



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *ANIME HATARAKU SAIBOU* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL DALAM PEREDARAN DARAH DAN KEKEBALAN TUBUH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelas Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA

Oleh :

Peniyanti Laila Alfina

NIM. 1910129120008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

JUNI 2023

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIME HATARAKU SAIBOU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL DALAM PEREDARAN DARAH DAN KEKEBALAN TUBUH


Oleh :

Peniyanti Laila Alfina
NIM. 1910129120008


Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 19 Juni 2023 dan
Dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :

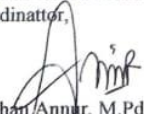
Ketua Penguji/Pembimbing I


Sauqina, S.Pd, M.A
NIP. 199730406 201903 2 014

Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Drs. Maya Istyadji, M.Pd.
NIP. 19670825 199212 1 001

Program Studi Pendidikan IPA
Koordinator,


Syubhan Annur, M.Pd.
NIP. 19791107 200501 1 004

Anggota Dewan Penguji

I. Yasmine Khairunnisa, S. Pd, M.A

Banjarmasin, Juni 2023
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua,


Dr. Syahmani, M.Si
NIP. 19680123 199303 1 002



PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak karya atau pendapat yang pernah ditulias atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 12 Juni 2023



Penyanti Laila Alfina
NIM 1910129120008

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIME HATARAKU SAIBOU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL DALAM PEREDARAN DARAH DAN KEKEBALAN TUBUH (Oleh : Peniyanti Laila Alfina ; Pembimbing : Sauqina, Maya Istyadji ; 2023)

ABSTRAK

Bersetting aktivitas metabolisme pada tubuh manusia beberapa kajian tentang *anime Hataraku Saibou* telah menunjukkan bahwa anime ini efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat umum tentang sistem pada tubuh manusia namun belum ada kajian bagaimana efektifitas *anime* ini jika digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa. Oleh karena itu dilakukanlah penelitian media animasi *anime Hataraku Saibou* bahwa anime ini dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas media animasi *anime Hataraku Saibou* pada materi sel pada peredaran darah dan kekebalan tubuh. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen yaitu *Non equivalent control group design* dengan kelas eksperimen dan kontrol dan teknik pengumpulan data menggunakan soal tes (evaluasi) dengan Instrumen RPP dan Soal *pre-test post-test* yang telah divalidasi. Hasil penelitian yang ditelaah dianalisis dengan perbandingan peningkatan nilai kelas eksperimen dan kontrol dihitung hasil hipotesisnya dengan SPSS 21 menunjukkan bahwa dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi sebesar 51,3333 dari kelas kontrol yang sebesar 44,7619 dan menggunakan uji-t diperoleh bahwa diketahui nilai T_{hitung} sebesar 2,087 dengan signifikansi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 1,986. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,087 > 1,986$). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media animasi *anime Hataraku Saibou* efektif pada materi sel dalam peredaran darah dan kekebalan tubuh.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *anime Hataraku Saibou*, efektivitas, peningkatan nilai.

THE EFFECTIVENESS OF USING HATARAKU SAIBOU ANIME ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON CELL MATERIALS IN BLOOD CIRCULAR AND IMMUNITY (By Peniyanti Laila Alfina ; Advisor : Sauqina, Maya Istyadji ; 2023)

ABSTRACT

Hataraku Saibou is an *anime* with a learning theme. However, *Hataraku Saibou* often being seen as just entertainment. *Hataraku Saibou* has a possibility to be used as a learning material because *Hataraku Saibou* is an *anime* that contains learning material about cells in the human body. Therefore, research on *Hataraku Saibou* for learning media was carried out with the aim of the study to determine the effectiveness of *Hataraku Saibou* for learning media on cell material in blood circulation and immunity. The research was carried out using the experimental method, named the non-equivalent control group design with experimental and control classes and data collection techniques using test questions (evaluation) with validated lesson plans and pre-test post-test instruments. The research results have been analyzed by comparison of the increase in the value of the experimental class and the control class and calculated the results of the hypothesis with SPSS 21 showing that with a higher average value of the experimental class of 51.3333 than the control class which was 44.7619 and using the t-test it was found that it is known that the T_{Count} value is 2.087 with a significance of 0.000. T_{Table} value is 1.986. So it can be concluded that $T_{Count} > T_{Table}$ (2.087 > 1.986). From these results, it can be concluded that *Hataraku Saibou* as learning media is effective on cell material in blood circulation and blood circulation processes.

