

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MODEL
INKUIRI TERBIMBING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

TESIS

Oleh

Herfina Selva Utami



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MODEL
INKUIRI TERBIMBING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

Oleh

Herfina Selva Utami

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI TERBIMBING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V

Oleh

HERFINA SELVA UTAMI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing yang diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian menurut ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sample cluster class random sampling*, populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Kecamatan Bumiwaras, sampel dalam penelitian ini adalah kelas V di SDN 3 Bumiwaras pada kelas VA dijadikan sebagai kelas kontrol sedangkan kelas VB dijadikan kelas eksperimen. Hasil penelitian meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Kevalidan produk dilihat dari hasil validasi produk tergolong sangat valid, pada segi materi menunjukkan rata-rata sebesar 0,926. Segi bahasa menunjukkan rata-rata sebesar 0,849. Segi media menunjukkan rata-rata sebesar 0,913. Instrumen tes juga divalidasikan oleh validator sebagai produk penelitian menunjukkan rata-rata sebesar 0,833. Kepraktisan produk dapat dilihat dari rata-rata persentase respon pendidik sebesar 91,79% dengan interpretasi sangat praktis, sedangkan respon peserta didik sebesar 94,07% dengan interpretasi sangat praktis. Efektivitas produk dapat dilihat berdasarkan hasil perbandingan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen menggunakan produk dan kelas kontrol tidak menggunakan produk. Berdasarkan hasil rekapitulasi membuktikan bahwa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,79 dengan kriteria tinggi dan kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,20 dengan kriteria rendah. Kesimpulannya kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada saat pembelajaran di kelas tergolong efektif, hal ini dibuktikan dengan membandingkan rata-rata persentase kedua kelas tersebut.

Kata kunci: Media Animasi, Inkuiri Terbimbing, Berpikir Kreatif

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANIMATION MEDIA IN LEARNING GUIDED INQUIRY MODELS IN THEMATIC LEARNING TO IMPROVE CREATIVE THINKING SKILLS OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

HERFINA SELVA UTAMI

This research aims to develop animation media in a guided inquiry learning model which is expected to be able to improve students' creative thinking skills. This research uses research methods according to ADDIE with five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The sampling technique used in this research is cluster class random sampling, the population of this research is class V students in Bumiwaras District, the sample in this research is class V at SDN 3 Bumiwaras in class VA is used as a control class while class VB is used as an experimental class . Research results include product validity, practicality and effectiveness. Product validity seen from the product validation results is classified as very valid, in terms of material it shows an average of 0.926. The language aspect shows an average of 0.849. The media aspect shows an average of 0.913. The test instrument was also validated by the validator as a research product showing an average of 0.833. The practicality of the product can be seen from the average percentage of educators' responses of 91.79% with very practical interpretations, while student responses were 94.07% with very practical interpretations. The effectiveness of the product can be seen based on the comparison results of increasing students' creative thinking skills in the two samples, namely the experimental class using the product and the control class not using the product. Based on the recapitulation results, it was proven that the experimental class got an N-Gain value of 0.79 with high criteria and the control class got an N-Gain value of 0.20 with low criteria. In conclusion, the experimental class using animation media based on the guided inquiry learning model during classroom learning is classified as effective, this is proven by comparing the average percentage of the two classes.

Keywords: Animation Media, Guided Inquiry, Creative Thinking

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI TERBIMBING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

Nama Mahasiswa : **Herfina Selva Utami**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2123053032

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.
NIP 19730310 199802 2 001

Pembimbing II

Dr. Bagus Hary Prakoso, S.E., M.A.
NIP 19680817 198812 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi

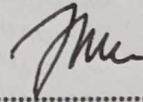
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

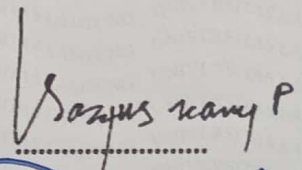
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

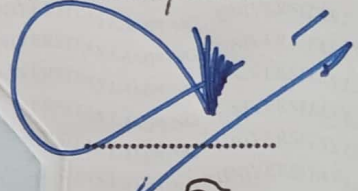
Ketua : Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.



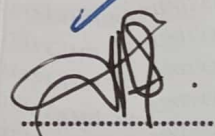
Sekretaris : Dr. Bagus Hary Prakoso, S.E., M.A.



Penguji Anggota : 1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si.



2. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 16 Maret 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herfina Selva Utami
NPM : 2123053032
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul "Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (UNILA).

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Maret 2024
Yang membuat pernyataan,



Herfina Selva Utami
NPM 2123053032

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung, 04 Agustus 1983, Anak pertama dari delapan bersaudara. Putri dari pasangan Bapak H. Drs.Hartono dan Ibu Hj. Dra.Megaria, MPdI Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 4 Penengahan Bandar Lampung pada tahun 1990 dan lulus pada tahun 1995. Penulis melanjutkan pendidikan di SLTP Negeri 10 Bandar Lampung pada tahun 1996 dan lulus pada tahun 1998. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 6 Bandar Lampung pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2001. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan jenjang D2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Lampung pada tahun 2001 dan lulus pada tahun 2003. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 STKIP PGRI Bandar Lampung pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya di tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa S-2 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

MOTTO

“Tidak ada kata tidak bisa. Jika mereka bisa maka saya bisa”

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.

(Q.S Ar-Ra'd: 11)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah SWT berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini aku persembahkan untuk:

Orang Tuaku tercinta:

Ayah H. Drs. Hartono dan Ibu Hj. Dra. Megaria, M.PdI

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Orang Tuaku yang selama ini selalu setia dengan senang hati mendampingi dan membimbingku. Selalu berdo'a untuk kebaikan anaknya, semangat yang selalu terucap dan pengorbanan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan yang membuatku bisa bertahan sampai saat ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V". Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan sebagai dosen Pembahas yang memberikan masukan, saran, serta nasehat dalam menyelesaikan tesis ini yang telah memfasilitasi juga memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus validator ahli media yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, yang memberikan masukan dan nasehat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Pramudiyanti, M.Si., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan nasehat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

7. Dr. Bagus Hary Prakoso, S.E., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasehat selama proses penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd., validator ahli materi yang telah memberikan saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Ibu Ira Dwi Ananda, M.Pd., validator ahli bahasa dan validator ahli evaluasi yang telah memberikan saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Dr. Dina Maulina, M.Si., validator ahli media yang telah memberikan saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Ibu Dra. Azmawati, M.Pd., Kepala SDN 3 Bumi waras yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
13. Bapak Ahmat Yani, S.Pd., Kepala SDN 2 Bumi waras yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
14. Sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
15. Teman-teman Angkatan 2021 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 24 Maret 2024
Peneliti,

Herfina Selva Utami
NPM 2123053032

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kurikulum 2013.....	12
2.2 Media Animasi.....	12
2.3 Model Inkuiri Terbimbing	23
2.4 Keterampilan Berpikir Kreatif.....	26
2.5 Pembelajaran Tematik	29
2.6 Penelitian yang Relevan	38
2.7 Kerangka Berpikir	40
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Populasi Dan Sampel.....	46

3.2.1 Populasi	46
3.2.2 Sampel	46
3.3 Variabel Penelitian.....	47
3.4 Instrumen Penelitian	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.6 Teknik Analisis Data	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Pembahasan	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing	25
Tabel 2.2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif (KBK) Peserta Didik.....	27
Tabel 2.3 Peta Konsep Tema 5 Sub Tema 3	38
Tabel 2.4 Penelitian Relevan.....	38
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	46
Tabel 3.2 Pedoman Kevalidan Produk Penelitian	50
Tabel 3.3 Pedoman Kriteria Hasil Rerata Tingkat Reliabilitas.....	51
Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	51
Tabel 3.5 Pedoman Kriteria Daya Pembeda Soal	52
Tabel 3.6 Pedoman Kriteria Kepraktisan	52
Tabel 3.7 Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi	53
Tabel 3.8 Interpretasi Efektivitas N-Gain	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Evaluasi	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Butir Soal	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Pembeda Butir Soal	64
Tabel 4.9 Rekapitulasi Instrumen Soal	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas Pendidik.....	65
Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik	65
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Tes	66
Tabel 4.13 Hasil Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	68
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	43
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Depan Media Animasi	58
Gambar 4.2 <i>Cover</i> Belakang Media Animasi	58
Gambar 4.3 Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Gambar 4.4 Hasil Persentase <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Wawancara	88
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Analisis Kebutuhan.....	89
Lampiran 3 Soal Analisis Kebutuhan	90
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Analisis Kebutuhan.....	92
Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi	94
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	95
Lampiran 7 Kisi-Kisi Lembar Bahasa.....	99
Lampiran 8 Lembar Validasi Bahasa.....	100
Lampiran 9 Kisi-Kisi Lembar Media.....	103
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	104
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Evaluasi	107
Lampiran 12 Lembar Validasi Evaluasi.....	108
Lampiran 13 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	110
Lampiran 14 Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	111
Lampiran 15 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Pendidik	123
Lampiran 16 Lembar Angket Praktikalitas Pendidik.....	124
Lampiran 17 Hasil Analisis Kebutuhan Keterampilan Berpikir kreatif.....	142
Lampiran 18 Silabus	143
Lampiran 19 RPP	156
Lampiran 20 LKPD.....	170
Lampiran 21 Skrip Vidio Animasi.....	195
Lampiran 22 Link dan Barcode Media Animasi.....	202
Lampiran 23 Kisi-Kisi <i>Pre-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif.....	203
Lampiran 24 Soal <i>Pre-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif.....	207
Lampiran 25 Kisi-Kisi <i>Post-Test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif	210
Lampiran 26 Soal <i>Post-test</i> Keterampilan Berpikir Kreatif.....	213
Lampiran 27 Validasi Ahli Materi.....	217
Lampiran 28 Validasi Ahli Bahasa.....	218
Lampiran 29 Validasi Ahli Media	219
Lampiran 30 Validasi Ahli Evaluasi.....	220
Lampiran 31 Uji Validitas	221
Lampiran 32 Uji Reliabilitas.....	222
Lampiran 33 Uji Tingkat Kesukaran.....	223
Lampiran 34 Uji Pembeda	224
Lampiran 35 Uji Praktikalitas	225
Lampiran 36 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	226

Lampiran 37 Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	227
Lampiran 38 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	228
Lampiran 39 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	229
Lampiran 40 Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	230
Lampiran 41 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen ..	231
Lampiran 42 Uji Normalitas Kontrol	232
Lampiran 43 Uji Normalitas Eksperimen	233
Lampiran 44 Uji Homogenitas	234
Lampiran 45 Uji N-Gain Kontrol	235
Lampiran 46 Uji N-Gain Eksperimen	236

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar seorang guru harus dituntut lebih kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan penggunaan media di kelas dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan tingkat berpikirnya yang lebih aktif dan kreatif (Andriani, 2019). Diketahui pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mana di dalamnya terdapat interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu proses pembelajaran.

Mustika (2017) menyatakan adanya proses pembelajaran maka akan terjadi interaksi antara guru dan siswa dimana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Peran guru tidak hanya bertanggung jawab dalam mendidik dan mengajar, tetapi guru juga berperan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat berpengaruh pada berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menggunakan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat berguna untuk memperjelas materi, mengkonkretkan pemahaman siswa, serta menimbulkan gairah dan semangat siswa untuk belajar. Adanya media ini siswa dapat mempelajari materi pelajaran tanpa terlalu bergantung pada bantuan langsung dari guru. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan problem-solving mereka. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran dengan media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah suatu gambar atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya alat peraga akan memudahkan pendidik untuk menjelaskan pembelajaran di kelas, dapat meningkatkan efisiensi pada proses pembelajaran serta memberikan suatu pengalaman pada peserta didik (Riyanti, 2017)

Media pembelajaran sendiri bermacam-macam salah satunya yaitu media visual. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan video animasi. Video Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung) serta tulisan-tulisan teks yang disusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan (Arifin, 2017).

Video Animasi ini merupakan video kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak SD/MI (Nurdiana, 2018). Peneliti memilih media pembelajaran Video Animasi dikarenakan penulis merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Tematik. Kelebihan media Video Animasi sebagai media pembelajaran, seperti mempermudah penyampaian dan penerimaan materi, mendorong keinginan untuk mengetahui lebih lanjut, merangsang pengertian yang didapat, dan telah berkembang di masyarakat, membuatnya sangat tepat digunakan untuk mata pelajaran Tematik pada kelas V.

Mengimplementasikan media pembelajaran ini, guru juga perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang dapat menstimulus keaktifan dan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing. Pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing didesain khusus untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Mengadopsi pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing, siswa akan diajak untuk berpikir secara aktif, menemukan pengetahuan melalui eksplorasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif oleh karena itu, kombinasi penggunaan media Video Animasi dan pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing

dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa (Rahayu, 2018). Pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing merupakan bagian dari pembelajaran inkuiri. Pembelajaran Inkuiri bertujuan untuk membentuk peserta didik agar mempunyai keterampilan mengamati, menemukan masalah, merumuskan masalah, berhipotesis, dan mampu menyelesaikan masalah. Model pembelajaran inkuiri Terbimbing melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru (Af'idayani dkk., 2018).

Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik belum menggunakan media pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Di dalam model ini, pendidik harus mampu membangun kegiatan keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas pendidik dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak kaku (Hidayah, 2017).

Pembelajaran tematik mendorong peserta didik untuk melihat berbagai sisi dan keterkaitan antara pelajaran yang berbeda, serta menerapkan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan dan permasalahan yang ada di sekitar mereka. Berpikir kreatif merupakan hal yang menarik perhatian tidak hanya bagi para ahli pendidikan, tetapi juga bagi masyarakat luas (Craft, 2003). Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus menyiapkan peserta didik untuk menguasai keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (Mahanal, 2017). Berpikir kreatif dan kritis merupakan dua keterampilan yang saling melengkapi dan sangat diperlukan bagi peserta didik. Berpikir kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Piawa (2010), melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berinovasi dan solutif. Sementara itu, berpikir kritis juga menjadi kebutuhan yang tidak kalah penting.

Menurut Munandar (2016), berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk berpikir secara jelas dan tepat dalam menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan pemikiran yang sistematis, peserta didik dapat mengembangkan daya pikir intelektual yang baik dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Keefektifan berpikir kreatif dan kritis juga terlihat dalam kemampuan seseorang untuk menghadapi permasalahan. Kemahiran kreativitas memungkinkan individu untuk menjadikan tahapan pemikirannya sebagai objek gagasan yang baru, sementara berpikir kritis memungkinkan individu untuk bertindak dengan baik dalam mengatasi masalah. Oleh karena itu, tantangan dan permasalahan dianggap sebagai peluang untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru bagi mereka yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

Berpikir kreatif harus dilatih dan dikembangkan kepada anak sejak usia dini karena dengan berpikir kreatif seseorang dapat mengaktualisasi atau sebagai perwujudan diri yang merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki seseorang akan dapat memunculkan berbagai solusi dari setiap permasalahan yang ada, setelah seseorang mengemukakan berbagai macam ide untuk penyelesaian masalah maka seseorang tersebut akan merasa puas dalam diri. “Puas” disini berarti seseorang yang telah mengemukakan pendapatnya dapat membantu diri sendiri maupun orang lain dalam penyelesaian masalah tersebut. Selain itu dengan selalu menggunakan kemahiran tersebut kita dapat meningkatkan taraf hidup menjadi lebih baik lagi, hal ini dapat terwujud ketika kita memberikan sumbang pemikiran kreatif kita kepada masyarakat dan negara untuk membantu menyumbang ide guna penyelesaian masalah yang ada (Dayanti, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Rarastie, Retno, dan Dayu (2021) mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan vidio animasi. Sejalan dengan itu hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan vidio animasi dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa, dengan begitu media vidio animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023 di SDN 2 Sukaraja kelas V, SD Muhammadiyah kelas V, dan SDN 2 Bumiwaras kelas V terdapat

informasi bahwasannya selama proses pembelajaran pendidik menggunakan buku teks tematik yang tersedia di sekolah. Penyampaian pendidik dalam materi pembelajaran di kelas pada kedua SD tersebut memiliki kesamaan yakni menggunakan metode ceramah, media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yaitu menampilkan media visual gambar dan materi berbentuk teks yang mengharuskan peserta didik membaca dan memfokuskan dengan cermat. Peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran menjadi permasalahan yang ditemukan dalam beberapa wawancara di berbagai sekolah dasar. Pengamatan tersebut, terungkap bahwa pembelajaran masih berjalan satu arah dan partisipasi peserta didik dalam tanya jawab dengan pendidik masih kurang (SDN 2 Sukaraja kelas V, SD Muhammadiyah kelas V, dan SDN 2 Bumiwaras kelas V), untuk mengatasi hal ini penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik. Pendidik tidak model pembelajaran inkuiri terbimbing di dalam pembelajaran di kelas, pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Salah satu media yang bisa digunakan adalah video animasi yang diperoleh dari internet. Media ini telah terbukti mampu membantu pendidik dalam membangun proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, melalui penggunaan media tersebut, peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara wakil kelas V SD Kecamatan Bumiwaras, pengembangan media animasi dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam proses pembelajaran belum dilakukan dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, sebagaimana terbukti dari tes yang telah dilakukan di sebagian sekolah dasar. Pendidik hanya mengetahui model pembelajaran inkuiri terbimbing digunakan dalam proses pembelajaran di kelas saja, beliau tidak tahu atau belum pernah tahu mengenai media animasi bisa disajikan dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing, Sehingga pendidik berpikir hal ini akan menjadi jalan yang baik dan menarik untuk dikembangkan guna menunjang keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui bahan ajar yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini, untuk mendukung hasil instrumen observasi dan wawancara, peneliti melakukan tes berupa soal untuk peserta didik kelas V di SD Kecamatan Bumiwaras dengan

melakukan tes analisis kebutuhan terhadap 40 peserta didik di kelas V SD Kecamatan Bumiwaras.

Hasil dari rekapitulasi tes analisis kebutuhan menunjukkan adanya indikator keterampilan berpikir kreatif yang dievaluasi, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Pada indikator *fluency*, ditemukan bahwa 39,16% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang, menunjukkan kesulitan dalam mencetuskan gagasan dan ide yang relevan dengan soal pretest. Pada indikator *flexibility*, 44,16% peserta didik mendapat kriteria kurang, menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memberikan penafsiran pada masalah yang diberikan dan mencari berbagai cara yang berbeda untuk menyelesaikannya. Selanjutnya, pada indikator *originality*, 28,33% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang, menandakan bahwa mereka belum mampu menghasilkan gagasan baru yang memperkaya pemecahan masalah. Terakhir, pada indikator *elaboration*, 33,33% peserta didik mendapat kriteria sangat kurang, mengindikasikan kesulitan dalam memberikan penjelasan yang mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang terperinci. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam konteks pembelajaran di kelas V SD Kecamatan Bumiwaras.

Setelah melihat hasil tes analisis kebutuhan, ternyata keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Hal ini menjadi perhatian penting karena tanpa keterampilan berpikir kreatif, seseorang akan kesulitan menemukan solusi untuk menghadapi masalah yang dihadapi, sehingga potensi kemajuan dalam kehidupan juga menjadi terbatas. Keterampilan berpikir kreatif memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan mengasah bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika keterampilan berpikir kreatif berkembang, seseorang dapat menghasilkan gagasan baru, menemukan hubungan yang saling terkait, menggunakan imajinasi secara kreatif, serta memiliki perspektif yang beragam terhadap suatu hal (Sari, 2018). Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar. Ketertarikan untuk menyelesaikan masalah ini juga menyebabkan munculnya rasa ingin tahu. Melalui rasa ingin tahu, belajar

bukan sekedar mengetahui namun mengeksplorasi guna mengetahui lebih lanjut sehingga memberi makna atas apa yang diperoleh dalam proses belajar.

Rasa ingin tahu merupakan dasar untuk mengetahui sejauh mana keterampilan telah dicapai. Rasa ingin tahu juga dapat memberi rangsangan dan dorongan siswa untuk tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang membangun pengetahuan dan melatih keahlian (*skill*). Rasa ingin tahu sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk memperoleh hubungan konsep yang sudah dipelajari dan yang sedang dipelajari, sehingga membuat konsep baru (Mardiana, 2019). Sebagai pendidik setidaknya mempunyai suatu media untuk dijadikan alat bantu antara pendidik dan peserta didik, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan berdampak pada berpikir kreatif peserta didik.

