

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMAPOIN TIGA DIMENSI
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN
08 ULAKAN TAPAKIS KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

RIRI AUDIA PUTRI

NPM: 2110013411162



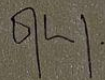
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Riri Audia Putri
NPM : 2110013411162
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Animapoin Tiga Dimensi
dengan Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V
SDN 08 Ulakan Tapakis

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Gusmawati, M.Si

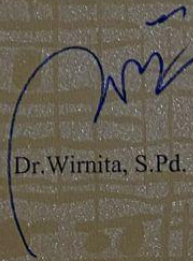
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum



Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Enam Belas bulan September tahun Dua Ribu Dua Puluh lima bagi :

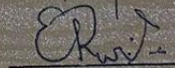
Nama Mahasiswa : Riri Audia Putri

NPM : 2110013411162

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Animapoin Tiga Dimensi dengan Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis

Nama	Tanda Tangan
1. Dra.Gusmwati.,M.Si (Ketua)	
2. Dr.Erwinsyah Satria, S.T.,M.Si.,M.Pd (Anggota)	
3. Siska Angreni (Anggota)	

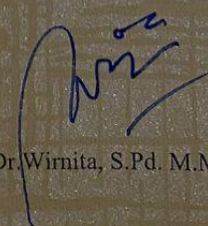
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum


Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riri Audia Putri

NPM : 2110013411162

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Animapoin Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animapoin Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan


Riri Audia Putri

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMAPOIN TIGA DIMENSI
DENGAN MODEL PBL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SDN 08 ULAKAN TAPAKIS KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

Riri Audia Putri¹, Gusmaweti¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : putriaudiariri06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi sehingga peserta didik tidak terlibat aktif, menjadi pasif serta kurang berinisiatif untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikirannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Animapoin Tiga Dimensi terhadap hasil belajar IPA. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Dengan *desain posttest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan teknik penentuan sampel menggunakan *teknik random sampling*. Sampel yang digunakan sebanyak dua kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif. Dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 80, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,85 dan pada kelas kontrol yaitu 72,66. Pemerolehan data dianalisis uji hipotesisnya dengan uji independent sampel t-test. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa nilai signifikan 0,025 yang artinya nilai Sig (2-tailed) < 0,05. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Animapoin Tiga Dimensi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 08 Ulakan Tapakis tahun ajaran 2025/2026. Penggunaan media Animapoin Tiga Dimensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik sehingga diharapkan kepada guru agar dapat dijadikan sebagai alternatif dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik.

Kata kunci : Media Animapoin Tiga Dimensi, Hasil Belajar IPA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Animapoin Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V di SDN 08 Ulakan Tapakis ”. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Gusmaweti, M. Si, selaku pembimbing yang telah membantu, mengarahkan, dan memberi saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd, selaku penguji 1 dan Ibu Siska Angreni, S.Pd, M.Pd, selaku penguji 2 yang telah memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.

6. Kepala Sekolah SDN 08 Ulakan Tapakis yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan Wali Kelas IV A dan IV B yang telah bersedia membagi waktu pembelajaran dengan waktu penelitian.
7. Kepala Sekolah SDN 06 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman yang telah megizinkan peneliti untuk melakukan uji coba soal sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
8. Kedua orang tua tercinta Alm Ayah (Erman), Ibu (Animar), abang, kakak, adik, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan penuh, membantu, mendo'akan dan memberikan nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun material.
9. Teman terdekat yang tidak kalah penting kehadirannya terima kasih telah mendukung, menghibur, memotivasi, mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat kepada peneliti.
10. Almamater Universitas Bung Hatta dan teman seperjuangan di Program Studi PGSD 2021.

Akhir kata, peneliti mendoakan semoga amal kebaikan pihak-pihak tersebut mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Aamiin ya rabbal'amin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa hasil penelitian ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Agustus 2025

Peneliti

Riri Audia Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pembelajaran	8
2. Belajar	9
3. Pembelajaran IPA SD	11
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	12

5. Vidio Animapoin Tiga Dimensi.....	18
6. Model PBL	22
7. Hasil Belajar IPA	28
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi Penelitian.....	38
2. Sampel Penelitian.....	39
C. Jenis Data	40
1. Variabel penelitian	40
2. Jenis Data	40
D. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Observasi.....	41
2. Teknik Tes.....	41
3. Studi Dokumentasi	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Analisis Data.....	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogonitas	49
3. Uji Hipotesis.....	49
G. Jadwal Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	

