan guru relevan dengan topik pembelajaran		√	
3.	Kegiatan Penutup	Guru melakukan Refleksi pembelajaran	√		
		Guru memberi soal/kuis berbasis media		√	
		Guru menegaskan kembali inti materi	√		

Lampiran 1. 14 Kisi kisi soal pretest posttest

KISI-KISI INSTRUMEN

Kelas : IV (Empat)

Mata Pelajaran : IPAS

BAB : 7 Keragaman Budaya

Jumlah Soal : 25 Soal

Judul Skripsi : Efektivitas media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya kelas IV

Muatan Pelajaran	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
IPAS	Peserta didik mengenal keragaman budaya di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pengertian keragaman budaya	PG	1
		Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan contoh keragaman budaya	PG	2
		Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan asal suku bangsa	PG	3
		Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi rumah adat sesuai gambar	PG	4
		Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan	PG	5

		makna perbedaan budaya		
		Disajikan soal, siswa mampu memahami ciri pakaian adat	PG	6
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan asal pakaian adat	PG	7
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan penggunaan baju adat	PG	8
		Disajikan soal, siswa mampu mengelompokkan makanan tradisional	PG	9
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan asal kesenian	PG	10
		Disajikan soal, siswa mampu mengetahui cara memainkan musik daerah	PG	11
		Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis bahasa	PG	12
		Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi contoh upacara adat	PG	13

		Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan tujuan pelestarian budaya	PG	14
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan asal tarian dari gambar	PG	15
		Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan manfaat keragaman	PG	16
		Disajikan soal, siswa mampu memilih sikap yang tepat dalam menjaga keragaman budaya	PG	17
		Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan faktor penyebab perbedaan budaya	PG	18
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan contoh sikap toleransi	PG	19
		Disajikan soal, siswa mampu menilai perilaku menghargai keragaman budaya	PG	20
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan sikap yang tepat	PG	21

		terhadap perbedaan budaya		
		Disajikan soal, siswa mampu memahami dampak jika tidak ada keragaman budaya	PG	22
		Disajikan soal, siswa mampu menentukan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	PG	23
		Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pentingnya melestarikan budaya daerah	PG	24
		Disajikan soal, siswa mampu memahami dampak perilaku tidak menghargai budaya	PG	25

Lampiran 1. 15 Soal Pretest Penelitian

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pre-Test

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk umum!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan ujian.
2. Periksa dan baca soal-soal sebelum menjawab pertanyaan.
3. Dahulukan menjawab soal yang kamu anggap mudah.
4. Kerjakan sesuai perintah setiap bagian soal

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d dengan jawaban yang tepat.

(Setiap jawaban benar memperoleh skor 1, jawaban salah skor 0, dengan skor maksimal 100)

Kerjakan dengan teliti dan percaya diri ya!

1. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki banyak bahasa, adat, kesenian, pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas yang berbeda-beda di setiap daerah.

Keragaman budaya tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki...

- a. Persamaan budaya
 - b. Keanekaragaman budaya
 - c. Kesamaan bahasa
 - d. Perbedaan warna kulit
2. Perhatikan contoh berikut:
 - Tari Kecak Bali
 - Gudeg dari Yogyakarta

- Rumah Honai dari papua
- Upacara Kasada dari Jawa Timur

Contoh di atas merupakan bentuk dari...

- Keragaman budaya
 - Keragaman hewan
 - Keragaman tumbuhan
 - Keragaman pekerjaan
- Indonesia memiliki berbagai suku bangsa seperti suku Jawa, Sunda, Batak, dan Dayak. Suku Jawa merupakan suku terbesar di Indonesia yang berasal dari Pulau...
 - Sumatera
 - Jawa
 - Kalimantan
 - Sulawesi
 - Perhatikan gambar berikut!



Rumah adat pada gambar tersebut berasal dari daerah...

- Bali
 - Sumatera Barat
 - Sulawesi Selatan
 - Jawa Tengah
- Rumah adat Joglo dari Jawa Tengah memiliki bentuk yang berbeda dengan Rumah Gadang dari Sumatera Barat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa...
 - Budaya di Indonesia sama
 - Setiap daerah memiliki ciri khas

- c. Semua rumah adat sama
 - d. Tidak ada perbedaan
6. Pakaian adat setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing, seperti warna, motif, dan bentuknya. Hal ini menunjukkan bahwa pakaian adat...
- a. Sama di setiap daerah
 - b. Memiliki ciri khas daerah
 - c. Digunakan hanya untuk bermain
 - d. Tidak memiliki arti
7. Perhatikan gambar berikut!



Kebaya adalah pakaian tradisional perempuan Indonesia. Kebaya berasal dari daerah...

- a. Jawa Tengah
 - b. Sumatera Utara
 - c. Sulawesi Barat
 - d. Maluku
8. Perhatikan gambar berikut!



Baju Bodo merupakan pakaian adat tradisional dari Sulawesi Selatan yang memiliki bentuk sederhana. Pakaian ini biasanya dikenakan oleh ...

- a. Laki-laki
- b. Anak-anak
- c. Perempuan

- d. Semua orang
9. Rendang merupakan makanan khas dari Sumatera Barat yang terkenal hingga ke mancanegara. Rendang termasuk dalam...
- a. Makanan modern
 - b. Makanan tradisional
 - c. Makanan luar negeri
 - d. Makanan cepat saji
10. Wayang kulit adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menggunakan boneka dari kulit dan dimainkan oleh seorang dalang. Kesenian ini berasal dari daerah ...
- a. Sumatera
 - b. Kalimantan
 - c. Jawa
 - d. Sulawesi
11. Gamelan adalah alat musik tradisional yang banyak digunakan di Jawa Tengah. Gamelan biasanya dimainkan secara...
- a. Sendiri
 - b. Berkelompok
 - c. Bergantian
 - d. Tidak teratur
12. Di daerah Jawa Tengah, masyarakat sehari-hari menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi. Bahasa tersebut termasuk dalam...
- a. Bahasa internasional
 - b. Bahasa daerah
 - c. Bahasa resmi dunia
 - d. Bahasa asing
13. Upacara Ngaben di Bali dilakukan untuk menghormati orang yang telah meninggal dunia. Upacara tersebut merupakan contoh...
- a. Permainan tradisional
 - b. Upacara adat
 - c. Kegiatan olahraga

- d. Kegiatan ekonomi
14. Upacara adat dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat. Tujuan utama dari pelaksanaan upacara adat adalah...
- a. Mencari keuntungan
 - b. Melestarikan budaya
 - c. Bermain bersama
 - d. Menghibur diri

15. Perhatikan gambar berikut!



- Tarian pada gambar tersebut berasal dari...
- a. Bali
 - b. Jawa
 - c. Sulawesi
 - d. Kalimantan
16. Keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah...
- a. Menimbulkan konflik
 - b. Memperkaya budaya bangsa
 - c. Mengurangi persatuan
 - d. Menyebabkan perpecahan
17. Di dalam kelas terdapat siswa dari berbagai daerah. Agar tercipta suasana yang rukun, sebaiknya siswa...
- a. Memaksakan pendapat
 - b. Menghargai perbedaan
 - c. Menghindari teman
 - d. Bertengkar

18. Perbedaan budaya antar daerah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kondisi alam, letak geografis, dan sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa...
- a. Budaya tidak berubah
 - b. Budaya dipengaruhi lingkungan
 - c. Budaya di semua tempat
 - d. Budaya tidak penting
19. Saat melihat teman memiliki budaya yang berbeda, sikap yang tepat adalah...
- a. Mengejek
 - b. Menghargai
 - c. Menolak
 - d. Menghindari
20. Perilaku menghargai keragaman budaya dapat ditunjukkan dengan cara...
- a. Menertawakan budaya lain
 - b. Menghormati perbedaan
 - c. Mengabaikan budaya lain
 - d. Menolak perbedaan
21. Indonesia memiliki perbedaan budaya. Sikap yang tepat terhadap perbedaan tersebut adalah...
- a. Membenci
 - b. Menghargai
 - c. Menolak
 - d. Menghindari
22. Jika Indonesia tidak memiliki keragaman budaya, maka kehidupan masyarakat akan...
- a. Lebih berwarna
 - b. Kurang beragam
 - c. Lebih maju
 - d. Lebih ramai

23. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap toleransi dapat ditunjukkan dengan cara...
- a. Bertengkar
 - b. Menghargai perbedaan
 - c. Tidak mau berteman
 - d. Menyendiri
24. Budaya daerah harus dilestarikan agar...
- a. Punah
 - b. Tetap dikenal dan diwariskan
 - c. Diganti budaya lain
 - d. Dilupakan
25. Jika seseorang tidak menghargai budaya orang lain, maka dampak yang dapat terjadi adalah...
- a. Kerukunan meningkat
 - b. Persatuan kuat
 - c. Terjadi konflik
 - d. Keharmonisan

Lampiran 1. 16 Soal PostTest Penelitian

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Post-Test

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk umum!