Sebagai seorang pendidik di kelas V SD N 2 Bumi Waras, menyatakan bahwasannya belum pernah menemui pengembangan media animasi dalam pembelajaran tematik sebelumnya. Inilah yang membuat pendidik berpikir bahwa pengembangan media animasi akan menjadi sebuah langkah yang baik dan menarik untuk dikembangkan. Media animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik akan disajikan secara efisien dan efektif, dengan tujuan mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik. Peneliti menyimpulkan bahwa, penelitian ini merujuk pada tesis yang berjudul "Pengembangan Media Animasi dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V". Dalam upaya mengatasi kurangnya pemenuhan indikator keterampilan berpikir kreatif peserta didik, peneliti menemukan solusi yang tepat yaitu dengan memilih bahan ajar yang inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V?
3. Bagaimana keefektivan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini mendeskripsikan sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V.
2. Mengetahui kepraktisan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V.
3. Mengetahui keefektivan Media Animasi Dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian pengembangan ini yang akan dilakukan oleh peneliti, diharapkan dapat mempunyai manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti lain. Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menjadikan pengalaman baru dalam pembelajaran tematik menggunakan video animasi sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat memberikan jalan alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik.
- c. Bagi Sekolah diharapkan dapat melatih untuk menggunakan fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala dibidang pengembangan pembelajaran. peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk media animasi pada pembelajaran tematik yang akan dikembangkan dalam percobaan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi pendidik dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan KI-KD terkait materi tersebut. Produk yang dikembangkan dalam percobaan ini adalah:

1. Pembelajaran Tematik bermuatan IPA, SBDP dan Bahasa Indonesia
2. Materi yang disampaikan adalah Tema 5 Ekosistem Subtema 3 keseimbangan ekosistem.

3. Kompetensi Dasar IPA 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. Kompetensi Dasar SBDP 3.3 Memahami properti tari daerah. 4.3 Memeragakan penggunaan properti tari daerah. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.
4. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media animasi yang di dalamnya berisikan konsep pemahaman materi pembelajaran tematik pada Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem
5. Vidio dibuat dengan durasi waktu antara 10-12 menit
6. Tokoh dalam media animasi yaitu: Lumba-lumba, Paus, Ikan Nemo, Pohon, Gajah, Rusa, Macan Kumbang, Burung Merak, Orang Utan.
7. Media animasi dalam pembelajaran model Inkuiri terbimbing di rekomendasikan dalam pembelajaran di kelas dimana media animasi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini dapat membuat siswa memiliki pemikiran yang terbuka, imajinatif, dan inspirasi dalam mengembangkan pengetahuan siswa. Melalui media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan minat belajar serta keaktifan siswa dalam mengamati, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data melalui sebuah praktikum, menganalisis hingga mampu membuat kesimpulan. Di harapkan melalui media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing. Siswa akan lebih memahami materi, mampu berpikir tingkat tinggi serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, karena media ini dikemas dalam bentuk vidio pembelajaran yang berbasis inkuiri terbimbing dengan sajian berupa film atau gambar bergerak serta tayangan

video yang dilengkapi dengan suara sehingga menjadi media yang menyenangkan bagi siswa dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1. Bahan ajar berupa media animasi pada pembelajaran tematik yang akan diterapkan di SDN 3 Bumi Waras dengan Tema 5 Ekosistem Subtema 3 keseimbangan ekosistem kelas V semester 2 (genap). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di sekolah tersebut belum pernah menerapkan atau media animasi pada pembelajaran tematik, terutama Tema 5 Ekosistem Subtema 3 keseimbangan ekosistem.
2. Model inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk menjadi manusia yang cerdas, kritis, dan berwawasan luas. Tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi, mendapatkan jawaban berdasarkan rasa ingin tahu, dan dapat menyimpulkan dari temuannya yang bermakna.
3. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif, dan pendekatan yang belum terpikirkan sebelumnya terhadap berbagai masalah atau situasi. Indikator berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kurikulum 2013

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar menekankan pembelajaran tematik integratif, yaitu memadukan beberapa kompetensi dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu kesatuan tema. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konsep dasar secara holistik, memastikan siswa tidak belajar secara sepotong-sepotong melainkan secara komprehensif (Pohan & Dafit, 2021). Pendekatan tematik integratif menuntut guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, menggunakan pendekatan saintifik dan model pengajaran yang tepat (Pohan & Dafit, 2021). Evaluasi penerapan Kurikulum 2013 dilakukan dengan menggunakan model evaluasi *Context, Input, Process, and Product* (CIPP), yang bertujuan untuk menilai efektivitasnya secara komprehensif (Turmuzi et al., 2022). Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih menekankan pada proses, bukan pada hasil. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa sebagai sasaran utama perubahan kurikulum ini diharapkan akan mampu menjadi pribadi yang berkarakter (Upayanto, 2017).

2.2 Media Animasi

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Nurhikmah, 2021). Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya “tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran (Ramli, 2013). Gerlach

dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (Arsyad, 2002):

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pebelajar secara seragam. Setiap pebelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pebelajar-pebelajar lain, dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pebelajar di manapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Adanya media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Adanya media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Adanya media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pebelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pebelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran dengan media menjadi lebih menarik sehingga mendorong pembelajaran untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Keterampilan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif
Memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar

yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pebelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja (Yamin dan Martinis, 2006).

Perkembangan media pembelajaran saat ini sangat dipengaruhi oleh banyak hal seperti: perkembangan teknologi, ilmu setak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Keberagaman jenis dan format media pembelajaran seperti: modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya (Aghni, 2018).

Pengelompokan media terbagi dalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut (Arsyad, 2011):

- a. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media Tradisional: visual diam yang diproyeksikan (proyeksi overhead, slide), visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, grafik), audio (rekaman piringan, pita kaset), penyajian multimedia (slide plus suara, multiimage), visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video), cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah), permainan (teka-teki, simulasi), realita (model, peta).
 - 2) Media Teknologi Mutakhir: media berbasis telekomunikasi (telekonferensi, kuliah jarak jauh), media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif).
- b. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan. Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs yang mengatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik peserta didik, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Adapun 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, dan pelajaran terprogram.

Proses pembelajaran perlu adanya pengembangan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*, oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, bermakna dan tentunya tidak membosankan (Rarastie, 2021).

Tafonao (2018) menyatakan media adalah sebuah alat komunikasi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Novitasari (2019: 108) Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas belajar dan juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi bentuk media pembelajaran yang beragam mulai dari teknologi seperti software. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat

digunakan tanpa harus tatap muka secara langsung yaitu dengan memanfaatkan media video animasi (Novitasari, 2019).

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan keterampilan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. Belum tentu jenis media yang mahal, yang lebih modern, yang lebih serba maju akan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebaliknya jenis media sederhana, harganya murah, mudah dibuat atau mudah didapat mungkin lebih efektif dan efisien dibanding yang lebih modern tersebut. Begitu juga posisi media dalam pola pembelajaran yang akan dilaksanakan sangat mempengaruhi ketepatan jenis media yang akan digunakan. Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan menurut (Abidin, 2017), yaitu:

a. Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media

Tujuan pemilihan media harus dihubungkan dengan tujuan dari penggunaan media. Tujuan penggunaan media dapat bermacam-macam, seperti sekedar mengisi waktu, untuk hiburan, untuk informasi umum, untuk pembelajaran. Jika tujuan pemilihannya selain bukan pembelajaran, sebetulnya bukan tugas utama teknolog pendidikan Anderson (1987). Kita harus mampu untuk melaksanakannya. Jika tujuan pemilihannya untuk pembelajaran harus dilihat peranannya apakah sebagai alat bantu, sebagai pendamping guru, atau sebagai media untuk pembelajaran individual atau kombinasi dari semuanya itu.

b. Adanya familiaritas media

Istilah familiaritas berasal dari famili atau keluarga artinya mengenal utuh tentang media yang akan dipilih sampai sekecil – kecilnya termasuk kekurangan dan kelebihannya. Setiap jenis media mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda

satu sama lain. Jika dihubungkan karakteristik setiap media tersebut terhadap komponen pembelajaran akan mempunyai konsekuensi yang berbeda.

c. Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan. Sekalipun telah dikenal betul tentang sifat dan karakteristik dari berbagai macam media, tidak akan ada gunanya jika tidak tersedia sejumlah media yang akan dipilih, karena pada hakekatnya pemilihan adalah proses pengambilan keputusan untuk menetapkan media yang paling cocok dipakai untuk kegiatan pembelajaran, berarti harus terdapat sejumlah media yang diperbandingkan. Begitu juga jika jenis media yang diperbandingkan terbatas maka jenis media yang ditetapkan untuk digunakan juga terbatas apa adanya. Semakin banyak yang dipilih maka akan semakin menentukan kualitas media yang dipilih.

d. Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan. Prinsip ini merupakan hal yang terpenting dalam proses pemilihan karena akan dipakai dan digunakan serta menentukan jenis media yang ditentukan. Sejumlah kriteria atau norma yang dikembangkan harus disesuaikan dengan keterbatasan kondisi setempat mulai dari tujuan yang ingin dicapai, fasilitas, tenaga maupun dana, dampak kemudahan yang diperolehnya serta efisiensi dan efektivitasnya. Penyesuaian dengan keterbatasan kondisi setempat bukan menghilangkan idealisasi norma, tetapi dimaksudkan apakah memungkinkan untuk dilaksanakan atau tidak. Karena itu jumlah dan kedetailan norma atau kriteria yang dikembangkan untuk lembaga satu dengan lembaga yang lain bisa berbeda.

2.2.1 Media Vidio Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara (Agustien, 2018). Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman katakata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah

sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Ponza, 2018). Media animasi merupakan gambar berrgerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.

Vidio merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak. Kesimpulannya bahwa vidio animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Pengkategorian animasi sangat terkait dengan perkembangan teknologi dan industri animasi di luar negeri. Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar menurut Ranang (2010), yaitu:

a. Animasi Gambar Diam (*Stop-Motion Animation*)

Stop-motion animation sering pula disebut claymotion, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop motion pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambar dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik animasi stop motion ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era tahun 1950-an sampai 1960-an bahkan sampai saat ini.

b. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi yang paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional sering disebut Animasi sel (*cel animation*) karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali

dengan transparansi OHP yang sering digunakan untuk presentasi, karena bentuknya lembaran - lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini lebih populer dengan sebutan Animasi Dua Dimensi (2D). Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak (*software*) diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D, seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Image Ready*, *Macromedia Flash*, *Animator Pro* dan sebagainya.

c. Animasi Komputer (*Computer Animation*)

Sesuai dengan namanya, animasi jenis ini dikerjakan dengan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi, sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (*3D animation*).

Film dibuat melalui beberapa tahap. Ada tiga tahap dalam pembuatan animasi menurut Sambas (2004). Tiga tahap tersebut adalah:

a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal dalam proses produksi sebuah film.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses finishing sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya. Dalam proses ini semua gambar yang didapat pada proses produksi disatukan dan diperbaiki (*edited*) oleh seorang editor.

