

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
IPS TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SDN CIWALEN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Sri Ayu Lestari

NIM. 1800739

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SERANG  
2022**

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Ayu Lestari  
NIM : 1800739  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (None-exclusive Royally-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SDN CIWALEN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Pendidikan Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : September 2022

Yang menyatakan

Sri Ayu Lestari

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Sri Ayu Lestari

NIM : 1800739

Program Studi : Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran IPS terhadap Peningkatan Minat belajar Siswa SDN Ciwalen

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Drs. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. tanda tangan

Penguji II : Firman robiansyah, M.Pd. tanda tangan

Penguji III : Muhammad hanif, M.Pd. tanda tangan

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : .....

## **ABSTRAK**

Sri Ayu Lestari. 2022. **Pengaruh Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa.** Skripsi PGSD Kampus UPI di Serang. Dalam setiap proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran, menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran ini sangat penting akan tetapi pada nyatanya masih banyak yang mengabaikan penggunaannya. Dalam menentukan media media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dalam pemilihan jenisnya harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Seperti sekarang di mana zamannya perkembangan teknologi maka banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran. seperti dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster pro sebagai alat untuk membuat video pembelajaran, video pembelajaran yang dibuat yaitu sebuah video pembelajaran yang di dalamnya memuat materi tentang keragaman sosial budaya setiap Provinsi di Indonesia yang diperuntukkan bagi siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Video pembelajaran ini diterapkan kepada siswa kelas 4 SDN Ciwalen sebagai treatment untuk meningkatkan minat belajar siswa minat belajar siswa sendiri menurut Slametto adalah rasa suka terhadap sesuatu tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan dan keterampilan. pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk pre-eksperimental design dengan penelitian One Group Pretest-Posttest design, dalam melakukan analisis datanya peneliti menggunakan Uji-T (*paired sampel t-test*) terhadap hasil pretest dan posttest siswa dengan bantuan software SPSS. Dari hasil penelitian terjadi peningkatan terhadap setiap nilai pretest dan posttest siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan dalam pretest sebesar 39,39 dan nilai rata-rata keseluruhan pada posttest sebesar 79,09, dan setelah dilakukan Uji-T didapatkan hasil sig  $0,000 < 0,05$ , berdasarkan ini maka dikatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster Pro dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN Ciwalen.

Kata Kunci : Kinemaster Pro, Video, Minat Belajar.

## **ABSTRACT**

Sri Ayu Lestari. 2022. **The Effect of Using Video Animation as Social Science Learning Media on Increasing Student Learning Interest.** UPI Campus PGSD Thesis in Serang. In every learning process can not be separated from the learning media, according to Rossi and Breidle learning media is everything that is used in the learning process. in learning activities this learning media is very important but in fact there are still many who ignore its use. In determining the media, learning media must be adapted to the needs of students and the selection of types must be adapted to the times. As now where the era of technological development is so many applications that can be used as a tool to create learning media. as in this study, researchers used the Kinemaster pro application as a tool for making learning videos, the learning videos made were learning videos which contained material about socio-cultural diversity in each province in Indonesia which was intended for grade 4 elementary school students. This learning video is applied to grade 4 students at SDN Ciwalen as a treatment to increase student learning interest. According to Slametto, in knowledge and skills. The approach used is a quantitative approach with experimental research methods in the form of a pre-experimental design with the One Group Pretest-Posttest design research. In analyzing the data, the researcher uses a T-test (paired sample t-test) on the results of the students' pretest and posttest with the help of software SPSS. From the results of the study there was an increase in each student's pretest and posttest scores with an overall average score in the pretest of 39.39 and an overall average score in the posttest of 79.09, and after the T-test was carried out the results were sig 0.000 < 0,05, based on this it is said that learning videos made using the Kinemaster Pro application can increase the learning interest of grade 4 students at SDN Ciwalen.

Keywords: Kinemeter Pro, Video, Interest in Learning.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat penelitian .....	5
E. Definisi Istilah.....	5
F. Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Terdahulu .....	22
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Desain Penelitian .....	28
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Instrumen Penelitian .....	30

D. Prosedur Penelitian .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
A. Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>53</b>
A. Simpulan .....	53
B. Rekomendasi.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Achrup, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Idaarah Jurnal manajemen Pendidikan*, Vol III, No.2, 207.
- Dani Sagita, A. D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Materi Suhu dan Kalor di Kelas XI SMA. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurus Sekolah*, Vol 7, No 1, 13-17.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamid. (2019). *Penyusunan Tes tertulis (Paper and Pencil Test)*. Surabaya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hardani, H. A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kinemaster. (2013). *Kinemaster*. Diakses Pada 10 Mei 2022, dari kinemastercorp: <https://www.kinemaster.com>
- Nugraha, D. (2022). *Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbaasis Video Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru SMA Negeri kabupaten Lebak*. Diakses pada 11 April 2022, dari Repository UPI: <http://repository.upi.edu/70511/>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriatna, E. (2012). Transformasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Religi dan Budaya untuk Menyambungkan Karakter Siswa. *ATIKAN: Jurnal Kajian Pendidikan*, Vol 2. No 21-44.
- Supriatna, E. (2013). Buku Teks Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis dan Interaktif Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 22, No. 2,1.
- Supriatna, E. (2018). The Aplication of Portofolio-Bassed Assesment To Improve Students Problem Solving. *International Jurnal Pedagogy Of Social Studies* , Vol 3. No. 1,80.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2015). *teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Vira Amelia, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol 4, No 2. 88-97.

Yulianti, S. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawacana.