

## **SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III  
“SUBTEMA IV PEMBELAJARAN KE 4”DI SDN 1 KEREMBONG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
Sarjana Strata Satu (S1) pada (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram**



**Oleh  
YUDI PRATAMA  
117180018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2020/2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III “SUBTEMA IV  
PEMBELAJARAN KE 4”DI SDN 1 KEREMBONG**

Telah memenuhi syarat dan di setujui  
Tanggal, 01 bulan february tahun 2021

**Dosen Pembimbing I**



**Hafaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

**Dosen PembimbingII**



**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui**  
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**



**Hafaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III “SUBTEMA IV  
PEMBELAJARAN KE 4”DI SDN 1 KEREMBONG**

Skripsi atas nama Yudi Pratama telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

04 Februari 2021

**Dosen Penguji :**

1. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd ( Ketua ) (.....)  
NIDN. 0827079002
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si ( Anggota ) (.....)  
NIDN. 0821078501
3. Sintayana Muhardini, M.Pd ( Anggota ) (.....)  
NIDN. 0810018901

**Mengesahkan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan,**



Dr. H. Maemunah. S.Pd. MH  
NIDN 0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yudi Pratama

NIM : 117180018

Program Studi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Judu Skripsi : Pengembangan media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III “Subtema 4 Pembelajaran ke 4” di SDN 1 Kerembong.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain kutipan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Mataram, 10 Februari 2021  
Yang Menyatakan



Yudi Pratama

NIM. 117180018



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUDI PRATAMA  
NIM : 117 180 018  
Tempat/Tgl Lahir : Karambong, 29-07 1995  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 087 853 919 987, Yoderk.dambathor26@gmail.com  
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas III "Tama IV Subtama IV Pembelajaran ke 4" di SDN I Karambong.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 40 %

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 03-03-2021

Penulis



YUDI PRATAMA  
NIM. 117 180 018

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUDI PRATAMA  
NIM : 117.180.018  
Tempat/Tgl Lahir : Karambong 29-07-1995  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : PKIP  
No. Hp/Email : 087.853.919.987 Yodackdambotn@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas III "Tema & Subtema & Pembelajaran ko. 4" di SDN I Karambong

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 03-03-2021

Penulis



YUDI PRATAMA  
NIM 117 180 018

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

Never Give Up

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan saya, diantaranya:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Mahdi dan Ibu Mahyuni yang telah memberikan doa, dukungan serta memotivasi.
2. Adiku Muhammad Hafis Saputra. .
3. Dosen pembimbing ibu Haifaturrahmah, M.Pd dan Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
4. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. We Are Class A<sup>17</sup> PGSD, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk 4 tahun kita bersama-sama.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk almater tercinta

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia serta ridho-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Subtema IV Pembelajaran Ke4 di Sdn 1 Kerembong” ini dapat diselesaikan tepat pada waktu. Skripsi ini mengkaji tentang penggunaan media media video animasi pembelajaranyang dapat digunakan oleh guru SD dimanapun berada.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tentunya skripsi ini tidak mungkin akan berhasil maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD.

4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. Amiiin.

Mataram, 10 Februari, 2021  
Penulis,

Yudi Pratama  
NIM 117180018

Yudi Pratama. 117180018. **Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III “ Subtema IV Pembelajaran ke 4 di SDN 1 Kerembong.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu media video animasi pembelajaran untuk kelas III pada tema IV subtema IV pembelajaran ke 4 di SDN 1 Kerembong, serta untuk mengetahui tingkat keefektifan terhadap hasil belajar dalam menggunakan media video animasi pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan penelitian, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 9 tahapan saja di karenakan biaya dan waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kelas III subtema IV pembelajaran ke 4 berhasil di kembangkan dengan hasil rata-rata validasi ahli materi 90% yang di kategorikan “sangat valid” dan ahli media 89% yang termasuk dalam kategori “sangat valid” sedangkan untuk uji terbatas memperoleh hasil rata-rata 82% di kategori “praktis” Dan untuk hasil uji lapangan menghasilkan jumlah skor rata-rata *pretes* 41,2 dan skor *postes* 85,4 yang menunjukkan hasil belajar meningkat setelah menggunakan media video animasi pembelajaran, kemudian untuk n-gain skor memperoleh 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian di kalikan 100% sehingga menghasilkan 75,48 % yang di mana apabila di masukkan ke dalam data kualitatif termasuk ke dalam kriteria “efektif”. Jadi dapat di simpulkan berdasarkan data yang di peroleh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema IV subtema IV Pembelajaran ke 4 di SDN 1 Kerembong , memperoleh skor hasil belajar 75,48 dan termasuk dalam kategori”Efektif”.