Dasarnya dalam pembuatan video animasi tahap-tahap yang harus dilakukan sama dengan tahap-tahap pembuatan film pada umumnya. Berikut merupakan tahap-tahap pembuatan video animasi menurut Ranang (2010):

- a. Tahap Pra Produksi Tahap pra produksi adalah tahap persiapan atau perencanaan.

Pembuatan video animasi, tahap ini dilakukan segala perencanaan dan persiapan sebelum suatu produksi dilaksanakan. Termasuk di dalamnya antara lain perjanjian produksi, pengaturan keuangan, formalitas lain yang diperlukan dan sebagainya. Menyangkut video itu sendiri, segala pendekatan dan dasar permasalahan yang diperlukan untuk menjadi dasar cerita, juga dipersiapkan. Perencanaan yang biasa dipakai dalam proses pembuatan video animasi adalah sebagai berikut:

1. Konsep dan ide; setiap produksi harus dimulai dari konsep, bisa berupa ide-ide sederhana yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dari animasi yang diciptakan.
2. Skrip (*Script*); merupakan suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin kita dengar dan saksikan di layar. Di dalam skrip, semua efek suara, situasi, suasana dan segala catatan tentang keadaan tempat harus dijelaskan. Demikian juga dengan lagu, nyanyian, tempo, serta waktu, telah dapat diperhitungkan.
3. *Storyboard*; adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambaran detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa-sketsa dari setiap adegan telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan yang lain yang penting.
4. Model *Sheet*; merupakan suatu sketsa dan gambar-gambar tokoh film yang harus dijadikan pegangan oleh animator yang menggambarkan gerak tokoh tersebut. Setiap tokoh dibuat dalam berbagai posisi dan aksi. Proporsi, anatomi serta ekspresi tokoh harus tersebut dijelaskan dengan detail.
5. *Design/Lay out*; adalah suatu sketsa yang sekaligus merupakan rencana dari pegangan kerja animator, pelukis latar belakang (background) dan petugas kamera.
6. *Work book*; terkadang di samping story board, masih diperlukan juga work book, adalah suatu analisa terperinci mengenai setiap shot yang akan

dilakukan. Setiap frame diperhitungkan menurut kebutuhan teknik serta kebutuhan cerita itu sendiri.

7. Presentasi; untuk keperluan komersial dan penawaran diperlukan presentasi.

b. Tahap Produksi Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Panduan gambar (*drawing guidance*) Sebelum komputerisasi, gambar harus melalui beberapa proses yang dimulai dari penggambaran sampai kemudian menjadi sel.
2. Animasi Animasi merupakan proses menggerak-gerakkan karakter sesuai dengan rencana film yang ada.

c. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perekaman Suatu animasi dengan *lip-sinc*, pekerjaan rekaman dialog dan musik harus dilakukan sebelum animasi dibuat, karena pengucapan serta ritme musik akan menjadi dasar dari setiap gerak yang dibuat. Di dalam studi rekaman dipersiapkan juga dialog, efek bunyi, lagu, dan efek suara yang lain.
2. Pemotretan Pemotretan merupakan proses pemindahan sel-sel animasi ke dalam lembaran film.
3. Pekerjaan laboratorium dan penyelesaian akhir (*finishing*) Di dalam proses ini yang dilakukan adalah sama pada film biasa, segala efek gambar dan suara yang diinginkan dibuat, diperbaiki, dan disinkronkan, termasuk di antaranya adalah (a) *Rendering*, adalah proses pengkalkulasian dari seluruh proses animasi *computer*, (b) Penyusunan (*compositing*), proses penggabungan tiap *scene*, (c) Penyuntingan gambar (*editing*), (d) Tata suara (*sound* dan *music score*). 5) Pembuatan judul (*titles* dan *credits*).

Kelebihan media animasi antara lain menurut Sukanta dan Ahmad (2017), sebagai berikut:

- a. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- b. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- c. Gambar serta warna warna yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- d. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- e. Lebih komunikatif
- f. Mudah dibuat dan dimodifikasi.
- g. Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Kelemahannya, animasi yang tidak dilengkapi sistem kontrol bisa jadi animasi terlalu cepat, siswa tidak memiliki waktu memperhatikan secara detail karena tidak ada fitur untuk pause dan zoom menurut Utami (2011). Biaya produksinya relatif mahal sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Faktor-faktor teknis juga bisa menjadi kendala (Rahmattullah, 2011). Kelemahan media ini, terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu. Di samping itu, pengadaan maupun pemeliharaannya cenderung menuntut biaya yang mahal menurut Afni (2019).

2.3 Model Inkuiri Terbimbing

Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk menjadi manusia yang cerdas, kritis, dan berwawasan luas. Tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi, mendapatkan jawaban berdasarkan rasa ingin tahu, dan dapat menyimpulkan dari temuannya yang

bermakna (Sadia,2014). Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, seperti merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data serta menarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa inkuiri merupakan salah satu cara belajar atau penelaahan yang bersifat mencari pemecahan permasalahan dengan keterampilan berpikir yaitu menerapkan langkah-langkah tertentu sampai kesimpulan dengan adanya data atau fakta yang mendukung.

Model inkuiri terbimbing merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubunganantar konsep. Pembelajaran inkuiri terbimbing juga merupakan model pembelajaran dimana pendidik membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi, pendidik mempunyai peran aktif dalam menentukan permasalahan dan membimbing peserta didik jika terdapat kesulitan dalam tahap-tahap pemecahannya. Pembelajaran inkuiri terbimbing ini biasanya digunakan untuk peserta didik yang kurang pengalaman belajarnya karena dengan melakukan inkuiri peserta didik dituntut untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar secara mandiri (Damawiyah dan Sani, 2015).

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

No	Fase	Prilaku Guru
1	Menyajikan pertanyaan atau masalah	- Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. - Guru mebagi siswa dalam kelompok
2	Membuat hipotesis	- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis serta memberikan bimbingan. - Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi hipotesis pendidikan
3	Merancang percobaan	- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkahlangkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. - Guru membimbing siswa mengurutka

No	Fase	Prilaku Guru
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	- Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan
5	Mengumpulkan dan menganalisis data	- Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan dan menganalisis data. – - Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
6	Membuat kesimpulan	- Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan

(Trianto, 2012)

2.4 Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan siswa yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melalui pembelajaran tematik diharapkan peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia (Salim, 2017).

Keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif rasional yang melibatkan rasio dan intuisi. Orang-orang yang kreatif bersikap positif terhadap pemecahan masalah. Mereka menganggap masalah sebagai suatu tantangan kesempatan untuk mendapatkan hal baru dan petualangan intelektual dan emosional menurut Zuchdi (2023). Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu aksi seseorang yang melibatkan perbuatan dan

tindakan dalam memikirkan sesuatu untuk memahami informasi dan mengkonstruksinya menjadi suatu ide atau inovasi baru yang melibatkan rasio dan komponen emosional.

Indikator berpikir kreatif meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah keterampilan menghasilkan banyak ide. Keluwesan adalah keterampilan menghasilkan banyak ide yang beragam dan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah keterampilan menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah keterampilan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai. Berikut indikator berpikir kreatif menurut Tawil dan Liliyasi (2013):

Tabel 2.2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif (KBK) Peserta Didik Menurut Tawil dan Liliyasi (2013)

Aspek	Indikator
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan • Mencetuskan gagasan-gagasan, ide atau pernyataan. • Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi. • Bekerja lebih cepat. • Mengajukan banyak pertanyaan
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah; • Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya • Melihat masalah dari berbagai sudut pandang • Mampu mengubah cara dan pendekatan • Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang diberikan orang lain • Jika diberi masalah biasanya memikirkan cara yang berbeda untuk menyelesaikannya
Keaslian (<i>Originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru • Memiliki masalah yang tidak pernah terpikir oleh orang lain • Melahirkan atau memperkaya gagasan baru dalam menyelesaikan masalah

Merinci (<i>Elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah yang terperinci • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. • Mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh • Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana • Menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut
-----------------------------------	--

Ada lima prinsip umum berpikir kreatif menurut Tawil dan Liliarsari (2013), sebagai berikut:

- a. Estetika berpikir kreatif melibatkan standar praktis. Orang kreatif berusaha ingin tahu sesuatu yang mendasar secara luas dan kuat.
- b. Berpikir kreatif bergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Orang kreatif mengeksplorasi tujuan dan menggunakan pendekatan dalam mengenali sifat masalah dan menemukan suatu solusi yang standar.
- c. Berpikir kreatif lebih cenderung tidak terpusat pada satu kompetensi. Orang kreatif mempertahankan standar yang tinggi, kebingungan dan resiko kegagalan lebih tinggi sebagai bagian dari proses dan belajar kegagalan sebagai suatu yang menarik dan menantang.
- d. Berpikir kreatif lebih lebih banyak bersifat subjektif. Orang kreatif mempertimbangkan berbagai sudut pandang yang berbeda
- e. Berpikir kreatif tergantung pada motivasi instrinsik daripada ekstrinsik. Orang kreatif dapat memilih apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukan.

Biasanya anak yang kreatif memiliki ciri-ciri selalu ingin tahu, mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko tetapi dengan perhitungan. Spontanitas, kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif. Mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, memiliki keterampilan bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dihayalkan, mempunyai keterampilan analitis yang kuat, mampu membaca tata letak, pandai bersosialisasi. Selain itu anak kreatif memiliki karakteristik negatif yaitu dapat mendominasi diskusi, suka ribut, menggunakan humor untuk

memanipulasi sesuatu, melanggar aturan, keras kepala, menarik diri, egosentris, kurang sopan dan tidak sabar untuk maju ketingkat selanjutnya (Hamzah dan Kuadrat, 2010).

2.5 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran menurut Simanungkalit (2017) merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar agar siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Pembelajaran bahasa indonesia kelas awal ini, peserta didik dituntut untuk mampu belajar mengenal huruf abjad, membaca, mendengarkan, dan menulis, sedangkan pembelajaran kelas lanjut sudah harus mampu mulai bisa mengarang dan menyimak atau mendengarkan apa yang guru jelaskan.

Pembelajaran tematik menurut Syaifuddin (2017) bukanlah hal yang asing bagi kalangan guru, khususnya guru sekolah dasar yang wajib menerapkan pembelajaran model tematik pada kelas rendah. Pembelajaran tematik merupakan model yang harus diterapkan sesuai yang ada dalam kurikulum yang ada saat ini, dijelaskan bahwa pembelajaran tematik harus digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, karena pembelajaran tematik bertujuan menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh kepada siswa sehingga tujuan pendidikan nasional untuk membentuk pranata sosial yang kuat dan berwibawa akan terwujud. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa

dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik juga mempunyai kaitan dengan psikologi perkembangan karena isi materi didasarkan pada tahap perkembangan peserta didik selain itu psikologi belajar juga diperlukan karena mempunyai kontribusi menurut Syaifuddin (2017). Beberapa orang menanggapi pembelajaran tematik adalah satu kesempatan sementara sebagian lain memandang bahwa ini memiliki masalah. Namun, jawaban untuk bagaimana penerapan pembelajaran tematik belum dikaji secara menyeluruh di Indonesia menurut Setiawan (2019). Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Sejalan dengan Majid (2014) yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran tematik terpadu memungkinkan siswa baik secara individu ataupun kelompok untuk menggali serta menemukan konsep holistik, otentik, dan bermakna.