5. Berdoalah sebelum mengerjakan ujian.
6. Periksa dan baca soal-soal sebelum menjawab pertanyaan.
7. Dahulukan menjawab soal yang kamu anggap mudah.
8. Kerjakan sesuai perintah setiap bagian soal

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d dengan jawaban yang tepat.

(Setiap jawaban benar memperoleh skor 1, jawaban salah skor 0, dengan skor maksimal 100)

Kerjakan dengan teliti dan percaya diri ya!

1. Wayang kulit adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Indonesia yang berasal dari daerah ...
 - a. Sumatera
 - b. Kalimantan
 - c. Jawa
 - d. Sulawesi
2. Perbedaan budaya antar daerah dapat disebabkan oleh kondisi alam, letak geografis, dan sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa ...
 - a. Budaya tidak berubah
 - b. Budaya dipengaruhi lingkungan

- c. Budaya di semua tempat sama
 - d. Budaya tidak penting
3. Indonesia dikenal memiliki banyak bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan kesenian. Hal tersebut menunjukkan adanya ...
- a. Persamaan budaya
 - b. Keanekaragaman budaya
 - c. Kesamaan bahasa
 - d. Perbedaan warna kulit
4. Perhatikan gambar berikut!



- Rumah adat pada gambar tersebut berasal dari daerah ...
- a. Bali
 - b. Sumatera Barat
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Jawa Tengah
5. Indonesia memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Sunda, Batak, dan Dayak. Suku Jawa berasal dari Pulau ...
- a. Sumatera
 - b. Jawa
 - c. Kalimantan
 - d. Sulawesi
6. Di dalam kelas terdapat siswa dari berbagai daerah. Agar tercipta suasana rukun, sebaiknya siswa ...
- a. Memaksakan pendapat
 - b. Menghargai perbedaan

- c. Menghindari teman
 - d. Bertengkar
7. Upacara Ngaben di Bali dilakukan untuk menghormati orang yang telah meninggal dunia. Upacara tersebut termasuk ...
- a. Permainan tradisional
 - b. Upacara adat
 - c. Kegiatan olahraga
 - d. Kegiatan ekonomi
8. Budaya daerah harus dilestarikan agar ...
- a. Punah
 - b. Tetap dikenal dan diwariskan
 - c. Diganti budaya lain
 - d. Dilupakan
9. Rendang merupakan makanan khas dari Sumatera Barat yang terkenal hingga ke mancanegara. Rendang termasuk ...
- a. Makanan modern
 - b. Makanan tradisional
 - c. Makanan luar negeri
 - d. Makanan cepat saji
10. Jika seseorang tidak menghargai budaya orang lain, maka dampak yang dapat terjadi adalah ...
- a. Kerukunan meningkat
 - b. Persatuan kuat
 - c. Terjadi konflik
 - d. Keharmonisan

11. Perhatikan gambar berikut!



Kebaya adalah pakaian tradisional perempuan Indonesia. Kebaya berasal dari daerah ...

- a. Jawa Tengah
 - b. Sumatera Utara
 - c. Sulawesi Barat
 - d. Maluku
12. Sikap yang tepat terhadap perbedaan budaya di Indonesia adalah ...
- a. Membenci
 - b. Menghargai
 - c. Menolak
 - d. Menghindari
13. Gamelan adalah alat musik tradisional yang banyak digunakan di Jawa Tengah. Gamelan biasanya dimainkan secara ...
- a. Sendiri
 - b. Berkelompok
 - c. Bergantian
 - d. Tidak teratur
14. Perhatikan contoh berikut:
- Tari Kecak Bali
 - Gudeg dari Yogyakarta
 - Rumah Honai dari Papua
 - Upacara Kasada dari Jawa Timur
- Contoh di atas merupakan bentuk dari ...
- a. Keragaman budaya

- b. Keragaman hewan
 - c. Keragaman tumbuhan
 - d. Keragaman pekerjaan
15. Jika Indonesia tidak memiliki keragaman budaya, maka kehidupan masyarakat akan ...
- a. Lebih berwarna
 - b. Kurang beragam
 - c. Lebih maju
 - d. Lebih ramai
16. Perhatikan gambar berikut!



- Baju Bodo merupakan pakaian adat tradisional dari Sulawesi Selatan yang memiliki bentuk sederhana. Pakaian ini biasanya dikenakan oleh ...
- e. Laki-laki
 - f. Anak-anak
 - g. Perempuan
 - h. Semua orang
17. Perilaku menghargai keragaman budaya dapat ditunjukkan dengan cara ...
- a. Menertawakan budaya lain
 - b. Menghormati perbedaan
 - c. Mengabaikan budaya lain
 - d. Menolak perbedaan
18. Rumah adat Joglo dari Jawa Tengah memiliki bentuk yang berbeda dengan Rumah Gadang dari Sumatera Barat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa ...
- a. Budaya di Indonesia sama
 - b. Setiap daerah memiliki ciri khas
 - c. Semua rumah adat sama
 - d. Tidak ada perbedaan

19. Bahasa Jawa yang digunakan masyarakat Jawa Tengah dalam kehidupan sehari-hari termasuk ...
- a. Bahasa internasional
 - b. Bahasa daerah
 - c. Bahasa resmi dunia
 - d. Bahasa asing
20. Keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia memberikan manfaat, salah satunya adalah ...
- a. Menimbulkan konflik
 - b. Memperkaya budaya bangsa
 - c. Mengurangi persatuan
 - d. Menyebabkan perpecahan
21. Perhatikan gambar berikut!



- Tarian pada gambar tersebut berasal dari...
- e. Bali
 - f. Jawa
 - g. Sulawesi
 - h. Kalimantan
22. Saat melihat teman memiliki budaya yang berbeda, sikap yang tepat adalah ...
- a. Mengejek
 - b. Menghargai
 - c. Menolak
 - d. Menghindari
23. Pakaian adat setiap daerah memiliki warna, motif, dan bentuk yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa pakaian adat ...
- a. Sama di setiap daerah

- b. Memiliki ciri khas daerah
 - c. Digunakan hanya untuk bermain
 - d. Tidak memiliki arti
24. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap toleransi dapat ditunjukkan dengan cara ...
- a. Bertengkar
 - b. Menghargai perbedaan
 - c. Tidak mau berteman
 - d. Menyendiri
25. Upacara adat dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat. Tujuan utama pelaksanaan upacara adat adalah ...
- a. Mencari keuntungan
 - b. Melestarikan budaya
 - c. Bermain bersama
 - d. Menghibur diri

Lampiran 1. 17 Daftar nilai siswa kelas IV A

DAFTAR NILAI IPAS KELAS IV A

TAHUN AJARAN 2025/2026

Semester : II Bab : Keragaman Budaya
Kelas : IV KKTP : 78

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akmal Pradipta Najib D	74	Belum Tuntas
2	Al Falah Ahsan Cahaya P	81	Tuntas
3	Alesha Azkadya Fahmida	76	Belum Tuntas
4	Alvaro Ghibran Pratama	71	Belum Tuntas
5	Anindita Keisha Zahra	84	Tuntas
6	Afsheena Maryam Farana	77	Belum Tuntas
7	Athifa Nayla Putri Adelina	73	Belum Tuntas
8	Ceisy Salsabil Zora Prasita	80	Tuntas
9	Fadlan Ziyaurrahman	85	Tuntas
10	Friska Adinda Azahra	75	Belum Tuntas
11	Geisya Kahanuola Shavira	83	Tuntas
12	Genmas Putra Andica	72	Belum Tuntas
13	Gibran Aryasatya Andrianto	70	Belum Tuntas
14	Gilang Ananta	76	Belum Tuntas
15	Hafizh Azzam Abdullah	76	Belum Tuntas
16	Hestama Yafiq	74	Belum Tuntas
17	Hilmy Al Fatih Raharjo	85	Tuntas
18	Keenan Abqori Mardinta	71	Belum Tuntas
19	Khanza Chairunnisa Putri	77	Belum Tuntas
20	Latisha Shyfa Ayuningtyas	73	Belum Tuntas
21	Muhammad Rasyid Maulana	82	Tuntas
22	Nandhifa Yumna Assyafik	68	Belum Tuntas
23	Nadia Karunia Putri	75	Belum Tuntas
24	Thoriq Abdurrahman Munowo	86	Tuntas
25	Uthman Hiro Kurniawan	72	Belum Tuntas
26	Yurinda Ivona Khairani	70	Belum Tuntas
27	Yusuf Aly Zhafran	81	Tuntas
28	Alvero Nathan Saputra	79	Tuntas
29	Adhyasta Ahsan Cahyadhy	74	Belum Tuntas
30	Razzan Maharditya Putra Sukma	82	Tuntas
31	Muhammad Daffa Ar-Rafif	80	Tuntas
32	Muhammad Keenan Ezui A.S	80	Tuntas

Mengetahui

Kepala Sekolah



Heri Suwartoyo, S.Pd.