Keywords: Learning media, Hataraku Saibou anime, effectiveness, value increase.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah swt, atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat mengikuti dan menyelesaikan penelitian di Sekolah SMP Negeri 13 Banjarmasin serta dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Anime Hataraku Saibou* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Dalam Peredaran Darah Dan Kekebalan Tubuh“ dengan baik dan lancar sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana Program Strata-1 Pendidikan IPA.

Penyusunan naskah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak-pihak yang terkait. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia yang tak terhingga dan selalu mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya, juga kepada baginda Nabi Muhammad SAW, semoga shalawat dan salam selalu tercurah kepada beliau.
2. Keluarga yang selalu memberikan do'a, dukungan moril dan materil, khususnya Mama dan adik yang tak henti-hentinya mendo'akan yang terbaik untuk penulis.
3. Almarhum Bapa yang telah mendidik dan membesarkan penulis sebelum akhir hayat beliau hingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan segala rintangan dan pendidikan.
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
5. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkura
6. Koordinator Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat.
7. Ibu Sauqina, S. Pd, M.A selaku Dosen Pembimbing I pada Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat.
8. Bapak Drs. Maya Istiadji, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II pada Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat.

9. Ibu Yasmin Khairunnisa, S.Pd, M.A selaku Dosen Penguji dan salah satu validator instrumen pada Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat.
10. Ibu Ratna Yulinda, M.Pd serta Ibu Nurul Hidayati Utami, S.Pd, M.Pd selaku validator instrumen penelitian.
11. Bapak H. Rokhman, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Banjarmasin
12. Ibu Fatmi, S.Pd selaku guru IPA yang membimbing selama penelitian di SMP Negeri 13 Banjarmasin.
13. Seluruh Dewan Guru dan Staff Tata Usaha SMP Negeri 13 Banjarmasin
14. Siswa-siswi SMP Negeri 13 Banjarmasin
15. Rekan-rekan Mahasiswa/I pada Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat.
16. Semua Pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian di sekolah maupun ketika proses penyusunan skripsi masih banyak terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam skripsi ini . Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya bagi kita semua. Amin Ya Rabbal ‘Alamin

Banjarmasin, 12 Juni 2023

Peniyanti Laila Alfina
NIM 1910129120008

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran.....	9
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Media Pembelajaran Audio Visual.....	10
2.4 Video Animasi	10
2.5 <i>Anime Hataraku Saibou</i>	11
2.5.1 Hataraku Saibou Episode 1	12
2.5.2 Hataraku Saibou Episode 2	13
2.5.3 Hataraku Saibou Episode 8	14
2.6 Efektivitas	16
2.7 Penelitian Relevan	17
2.8 Kerangka Berpikir	18
2.9 Hipotesis Tindakan.....	19
BAB 3 METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Desain Penelitian.....	20

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.4 Populasi dan Sampel.....	23
3.5 Variabel Penelitian	24
3.6 Prosedur Penelitian	25
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.8 Instrumen Penelitian	26
3.9 Uji Instrumen	27
3.10 Teknik Analisis Data	28
3.10.1. Analisis Statistika Deskriptif	28
3.10.2. Analisis Inferensial	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian.....	33
4.1.1 Hasil Pengujian Instrumen Soal	33
4.1.2 Hasil Pengujian Instrumen RPP Kelas Ekperimen	34
4.1.3 Hasil Pengujian Instrumen RPP Kelas Kontrol	35
4.2 Hasil Analisis Data	36
4.2.1. Analisis Statistik Deskriptif.....	36
4.2.2 Analisis Statistik Infrensial	42
4.3 Pembahasan Hasil Data Penelitian	47
4.3.1 Pembahasan Hasil Validasi	47
4.3.1 Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	49
4.3.2 Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial.....	51
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61