Pembelajaran tematik Sekolah Dasar di Indonesia, berdasarkan kurikulum tematik terpadu 2013 merupakan integrasi antar disiplin, multidisiplin, dan transdisipliner. Jadi, pembelajaran tematik di Sekolah Dasar untuk mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi dari beberapa pelajaran dasar untuk dihubungkan satu sama lain sehingga saling memperkuat, menggabungkan kompetensi inti dari setiap pelajaran sehingga setiap pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan lingkungan di sekitarnya (Sari, 2018).

Penerapan dan pelaksanaan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan (Prastomo, 2019), diantaranya:

- a. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan Proses belajar yang dilakukan perlu disusun dalam suatu format kesinambungan. Artinya, pembahasan suatu topik dikaitkan dengan keadaan yang dialami peserta didik atau pada saatpeserta didik mendapatkan permasalahan dan ingin

memecahkan masalah tersebut yang nyata dihadapi oleh peserta didik dalam lingkungan kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang sedang diteliti.

- b. Agar peserta didik menemukan tema maka dirancang bentuk pembelajaran Untuk menemukan tema pembelajaran yang nyata dan ril serta penerapannya, dalam pembelajaran tematik. Peserta didik di latih agar dapat menemukan tema-tema yang sesuai dan tepat dengan keadaan dan kondisi peserta didik bahkan yang dialami langsung oleh peserta didik.
- c. Efisiensi, pada pembelajaran tematik ini terdapatnya nilai efisiensi, diantaranya seperti dalam segi waktu, banyaknya materi, metode dan model, serta penggunaan sumber belajar yang autentik hingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu (*integrated instructions*) adalah suatu sistem pembelajaran yang mengharapkan siswa baik secara individu maupun kelompok untuk aktif mencari dan menemukan informasi beserta konsep dan prinsip prinsip secara holistik bermakna dan otentik (Majid, 2014). Berdasarkan pemaparan diatas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tema tertentu.

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang memiliki makna bagi peserta didik, karena pembelajaran tematik lebih menekankan pada proses pembelajaran, maka dari itu pendidik harus merancang terlebih dahulu agar pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengangkat nilai-nilai sikap yang membantu siswa dalam proses pengembangan diri guna memprkuat identitas dan jati diri kebangsaan dan bernegara (Wafiqni & Siti, 2018). Pengalaman pembelajaran memperlihatkan kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif (Rusman, 2015).

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran tematik terdiri dari beberapa macam yaitu sebagai berikut:

a. Terpusat kepada peserta didik

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung wajib memfokuskan peserta didik sebagai pusat aktivitas serta dapat menambah pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut disajikan dalam proses pembelajaran yang mengeksplorasi dan mengembangkan fenomena alam yang terjadi disekitar kita.

b. Menumbuhkan pengalaman secara nyata pada peserta didik

Pembelajaran lebih menyenangkan oleh karena itu peserta didik perlu belajar dengan langsung dan mengalaminya sendiri (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Pendidik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Tema yang dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling berkesinambungan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Proses pembelajaran lebih difokuskan pada tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

d. Menyiapkan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam sebuah proses pembelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan rancangan dari beberapa mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami rancangan tersebut secara teratur. Hal ini sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes

Bersifat fleksibel dimana pembelajaran tematik mampu membuat pendidik mengaitkan bahan ajar dari beberapa mata pelajaran, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik baik pada lingkungan tempat tinggal maupun

lingkungan sekolah peserta didik. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan bakat peserta didik.

Adapun pembelajaran tematik juga memiliki beberapa tujuan dan fungsi pembelajara tematik, antara lain:

- a. Memusatkan pada satu topik/tema tertentu.
- b. Meninjau informasi dan mengembangkan beragam keterampilan pada mata pelajaran dengan tema yang sama.
- c. Penguasaan mendalam terhadap materi pelajaran agar lebih berkesan.
- d. Untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Meningkatkan gairah dan semangat belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi pada situasi nyata atau konkret, misalnya bercerita, bertanya, menulis sekaligus memahami pelajaran yang lain.
- f. Materi disediakan dalam bentuk konteks tema dan subtema yang nyata dan konkret akan menumbuhkan manfaat dan arti belajar yang baik.
- g. Pendidik dapat menyingkat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disediakan secara terpadu dapat disajikan sekaligus dan diberikan untuk 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau penyayaan.
- h. Perilaku dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan menerapkan beragam nilai kesopan santunan sesuai dengan keadaan atau situasi serta kondisi (Rusman, 2015).

Pernyataan di atas, fungsi dari pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik terdapat berbagai manfaat seperti: Mengkolaborasikan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi dari mata pelajaran, akan menghemat, sebab tumpang tindih materi mampu dikurangi bahkan dihilangkan; peserta didik dapat melihat adanya keterkaitan karena materi pembelajaran lebih

berperan sebagai sarana prasarana atau alat, bukan untuk tujuan akhir; pembelajaran menjadi sempurna sehingga peserta didik akan memperoleh harti mengenai prosedur dan materi yang utuh; dan dengan adanya penggabungan beberapa materi maka pemahaman konsep akan semakin baik dan meningkat (Abduh, 2014).

Pembelajaran tematik terdapat pula rambu-rambu pembelajaran tematik yaitu hal yang harus diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Tidak semua mata pelajaran harus satukan.
- b. Kemungkinan terjadinya penyatuan kompetensi dasar dalam semester.
- c. Kompetensi dasar yang tidak dapat disatukan, jangan dipaksa untuk disatukan.
- d. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dipelajari dengan cara tersendiri.
- e. Kompetensi dasar yang bukan tercakup pada tema tertentu wajib diajarkan dengan tema lain ataupun disajikan secara individu.
- f. Proses belajar mengajar difokuskan pada keterampilan membaca, menulis, serta berhitung dan penanaman nilai-nilai budi perkerti atau atitude.
- g. Topik atau tema yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, minat bakat, dan lingkungan tempat tinggal.

Ruang lingkup pada pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada kelas rendah seperti I, II, dan III Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Rusman, 2015).

Pembelajaran tematik terdapat keunggulan dan kelemahan disetiap pembelajaran. Adapun kelebihanannya sebagai berikut:

- a. Dapat meminimalisir *overlapping* dari beragam mata pelajaran, sebab mata pelajaran disediakan dalam satu komponen.

- b. Menyesuaikan proses pembelajaran terutama dalam segi waktu, karena pembelajaran tematik dilakukan secara integrasi meliputi gabungan dari beragam mata pelajaran.
- c. Peserta di harapkan dapat mengetahui keterkaitan yang bermakna karena isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana alat, bukan tujuan akhir belajar.
- d. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengamanaan peserta didik tidak terfokuskan pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga peserta didik akan menegtahui pengertian tentang prosedur dan materi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain.
- e. Kesenambungan dari berbagai mata pelajaran dapat meningkatkan pemahaman yang di kuasai oleh peserta didik.

Selain mempunyai kelebihan pembelajaran tematik juga terdapat pula kelemahan-kelemahan, adapun kelemahannya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan lebih menuntut guru untuk menguasai materi dalam penyampainnya kepada peserta didik.
- b. Persiapan yang dilakukan guru lebih lama. Guru dituntut harus lebih memperhatikan keterkaitan antara berbagai materi dengan materi yang lainnya pada beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut ketersediaannya alat, bahan, sarana dan prasarana untuk beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi sebuah tema atau subtema (Kadir, 2015).
- d. Pelaksanaan pembelajaran tematik membawa implikasi terhadap guru, peserta didik, bahan, alat dan sarana prasarana. Untuk pentingnya penanaman keagamaan, maka pada setiap pembahasan pokok materi dalam pembelajaran tematik dapat dimasukkan pembahasan mengenai nilai keislaman.

Media animasi yang di kembangkan adalah media yang berfokus pada materi tematik kelas V Tema 5 ekosistem yang terdiri dari beberapa muatan pembelajaran. Diantaranya adalah IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP.

a. Muatan IPA

Agustin (2019) menyatakan Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan mengenai alam dan lingkungan sekitar secara sistematis. Selain itu mata pelajaran IPA juga dapat diartikan sebagai hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman dari serangkaian proses ilmiah, dalam pembelajaran IPA kegiatan pembelajaran tidak hanya ditekankan pada hapalan belaka, tetapi juga ditekankan terhadap proses pembelajaran secara langsung dengan mengobservasi dan mengamati lingkungan guna dapat merekonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA cenderung berkaitan dengan lingkungan sekitar, sehingga memberikan kemudahan pada siswa untuk belajar secara langsung. Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran. Khususnya dimasa pandemi seperti saat ini yang menuntut adanya proses pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada. Materi yang dimuat dalam pembelajaran IPA kelas V keseimbangan ekosistem.

Kompetensi dasar 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Mencakup indikator pencapaian kompetensi 3.5.1 menunjukkan akibat perubahan lingkungan terhadap keberlangsungan jaring-jaring makanan ke dalam bentuk sebuah diagram secara runtun.3.5.2 Menunjukkan penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem di dalam sebuah jaring-jaring makanan. Kompetensi dasar 4.5 membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem mencakup indikator pencapaian 4.5.1 membuat percobaan sederhana mengenai keseimbangan ekosistem.

b. Muatan SBDP

Saputro (2021) menyatakan Mata pelajaran SBDP diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini hanya dapat diberikan melalui mata pelajaran seni. Pentingnya seni dalam pendidikan, disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara “Seni adalah segala sesuatu perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia” Dalam pelaksanaan pembelajaran SBDP Tematik Terpadu Kurikulum 2013 guru harus mengetahui bagaimana cara mengajarkan materi sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berlaku.