Lampiran 1. 18 Daftar Nilai Siswa Kelas IV B

DAFTAR NILAI IPAS KELAS IV B

TAHUN AJARAN 2025/2026

Semester : II Bab : Keragaman Budaya
Kelas : IV KKTP : 78

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alika Naila Hapsari	75	Belum Tuntas
2	Almahyra Mahreen	83	Tuntas
3	Almahyra Shakila Nur R	80	Tuntas
4	Anandhita Nafea Sabherra	70	Belum Tuntas
5	Anbiya Adinda Asdy	83	Tuntas
6	Anindia Khumairatuzzahra	70	Belum Tuntas
7	Anindita Syakila Mumtaz	73	Belum Tuntas
8	Ashraf El Azzam Darmawan	70	Belum Tuntas
9	Azhar Abdul Rahman	65	Belum Tuntas
10	Dandi Rajendra Kusuma	77	Belum Tuntas
11	Dyandra Irham Adzani	65	Belum Tuntas
12	El Hanami Afrannizar	78	Tuntas
13	Erland Askabizard	73	Belum Tuntas
14	Favian El Karim Hasdriyanto	83	Tuntas
15	Gestian Ayaz Arrasy	65	Belum Tuntas
16	Kalanda Fathir Ruswardhana	85	Tuntas
17	Keynan Runako Avi Arseno	77	Belum Tuntas
18	Lovely Adiba Syaira Wanto	80	Tuntas
19	Mayda Rafifatu Adzkia	63	Belum Tuntas
20	Muhammad Alzam Ardiansyah	30	Belum Tuntas
21	Muhammad Amirul Azzam	60	Belum Tuntas
22	Muhammad Ibrahim Majid	73	Belum Tuntas
23	Muhammad Nathan Prabaskara	80	Tuntas
24	Mustafa Khairidin Rasyid	73	Belum Tuntas
25	Rafif Zafran Shagufta	73	Belum Tuntas
26	Reynard Arsyia Ebertha	73	Belum Tuntas
27	Sheyri Felynda Wardhani	77	Belum Tuntas
28	Wisnu Abqori Runako Putra	80	Tuntas
29	Zain Adskhan Hamizan	87	Tuntas
30	Zia Saqeenarava Ghazzani	80	Tuntas
31	Muhammad Anugrah Aditian	55	Belum Tuntas
32	Luthfiazis Alkhalifi Putra	73	Belum Tuntas

Mengetahui

Kepala Sekolah



Heri Suwartoyo, S.Pd.

Lampiran 1. 19 Uji Validitas dan Reliabilitas soal Pretest dan Posttest

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	17,3548	24,370	,412	,840
P02	17,2581	24,665	,375	,842
P03	17,1290	24,516	,499	,838
P04	17,0323	25,232	,444	,841
P05	17,1290	24,583	,482	,838
P06	17,1613	25,006	,347	,843
P07	17,1613	25,273	,283	,845
P08	17,2903	24,880	,319	,844
P09	17,1613	24,540	,461	,839
P10	17,3871	25,045	,269	,846
P11	17,4516	24,656	,347	,843
P12	17,1935	24,628	,416	,840
P13	17,1935	24,628	,416	,840
P14	17,2581	24,465	,420	,840
P15	17,2581	24,998	,303	,844
P16	17,1613	23,873	,628	,833
P17	17,1935	24,828	,369	,842
P18	17,2903	24,346	,433	,840
P19	17,2581	24,398	,434	,840
P20	17,0323	25,232	,444	,841
P21	17,1613	24,473	,478	,838
P22	17,1935	25,228	,277	,845