A. Hasil Penelitian	51
---------------------------	----

B. Pembahasan	58
---------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	59
--------------------	----

B. Saran.....	59
---------------	----

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Nilai UH 1 IPA Semeseter Ganjil kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis, T.A 2025/2026.....	4
2. Desain Penelitian <i>Posttest Only Control Group Design</i> Error! Bookmark not defined.	
3.Data populasi penelitian peserta didik kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis tahun ajaran 2025/2026	Error! Bookmark not defined.
4. Klasifikasi Validitas	Error! Bookmark not defined.
5. Kriteria Kemampuan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
6.Klasifikasi Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
7.Klasifikasi Daya Pembeda Soal	Error! Bookmark not defined.
8.Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	Error! Bookmark not defined.
9.Hasil Analisis Validitas Soal.....	Error! Bookmark not defined.
10.Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	Error! Bookmark not defined.
11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	Error! Bookmark not defined.
12.Analisis Reliabilitas Soal	Error! Bookmark not defined.
13.Hasil Tes Akhir	Error! Bookmark not defined.
14.. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir	Error! Bookmark not defined.
15.Hasil Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
16.Hasil <i>Uji Independent Sample T Test</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Slide Template Animapoin	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ulangan Harian IPA Kelas VA	67
II. Nilai Ulangan Harian IPA Kelas VB	68
III. Modul Ajar Kelas Eksperimen	69
IV. Modul Ajar Kelas Kontrol	113
V. Data dan Nilai IPAS Peserta Didik Kelas V	157
VI. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	158
VII. Soal Tes Uji Coba	160
VIII. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	169
IX. Analisis Validitas Soal Objektif Uji Coba Soal	170
X. Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba Tes	173
XI. Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba Tes	175
XII. Analisis dan Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba Tes	177
XIII. Rekapitulasi Analisi Soal Uji Coba	178
XIV. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	181
XV. Soal Tes Akhir	183
XVI. Lembar Soal Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen	188
XVII. Lembar Soal Posttest Peserta Didik Kelas Kontrol	189
XVIII. LKPD Kelas Eksperimen	190
XIX. LKPD Kontrol	191
XX. Tabulasi Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	192

XXI.	Daftar Ketuntasan Tes Akhir Peserta Didik Kelas A dan B	193
XXII.	Dokumentasi	194
XXIII.	Surat Keterangan Selesai Penelitian	196
XXIV.	Surat Keterangan Izin Penelitian	197
XXV.	Surat Permohonan Izin Penelitian	198



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa meningkatkan taraf hidupnya. Pendidikan diharapkan agar manusia lebih mampu untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan yang tidak dapat dipisahkan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola dengan baik secara kualitas maupun kuantitas (Sukmawati, 2022).

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang di selenggarakan di kelas benar-benar efektif. Proses belajar mengajar yang efektif akan berguna untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang di harapkan dalam tujuan pembelajaran. Sebab, pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pelaksanaan pendidikan keseluruhan.

Seorang pendidik di tuntut untuk mampu mengelola pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan agar proses pembelajaran yang di harapkan dapat tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan dan berkesan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Hal ini merujuk pada pendapat tentang media pengajaran menurut (Ariyono, 2012) bahwa media berfungsi membuat pengajaran lebih menarik siswa sehingga media yang di harapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih banyak.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka siswa akan memiliki pengalaman langsung dan siswa juga akan termotivasi untuk mempelajari materi yang akan di pelajari karena, akan terangsang untuk melihat secara langsung dan dekat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk melibatkan lebih banyak inderanya dalam belajar seperti yang di kemukakan (Asikin dan Daningsih, 2018) bahwa semakin banyak indera dan gerakan siswa yang terlibat dalam proses belajar maka akan semakin mudah siswa dapat belajar mendefinisikan makna di bandingkan jika guru hanya memberikan informasi secara verbal, media pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indera akan lebih mampu menciptakan kebermanaknaan belajar bagi siswa.

Media digunakan sebagai proses belajar langsung dengan cara memperhatikan atau melihat hal-hal langsung yang berkaitan langsung dengan pelajaran, biasanya akan lebih lama tersimpan dalam ingatan dibandingkan dengan hanya sekedar membaca, dan biasanya di SD Negeri di desa-desa salah satunya di SD Negeri 08

Ulakan Tapakis, Kecamatan Ulakan Tapakis, Kabupaten Padang Pariaman guru masih pasif menggunakan media, hingga itu membuat peserta didik kurang mengerti dan paham sehingga hanya sedikit peserta didik yang mengerti dan paham. Hal ini berdampak pada nilai dari Peserta didik kurang dari KKTP, hanya sedikit yang bisa mencapai KKTP yaitu 80 (Observasi Awal, SDN 08 Ulakan Tapakis, 2024)