Maka penulis ingin mengkaji mengenai tantangan guru dalam mengajarkan SBDP Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar pada Sekolah Dasar. Materi yang dimuat dalam pembelajaran SBDP kelas V mengenai Properti Tari, dengan kompetensi dasar 3.3 Memahami properti tari daerah. Memuat indikator pencapaian kompetensi 3.3.1 membuat daftar atas properti tari serta fungsinya secara tepat. 4.3.1 menguasai beberapa gerakan tari pada Tari Merak dengan tepat. Kompetensi dasar 4.3 Meragakan penggunaan properti tari daerah. Meliputi indikator pencapaian kompetensi 4.3.1 menguasai beberapa gerakan tari pada Tari Merak dengan tepat.

c. Muatan Bahasa Indonesia

Ningrat & Sumantri (2019) menyatakan Bahasa Indonesia memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi yang berperan sangat besar dalam keberlangsungan kehidupan masyarakat. Di sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasinya secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Terdapat 4 komponen keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Jadi, bahasa Indonesia memiliki fungsi dalam meningkatkan perkembangan sosial,

intelektual yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang lainnya.

Materi yang dimuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V teks non fiksi. Kompetensi dasar 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi dan 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Meliputi 3.7.1 mencermati teks bacaan yang disajikan 3.7.2 Menyebutkan kosakata baru dan Informasi, 4.7.1 membuat beberapa pertanyaan dengan menggunakan kata tanya yang berbeda secara baik dan benar.

Tabel 2.3 Peta Konsep Tema 5 Sub Tema 3

Tema	Subtema	Alokasi Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Ke t
Ekosistem	Keseimbangan Ekosistem	7 x 35	Upacara	MTK	MTK	Penjas	B. Lampung	Agama	-
Tema									
			IPA	IPA	IPS	IPA	IPA	IPA	
			B. Indonesia	B. Indonesia	B. Indonesia	B. Indonesia	B. Indonesia	B. Indonesia	
				SBDP	PKN	PKN	SBDP		

2.6 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.4 Penelitian Relevan

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Haryadi (2022)	Pengembangan Media Vidio Animasi Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil validasi ahli media ketiga validator terhadap media pembelajaran vidio animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis dapat dinyatakan valid, 2) Tingkat kepraktisan dengan rata-rata persentase dari respon guru dengan kriteria sangat praktis dan rata-rata persentase dari respon siswa dengan kriteria sangat praktis. 3) Tingkat keefektifan media pembelajaran vidio

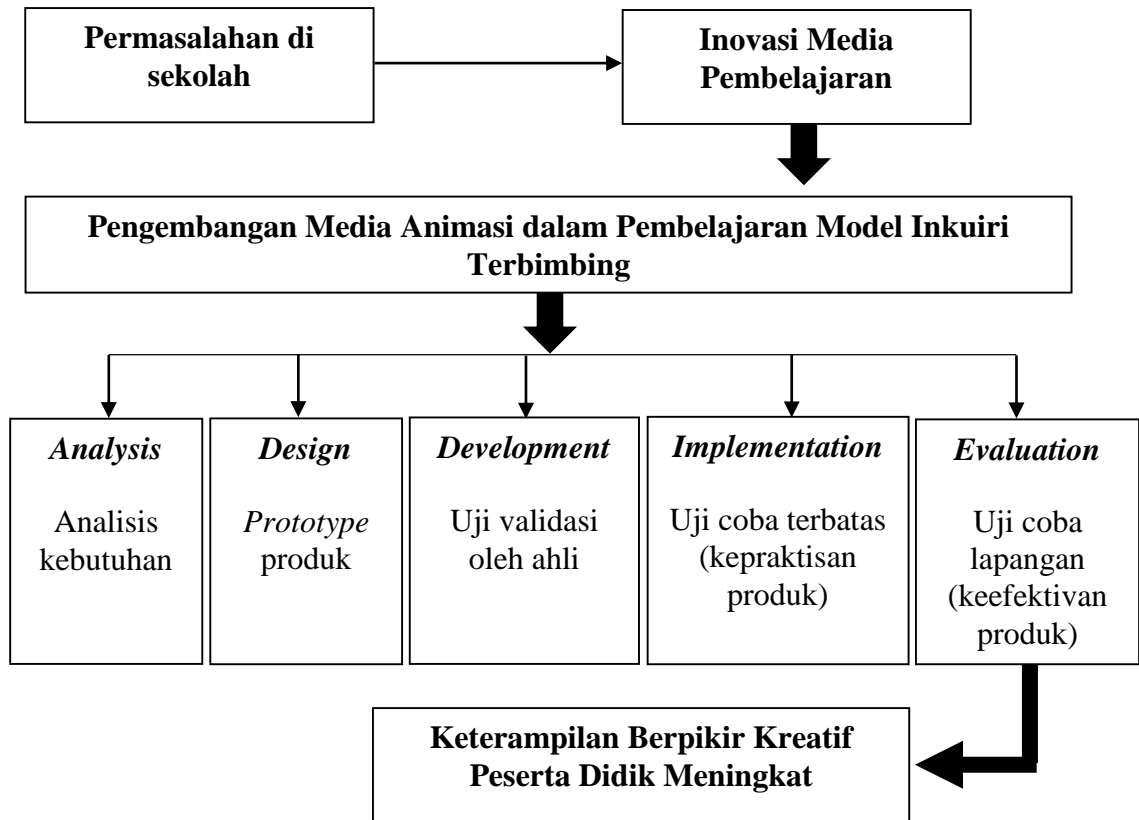
No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Peneitian
			animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis dengan kriteria efektif.
2	Ponza (2018)	Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar	Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini yaitu rancang bangun media vidio animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas IV mata powtoon dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
3	Arnold (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di Smk Ketintang Surabaya	Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran vidio animasi Powtoon memiliki kategori sangat baik berdasarkan validasi materi dan media, respon siswa pada uji coba pertama mendapatkankategori sangat baik. Kemudian uji coba kedua memperoleh kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan para siswa sudah memberikan respon yang positif dan termotivasi untuk memperhatikan setiap materi yang telah ditampilkan kedalam vidio animasi Powtoon.
4	Basriyah & Sulisworo (2018)	Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika	Berdasarkan hasil penilaian dari 30 peserta didik secara keseluruhan yakni 85.35% dan dari validator mendapatkan skor rerata 83.50 % sehingga dapat dikatakan bahan ajar dengan vidio powtoon ini layak digunakan ke siswa sebagai bahan ajar, selain itu vidio animasi berbasisPowtoon ini juga dapat digunakan sebagai media untuk membuat vidio dari materi lainnya.
5	Fisabilillah & Sakti (2021)	Pengembangan Vidio Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas	Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini yaitu menghasilkan data untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, kepraktisan, sekaligus respon peserta didik dan pengembangan media pembelajaran vidio animasi.

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Salah satu obyek permasalahan yang ada adalah penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual merupakan salah satu cara yang dianggap perlu di masa kini karena untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada proses pembelajaran. Masalah yang saat ini ditemukan, selama proses pembelajaran pendidik menggunakan buku teks tematik yang tersedia di sekolah. Penyampaian materi pembelajaran pendidik di kedua SD tersebut memiliki kesamaan yakni menggunakan metode ceramah, media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yaitu menampilkan media visual gambar dan materi berbentuk teks yang mengharuskan peserta didik membaca dan memfokuskan dengan cermat. Pembelajaran masih berjalan satu arah dan partisipasi peserta didik dalam tanya jawab dengan pendidik masih kurang. Solusi untuk mengatasi hal ini penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik.

Peneliti akan mengembangkan produk media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing. Media pembelajaran audio visual berbasis Video Animasi adalah salah satu pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas, selama proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih menarik, mudah dan sederhana, dapat menyajikan informasi yang lebih informatif dengan ilustrasi audio maupun visual. Peneliti juga tidak lupa untuk membasiskan produk yang akan dikembangkan dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing yang akan berupaya dapat menuntaskan permasalahan yang terjadi pada latar belakang penelitian ini. Hal tersebut ditunjang dengan tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang memotivasi, mendapatkan jawaban berdasarkan rasa ingin tahu, dan dapat menyimpulkan dari temuannya yang bermakna.

Pengembangan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing akan dikembangkan sesuai tahapan model ADDIE yaitu pada tahap *analysis* peneliti akan melakukan tahap analisis kebutuhan untuk menvari permasalahan yang terjadi pada sekoah yang aan peneliti teliti, selanjutnya pada tahap *design* peneliti akan melakukan penyusunan kerangka produk sesuai permasalahan yang telah terjadi pada latar belakang untuk menjadikan produk tersebut solusi yang dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Tahapan selanjutnya adalah tahap *development* yaitu tahapan pengujian produk yang sudah dikembangkan peneliti untuk diujikan oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Tahan berikutnya yaitu *implementation*, pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba terbatas dengan mengikutsertakan 6 orang pendidik yang sudah menggunakan produk dan 6 orang peserta didik yang sudah menggunakan produk untuk menguji kepraktisan dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahapan terakhir yaitu adalah tahap *evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam percobaannya. Hal tersebut bertujuan untuk melihat keefektivan penggunaan produk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berikut ini merupakan diagram alur kerangka berpikir peneliti sebagai berikut:

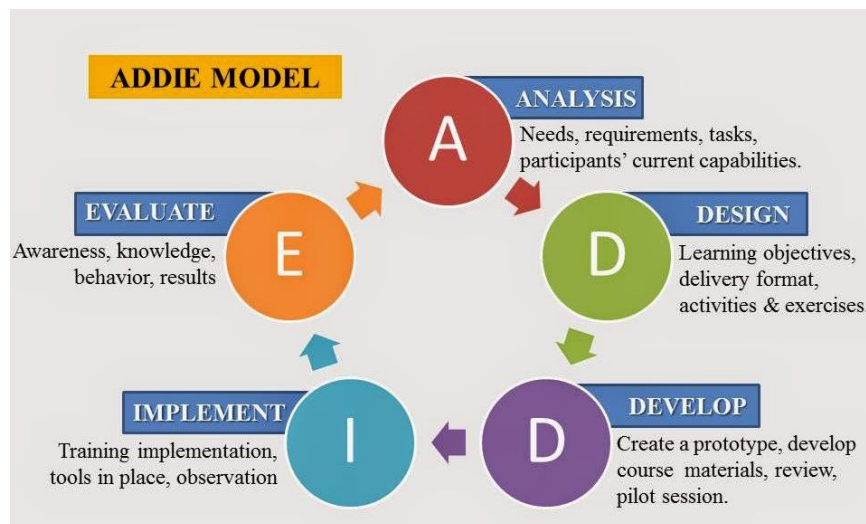


Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk. Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk, dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap (Branch, 2009), yaitu: (1) *Analysis* (analisis kebutuhan), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Secara ringkas langkah-langkah model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Langkah-langkah kerja pada model ADDIE yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Tujuan dari tahap analisis menurut Branch (2009: 24) yaitu untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi. Tahap analisis juga bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasikan apakah masalah tersebut adalah benar-benar masalah dan membutuhkan upaya untuk penyelesaian. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kevalidan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut, sehingga tidak ada rancangan yang baik tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan. Masalah dapat terjadi karena sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, karakteristik peserta didik, dll.