P23	17,2903	24,880	,319	,844
P24	17,1613	24,540	,461	,839
P25	17,2903	24,946	,305	,844

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,847	25

Lampiran 1. 20 Uji Validitas Instrumen Soal

No	Nama	Skor Item																								r hitung	r tabel	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID
----	------	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------	---------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Lampiran 1. 21 Uji tingkat kesukaran soal Pretest dan posttest

	N		Mean	Kategori
	Valid	Missing		
Soal_01	32	0	0,58	Sedang
Soal_02	32	0	0,68	Sedang
Soal_03	32	0	0,81	Mudah
Soal_04	32	0	0,90	Mudah
Soal_05	32	0	0,81	Mudah
Soal_06	32	0	0,77	Mudah
Soal_07	32	0	0,77	Mudah
Soal_08	32	0	0,65	Sedang
Soal_09	32	0	0,77	Mudah
Soal_10	32	0	0,55	Sedang
Soal_11	32	0	0,30	Sulit
Soal_12	32	0	0,74	Mudah
Soal_13	32	0	0,74	Mudah
Soal_14	32	0	0,68	Sedang
Soal_15	32	0	0,68	Sedang
Soal_16	32	0	0,77	Mudah
Soal_17	32	0	0,74	Mudah
Soal_18	32	0	0,65	Sedang
Soal_19	32	0	0,68	Sedang
Soal_20	32	0	0,90	Mudah
Soal_21	32	0	0,77	Mudah
Soal_22	32	0	0,74	Mudah
Soal_23	32	0	0,65	Sedang
Soal_24	32	0	0,77	Mudah
Soal_25	32	0	0,65	Sedang

Lampiran 1. 22 Uji daya beda soal pretest dan posttest

No	Corrected item-Total Correlation	Interpretasi
1	0,491	BAIK
2	0,453	BAIK
3	0,556	BAIK
4	0,490	BAIK
5	0,540	BAIK
6	0,418	BAIK
7	0,358	CUKUP
8	0,402	BAIK
9	0,525	BAIK
10	0,359	CUKUP
11	0,432	BAIK
12	0,486	BAIK
13	0,486	BAIK
14	0,494	BAIK
15	0,385	CUKUP
16	0,677	BAIK
17	0,442	BAIK
18	0,508	BAIK
19	0,507	BAIK
20	0,490	BAIK
21	0,540	BAIK
22	0,355	BAIK
23	0,402	BAIK
24	0,525	BAIK
25	0,389	BAIK

Lampiran 1. 23 Hasil Uji Data

a. Paired T Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	75,00	32	22,080	3,903
	Posttest	79,50	32	18,672	3,301

Pair 1	Pretest	77,88	32	19,779	3,496
	Posttest	86,13	32	16,128	2,851

b. Uji Normalitas pretest dan posttest

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest kontrol	,151	32	,060	,948	32	,130
	Posttest kontrol	,163	32	,030	,938	32	,064
	Pretest eksperimen	,110	32	,200*	,971	32	,519
	Posttest eksperimen	,129	32	,189	,944	32	,096

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

a. Lilliefors Significance Correction

c. Uji Homogenitas pretest dan posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3,366	1	62	,071
	Based on Median	3,363	1	62	,071
	Based on Median and with adjusted df	3,363	1	53,862	,072
	Based on trimmed mean	3,580	1	62	,063

d. Uji Hipotesis posttest dan pretest

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest kontrol	32	75,88	13,266	2,345
	Posttest eksperimen	32	84,38	9,276	1,640

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	
Nilai	Equal variances assumed	3,366	,071	-2,970	62	,004	-8,500	2,862	-14,220	-2,780
	Equal variances not assumed			-2,970	55,466	,004	-8,500	2,862	-14,234	-2,766

e. Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	32	,38	1,00	,6806	,18138
NGain_Persen	32	37,50	100,00	68,0564	18,13777
Valid N (listwise)	32				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	32	-,08	,92	,5815	,24312
NGain_Persen	32	-7,69	92,31	58,1505	24,31162
Valid N (listwise)	32				

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mia Serawati Gangsarulloh
Tempat, Tanggal, Lahir : Banjarnegara, 29 Juni 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Karangjati 001/002, Susukan,
Banjarnegara
Email : serawatimia@gmail.com
No. Tlp : 089697954499



RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK : TK Pertiwi Purwareja
2. SD : SD Negeri 01 Purwareja
3. SMP : SMP Negeri 1 Purwareja Klampok
4. SMK : SMK Muhamadiyah Somagede
5. S1 : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