Hasil belajar merupakan sebuah hasil yang diperoleh setelah melalui suatu proses pembelajaran dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Hasil belajar adalah penilaian akhir dari sebuah proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya karena hasil belajar ikut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir seseorang serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Marjuki, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru kelas V di SD Negeri 08 Ulakan Tapakis, Kecamatan Ulakan tapakis , Kabupaten Padang Pariaman. Tanggal 11-16 November 2024, informasi yang diperoleh yaitu dalam proses pembelajara bahwa Guru mungkin menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh semua siswa seperti menggunakan model pembelajaran *problem basic learning* (PBL). Penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah dan aktivitas siswa yang dilaksanakan diluar

sekolah sulit dipantau guru. Selain itu, perbedaan gaya belajar dan tingkat pemahaman masing-masing siswa juga menjadi kendala tersendiri. Di sisi lain, siswa juga memiliki tantangan seperti kurangnya motivasi belajar, kesulitan dalam berkonsentrasi, atau kurangnya fasilitas belajar yang memadai. Semua faktor ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Media video animapoin 3 dimensi hadir sebagai solusi. Dengan menggunakan media video animapoin 3 dimensi, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat melihat yang mana media ini berisi gambar berwarna, audio, dan animasi objek yang bergerak, sehingga dapat menarik perhatian siswa dengan objek atau konsep yang sedang dipelajari. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih baik dan mendalam, terutama pada Pembelajaran saat ini dituntut mengikuti pengembangan teknologi yang semakin canggih agar dapat menghasilkan suasana kelas yang sesuai dengan kurikulum dan sesuai karakter siswa. Selain itu, media video animapoin 3 dimensi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan.

Tabel 1 Nilai UH 1 IPA Semeseter Ganjil kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis, T.A 2025/2026

Kelas	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai UH IPA Semester Ganjil	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	80	14	81	9	5
V-B		12	78	6	6

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai uh ipa pada semester ganjil peserta didik kelas V SDN 08 Ulakan Tapakis, pada kelas V-A terdapat 15 orang siswa yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan, dapat dilihat hanya 10 (66,67%) siswa yang tuntas dari 5 orang siswa (33,33%) yang tidak tuntas. Kemudian, pada kelas V-B terdapat 12 orang siswa yang terdiri 6 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan, dapat dilihat hanya 6 (40%) orang siswa yang tuntas dan 6(60%) orang siswa tidak tuntas.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video animapoin tiga dimensi (3D). Media pembelajaran yang di maksud adalah media berupa video animasi terkait materi yang akan di sampaikan. Media tiga dimensi dapat di gunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang susah di jelaskan karena media animapoin tiga dimensi (3D) dapat mempermudah dalam menjelaskan secara langsung tentang ekosistem di sekitar kita. Dan di harapkan dengan menggunakan media animapoin tiga dimensi (3D) dapat menambah pengetahuan terhadap hasil belajar siswa dalam proses belajar di kelas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animapoin 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 08 Ulakan Tapakis, Kecamatan Ulakan Tapakis, Kabupaten Padang Pariaman.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada siswa kelas V SD Negeri 08 Ulakan Tapakis, Kecamatan

Ulakan Tapakis, Kabupaten Padang Pariaman, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterbatasan fasilitas seperti komputer dan internet membuat guru kesulitan menggunakan media pembelajaran animapoin.
2. Beberapa guru memiliki keterbatasan kemampuan sehingga tidak memahami cara pembuatan media pembelajaran yang digunakan saat mengajar.
3. Banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran di dalam kelas.
4. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran yang di bawakan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Animapoin 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 08 Ulakan Tapakis, Kecamatan Ulakan Tapakis, Kabupaten Padang Pariaman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Animapoin 3D terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 08 Ulakan Tapakis ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Animapoin 3D Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 08 Ulakan Tapakis.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmu dalam bidang pendidikan. Khususnya pendidikan di sekolah dasar. Yakni memberikan sumbangan tentang penggunaan media 3D pada mata pelajaran IPA untuk membantu memahami materi.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi dan referensi untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta Untuk mengembangkan kreativitas dan menambah wawasan guru dalam pendidikan terutama terkait media pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang di sampaikan serta Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran saat ini.

3) Bagi Sekolah

Untuk di gunakan sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan, khususnya di SD Negeri 08 Ulakan Tapakis, Kecamatan Ulakan Tapakis, Kabupaten Padang Pariaman.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti dalam penelitian yang terkait dengan pembelajaran penggunaan media 3 dimensi pada pembelajaran IPA.