2. Tahap *Design*

Kegiatan desain ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk tersebut. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara rinci dan jelas. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. Tahap *Development*

Branch (2009:83) menyatakan bahwasannya *development* atau pengembangan dalam model pengembangan ADDIE adalah dimana produk dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan atau divalidasi oleh validator. Tahap *development* atau pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Produk awal yang dihasilkan ini akan divalidasi oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, saran serta keabsahan dari para ahli sehingga produk yang dikembangkan dapat dikategorikan berdasarkan interpretasi layak untuk digunakan. Produk yang telah dinilai para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media kemudian diuji cobakan dalam uji coba terbatas pada guru dan siswa.

4. Tahap *Implementation*

Branch (2009: 133) pada tahap implementasi produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya. Selanjutnya uji coba kelompok besar dilakukan setelah uji coba terbatas dan tahap revisi terhadap pengembangan produk media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik. Tahap implementasi ini melibatkan responden berupa siswa kelas V. Uji coba tersebut dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 3 Bumiwaras. Pada tahap ini juga dilakukan uji kepraktisan dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik mengisi angket mengenai kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatannya.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi yang telah dilakukan direfleksikan dan direvisi yaitu mulai dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), hingga tahap implementasi (*implementation*). Adapun tujuan tahap evaluasi adalah menilai kualitas dari produk dan proses (Branch, 2009: 151). Proses mengecek kesesuaian produk yang dihasilkan dengan tujuan penelitian. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk sehingga menyempurnakan kembali media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi nyata dilapangan berdasarkan uji coba produk. Tahap ini dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian yang dilakukan pada 2 kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang dimana pada kelas eksperimen menggunakan produk sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan produk. Hal ini dilakukan guna mengukur seberapa keefektifan produk yang akan dilakukan pada kelas V. Penggambaran desain dalam penelitian ini disajikan dalam Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	O	T ₂

Keterangan:

T_1 = Tes awal (*pretest*) yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan berpikir kreatif.

T_2 = Tes akhir (*posttest*) yang digunakan untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik dalam keterampilan berpikir kreatif.

X = Pembelajaran menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

O = Pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

3.2 Populasi Dan Sampel

3.2.1 Populasi

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di Kecamatan Bumiwaras. Sampel pada penelitian ini yaitu SDN 3 Bumiwaras berdasarkan pemilihan acak. Peserta didik kelas VA di kelas kontrol, sedangkan peserta didik kelas VB dijadikan sebagai kelas eksperimen

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan salah satu unsur dari populasi yang hendak dijadikan suatu objek penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampel cluster class random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel probabilitas. Teknik ini, populasi dibagi menjadi beberapa kelompok (*cluster*). Peneliti kemudian memilih kelompok secara acak dengan teknik *simple random sampling* atau *systematic random sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu SDN 3 Bumiwaras berdasarkan pemilihan acak. Peserta didik kelas VA di kelas kontrol, sedangkan peserta didik kelas VB dijadikan sebagai kelas eksperimen.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini digunakan untuk melihat pengembangan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Adapun variabel penelitian sebagai berikut:

1. Media Animasi dalam Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing (Variabel Bebas)

Variabel ini merujuk pada penggunaan media animasi yang didasarkan pada model pembelajaran inkuiri terbimbing. Media ini digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi dalam penelitian.

2. Keterampilan Berpikir Kreatif (Variabel Terikat)

Variabel ini mengacu pada keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru yang konstruktif, rasional, dan melibatkan rasio serta intuisi. Indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif meliputi:

- a. Kelancaran (*Fluency*): kemampuan untuk menghasilkan banyak ide.
- b. Keluwesan (*Flexibility*): kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan melihat dari berbagai sudut pandang.
- c. Keaslian atau Originalitas (*Originality*): kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan berbeda dari yang sudah ada.
- d. Merinci atau Elaborasi (*Elaboration*): kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan memberikan detail tambahan pada ide atau gagasan.

3.4 Instrumen Penelitian

1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Teknik pengumpulan data awal dalam penelitian ini adalah wawancara, dan tes. Penjelasan sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran di kelas, dan terkait bahan yang digunakan saat ini digunakan pendidik saat mengajar di kelas.

Tes

Tes berupa 4 soal uraian berdasarkan indikator berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif adalah tes soal uraian yang mewakili aspek dari keterampilan tersebut berjumlah 4 soal uraian yang diberikan kepada peserta didik di kelas V di beberapa sekolah di Bandar Lampung.

2. Instrumen Validasi Ahli Produk Penelitian

Instrumen lembar penilaian ini berupa angket yang digunakan untuk memperoleh data mengenai masukan atau komentar dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sesuai dengan tugas dan fungsinya. Hasil dari penilaian tersebut akan dijadikan sebagai dasar revisi produk.

3. Instrumen Uji Kepraktisan

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui persepsi serta tanggapan peserta didik mengenai media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing.

4. Instrumen Uji Efektivitas

Tes berbentuk soal *essay* yang digunakan untuk mengetahui berpikir kreatif peserta didik terhadap penggunaan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing. Setelah dilakukannya penyebaran tes maka selanjutnya peneliti akan menganalisis perkembangan berpikir kreatif peserta didik berdasarkan perbandingan pada kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dan kelas kontrol tanpa menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu teknik non tes dan teknik tes. Teknik tersebut akan diuraikan sebagai berikut ini:

1. Teknik Non Tes

Teknik non tes digunakan untuk memperoleh data kualitatif dengan cara penelaahan oleh para ahli dalam bentuk angket. Angket terdiri dari lembar

validasi ahli materi, media dan bahasa, serta lembar praktikalitas respon pendidik dan peserta didik. Data yang akan diolah adalah data berupa komentar, saran, dan perbaikan produk dari tim ahli. Data tersebut diambil pada saat dilakukan langkah pengumpulan informasi data awal, validasi, dan uji coba. Lembar angket penilaian tersebut dinilai dengan cara memberikan tanda *check list* (\checkmark) sesuai dengan indikator yang ada di dalam butir soal.

2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif (bersifat angka). Tes ini bertujuan menilai apakah media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada tema 5 ekosistem subtema 3 keseimbangan ekosistem.

3.6 Teknik Analisis Data

1. Uji Validasi Kevalidan Produk Penelitian

Kevalidan produk penelitian diperoleh dari penilaian ahli melalui uji/validasi ahli. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi isi dan konstruk terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, pada tahapan analisis ini juga dilakukan revisi pada saran khusus yang diberikan para ahli terhadap produk yang telah disusun. Teknik analisis data pada hasil kuesioner validasi ahli dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah skor jawaban validator
- b. Menghitung persentase nilai dari skor yang diperoleh menggunakan rumus Aiken's V:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

(Aiken, 1985)

Keterangan:

V = Indeks validitas *Aiken V*

S = $(r - l_0)$, skor yang ditetapkan setiap validator dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai

r = Skor yang ditetapkan validator

l_0 = Skor terendah tiap butir indikator (1)

c = Skor penilaian validitas tertinggi

n = Jumlah validator

Adapun kriteria penilaian kevalidan produk berdasarkan skala Aiken's V ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Pedoman Kevalidan Produk Penelitian

Rentang Skala	Klasifikasi
$V > 0,84$	Sangat valid
$V > 0,68 - 0,84$	Valid
$V > 0,52 - 0,68$	Cukup valid
$V > 0,36 - 0,52$	Kurang valid
$V \leq 0,36$	Tidak valid

(Aiken, 1985)

2. Uji Instrumen Tes Berpikir Kreatif

Validitas adalah alat untuk mengukur tingkat keefektifan produk yang dibuat dan yang telah diterapkan di kelas V telah efektif. Adapun teknik pengukurannya sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur.

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini menggunakan tes uraian, validitas ini dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*, untuk mengetahui tingkat korelasi dapat menggunakan daftar sebagai berikut:

Tabel 3.3 Pedoman Kriteria Hasil Rerata Tingkat Reliabilitas

Skor	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Reliabel
0,60 – 0,80	Reliabel
0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
0,20 – 0,40	Agak Reliabel
0,00 – 0,20	Kurang Reliabel

(Budi, 2006)

Data yang akan digunakan minimal harus memenuhi kriteria reliabel dengan skor sebesar 0,60-0,80.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran suatu soal adalah peluang untuk dapat menjawab benar soal tersebut pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Indeks yang dimaksud ialah dengan perbandingan ukuran yang besarnya antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar indeks tingkat kesukaran maka soal tersebut semakin mudah. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal bentuk uraian. Interpretasi terhadap hasil perhitungan angka indeks kesukaran soal pada umumnya menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
P 0,00 - 0,30	Sukar
P 0,31 – 0,70	Sedang
P 0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2013)

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan dari suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang dapat menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi. Adanya uji daya pembeda ini dapat memudahkan pendidik dalam menilai peserta didik yang kurang dalam menguasai materi dan peserta didik yang dapat menguasai materi. Indeks daya pembeda biasanya dinyatakan dengan perbandingan ukuran, semakin tinggi maka semakin baik soal tersebut akan dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi.

Tabel 3.5 Pedoman Kriteria Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
> 0,30	Diterima
0,10 s.d 0,29	Direvisi
< 0,10	Ditolak

(Surapranata, 2009)

3. Uji Kepraktisan

Tahap ini dilakukan pada uji coba terbatas, hal ini dilakukan guna melihat kepraktisan atas penggunaan produk. Data kepraktisan ini didapatkan pada tahap implementasi yang melibatkan 6 orang pendidik dan 6 orang peserta didik berdasarkan kriteria nilai rendah, sedang, tinggi yang diketahui melalui nilai ulangan peserta didik. Uji kepraktisan ini digunakan untuk melihat seberapa praktis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Mencari persentase nilai kepraktisan untuk setiap item pernyataan yang tertuang dalam lembar angket praktikalitas penggunaan produk. Menginterpretasikan persentase nilai kepraktisan setiap item pernyataan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Kriteria Kepraktisan

Indeks Kepraktisan	Kriteria
$75\% \leq NK \leq 100\%$	Sangat Praktis
$50\% \leq NK < 75\%$	Praktis
$25\% \leq NK < 50\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq NK < 25\%$	Sangat Kurang Praktis

(Masriyah, 2006)

4. Uji Efektivitas

Tahap ini melakukan pengujian dan menganalisis bagaimana keadaan peserta didik sesudah dan sebelum diadakannya eksperimen.

a. Uji N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi <g>.

Normalized gain atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian.

Uji Ngain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan

nilai *posttest* (Widayanti, 2016). Menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Langkah-langkah yang ditempuh untuk menganalisis gain ternormalisasi adalah sebagai berikut (Meltzer, 2002):

- a. Menghitung gain skor ternormalisasi dengan rumus:

$$\langle g \rangle = \frac{Tf}{SI} - \frac{Ti}{Ti}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = Gain ternormalisasi

Tf = Skor *post-test*

Ti = Skor *pre-test*

SI = Skor ideal

- b. Menentukan nilai rata-rata dari skor gain ternormalisasi
c. Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat efektifitas dari penggunaan produk pada kelas eksperimen. Adapun efektivitas N-gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Interpretasi Efektivitas N-Gain

Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
50 – 75	Cukup Efektif
> 70	Efektif

b. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah sebaran data responden berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji *Lilifors* dengan mengambil taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis untuk uji normalitas data adalah:
 - H_0 : data berdistribusi normal
 - H_1 : data tidak berdistribusi normal

- 2) Kriteria pengambilan keputusan:
 - Jika nilai (sig.) $\geq 0,05$ maka H_1 diterima dalam arti data berdistribusi normal.
 - Jika nilai (sig.) $< 0,05$ maka H_1 ditolak dalam arti data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas variansi maka dilakukan uji *F* dengan kriteria pengujian adalah jika nilai probabilitas (Sig.) lebih besar dari = 0,05, maka hipotesis H_0 diterima (Sutiarso, 2011).

- 1) Hipotesis untuk uji normalitas data adalah:
 - H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians data homogen)
 - H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians data tidak homogen)

- 2) Kriteria pengambilan keputusan:
 - Jika : $F_{hitung} \geq F_{tabel (0,05; dk1; dk2)}$, maka Tolak H_0
 - Jika : $F_{hitung} < F_{tabel (0,05; dk1; dk2)}$, maka Terima H_0

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menjadi penentu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji t dengan hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

- H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dan dan kelas eksperimen menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing.
- H_1 = Ada perbedaan signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dan dan kelas eksperimen menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing.

Data diperoleh dari berbagai pengujian di atas, selanjutnya akan dilakukan pengujian rata-rata dan peningkatan. Untuk itu diperlukan pengujian dengan menggunakan teknik hitung dengan *Independent Sample T-Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai post test-nya (Syazali, 2014). Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Kemudian jika H_0 diterima dilakukannya uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan berpikir kritis peserta didik pada dua kelas.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, kesimpulan penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Validitas produk berupa media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar kelas V yang dihasilkan telah diuji dan telah memenuhi kriteria valid. Hasil validasi produk tergolong sangat valid, baik dari segi materi yang menunjukkan interpretasi sangat valid, segi bahasa yang menunjukkan interpretasi sangat valid, segi media yang menunjukkan interpretasi sangat valid, dan instrumen tes yang menunjukkan interpretasi valid.
2. Kepraktisan produk dapat dilihat dari kegiatan belajar dalam memakai produk selama pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dengan memperoleh hasil rata-rata persentase respon pendidik dengan interpretasi sangat praktis, sedangkan hasil rata-rata persentase respon peserta didik dengan interpretasi sangat praktis.
3. Keefektifan produk yang diambil dari membandingkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen menggunakan produk dan kelas kontrol tidak menggunakan produk. Berdasarkan hasil rekapitulasi membuktikan bahwa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai N-Gain dengan kriteria tinggi dan kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain dengan kriteria rendah. Kesimpulannya kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing pada saat pembelajaran di kelas tergolong efektif,

hal ini dibuktikan dengan membandingkan rata-rata persentase hasil belajar dalam ranah kognitif pada kedua kelas tersebut.

5.2 Saran

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantara lain adalah:

1. Peneliti menyarankan kepada pendidik untuk menggunakan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing sebagai media pembelajaran karena media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing ini sudah dinyatakan sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 3 keseimbangan ekosistem kelas V semester 2 (genap).
2. Media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing dapat digunakan sebagai salah satu contoh media pembelajaran dalam pembelajaran tematik dan dapat berguna dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
3. Peneliti menyarankan kepada peneliti dibidang pengembangan selanjutnya agar dapat menggunakan *software* terbaru dalam mengembangkan media animasi dalam pembelajaran model inkuiri terbimbing untuk materi-materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Abduh, M. (2014). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2(1), 1–9.
- Af'idayani, N., Setiadi, I., & Fahmi, F. (2018). The Effect Of Inquiry Model On Science Process Skills And Learning Outcomes. *European Journal of Education Studies*, 1(1).
- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5(2), 95-105.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239-249.
- Aiken, L.R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142. <http://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Alwi, I. (2015). Pengaruh Jumlah Alternatif Jawaban Tes Obyektif Bentuk Pilihan Ganda Terhadap Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda. *Faktor Exacta*, 3(2), 184-193. <http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v3i2.19>
- Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Rajawali, Jakarta.

- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Arifin, R. W. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 83-94.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran vidio animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3), 145–150.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arumy, C. E., & Rahayu, D. S. R. (2018). Pengembangan PocketBook Materi Momentum dan Impuls Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 92-101. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/10485>
- Azizah, C. N., Surbakti, A., & Pargito. (2022). The Development of Problem-Based Learning LKPD to Improve Students' Critical Thinking Ability in The Fifth Grade of Primary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 4(1), 65-74. Onl: <https://jurnal-fkip.ut.ac.id/index.php/ijtaese/article/view/798>
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 152–156.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budi, T. P. (2006). *SPSS 13.0 Terapan: Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andioffset.
- Craft, A. (2003). Creative Thinking in the Early Years of Education. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, 23(2), 143-154.
- Damawiyah, S., & Sani, R., A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Usaha dan Energi di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Pagajahan. *Jurnal Inpafi*, (3)2, 121-122.
- Darmawan, D., & Fauzi, K.N. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Dayanti, E. B., Hasruddin, H., & Edi, S. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Group Investigation Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan di SMA Negeri 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 68-73.
- Desrinelti, D., & Miaz, Y. (2022). Development of LKPD Based on PBL on Integrated Thematic Learning in Class V of Elementary School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2299-2312.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1284>
- Emzir, E. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Vidio Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271-1282.
- Fitria, M., & Wisudawati, A. W. (2018). The Development of Ethnoscience-Based Chemical Enrichment Book as A Science Literacy. *International Journal of Chemistry Education Research*, 2(1), 50-59.
- Fitriah, L., Rahmawati, I., Pribakti, M. F., & Zakaria, A. (2021). Pengembangan Buku Ajar Listrik Magnet Berbasis CORE dan Bermuatan Ayat-Ayat AlQur'an. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 268-277.
<https://doi.org/10.20885/ijcer.vol2.iss1.art8>
- Gronlund & Linn. (1995). *Measurement and Assessment in Teaching*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hamzah & Kuadrat, M. (2010). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Vidio Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 11(1), 11-23.
- Hidayah, N. (2017). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Indri, S. A. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Pq4r Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation*, Universitas Lampung).
- Kadir, A. & Asrorah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mahanal, S. (2017). Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, 1(1), 1-16.

- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiana, M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Masriyah. (2006). *Evaluasi pembelajaran matematika (modul 9: alat ukur nontes)*. Surabaya: UNESA.
- Maulana, L. M. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2). 154-155.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/mekatronika/article/view/6870>
- McBeath, R.J., & Lassen, J. (1992). *Performance Testing. Instructing And Evaluating In Higher Education. A Guidebook For Planning Learning Outcomes. (Editor: Mcbeath)*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. *American journal of physics*, 70(12), 1259-1268.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustika, D. (2017). Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 7(2), 1-8.
- Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 145–152.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16140>.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kartikatama Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(2), 753–754.
- Nunnally, J.C. (1972). *Educational Measurement and Evaluation*. New York : McGraw-Hill Book Inc.
- Nurdiana, F. (2018). Pengembangan Media Vidio Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-9.

- Nurhikmah, N., & Purnomo, G. J. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Secara Online dan Offline di SMK At-Taqwa 05 Kebalen. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1186-1199.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. Enchede: Netherlands Institute for Curriculum Development
- Pohan, S. and Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191-1197.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Vidio Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prastomo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahayu, A. B., Hadi, S., Istiyadji, M., Zaini, M., Sholahuddin, A., & Fahmi, F. (2018). Development of Guided Inquiry Based Learning Devices to Improve Student Learning Outcomes in Science Materials In Middle School. *European Journal of Alternative Education Studies*, 3(2), 171-172.
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 178-186.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- Ranang, A. S., Basnendar, H., & Asmoro, N. P. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Rarastie, Y. I., Retno, R. S., & Dayu, D. P. K. (2021, November). Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 17–22.
- Riyanti, A., & Setyami, I. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(2), 106-111.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadia, I. W. (2014). *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Salim, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Penyelesaian Soal Open-ended Materi Statistika pada Kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(7), 1–8.

- Sambas, S. (2004). *Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Bandung: Benang Merah Press.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 dalam Mengajarkan Muatan SBDP di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51-59.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582.
- Sastradika, D., Iskandar, I., Syefrinando, B., & Shulman, F. (2021). Development of Animation-Based Learning Media to Increase Student's Motivation in Learning Physics. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 1-6.
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51-69.
- Simanungkalit, E. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Organ Tubuh Manusia Bagian Dalam dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *Jurnal Ilmiah Dunia Ilmu*, 3(1). 172–178.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukanta, W., Ahmad, S., & Asiyah, S. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur tahun pelajaran 2016 / 2017. *Jurnal Swarnabhumi*, 2(1), 24-35.
- Surapranata, S. (2009). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.
- Syazali, M., & Novalia. (2014). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: AURA.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tawil, M., & Liliyasi, L. (2013). *Berpikir Kompleks dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Turmuzi, M., Ratnaya, I., Idrus, S., Paraniti, A., & Nugraha, I. (2022). Literature Review: Evaluasi Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Menggunakan Model Evaluasi Cipp (Context, Input, Process, dan Product). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7220-7232. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3428>
- Upayanto, I. D. (2017). Pelaksanaan proses pembelajaran kurikulum 2013 sd negeri 4 krandegan. *Basic Education*, 6(1), 40-52.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(2), 255-270.
- Widayanti, A. N. D. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 4(3).
- Yamin, M. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yusuf, I., Widyaningsih., Prasetyo. Z. K., & Istiyono. E. (2019). Higher Order Thinking Skills (HOTS)-Oriented E-Module in Electric Circuit. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(1), 1-6. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1521/2/022027/meta>
- Zuchdi, E. D. (2023). *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.