Yudi Pratama. 117180018. *Development of Animated Video Media on Learning Outcomes of Class III Students "Sub-Theme IV Learning 4 at SDN 1 Kerembong*. Primary School Teacher Education Department (PGSD). Muhammadiyah Mataram University.

Supervisor I: Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### **ABSTRACT**

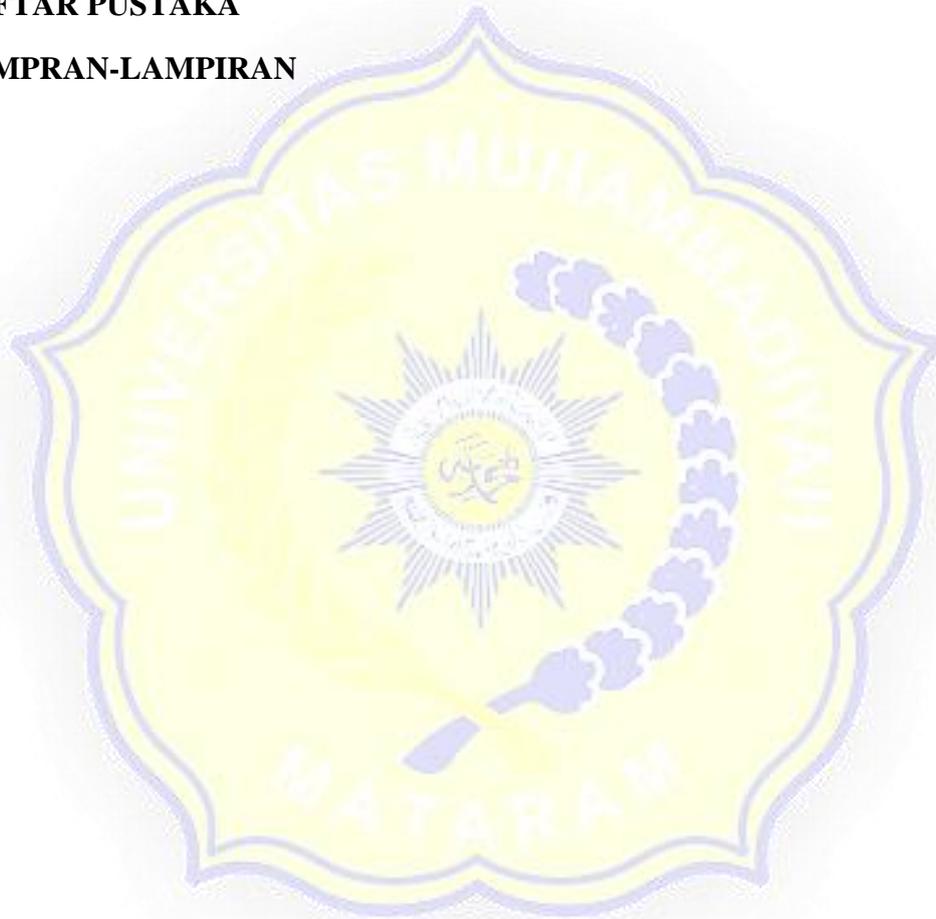
*This study aims to produce a learning media, namely learning animation video media for class III on theme IV, sub-theme IV learning 4 at SDN 1 Kerembong, as well as to determine the level of effectiveness on learning outcomes in using instructional animation video media. This research is a Research and Development (R&D) development research which adopts the Borg and Gall model which has 10 stages of research, but in this study it only uses 9 stages due to cost and time. The results of this study indicate that the instructional animation video media on student learning outcomes in class III, sub-theme IV of 4th learning was successfully developed with an average validation result of 90% material experts categorized as "very valid" and media experts 89% included in the category. "Very valid" while for the limited test it gets an average result of 82% in the "practical" category. And for the results of the field test it produces an average pretest score of 41.2 and a posttest score of 85.4 which shows that learning outcomes have increased after using video media learning animation, then for n-gain the score obtained is 0.75 which is included in the high category, then multiplied by 100% to produce 75.48% which when entered into qualitative data it is included in the "effective" criteria. So it can be concluded based on the data obtained on the learning outcomes of class III students on theme IV, sub-theme IV Learning 4 at SDN 1 Kerembong, obtaining a learning outcome score of 75.48 and included in the "Effective" category.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	I
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	II
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	III
<b>PLAGIARISME</b> .....	IV
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	V
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	VI
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	VII
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	VIII
<b>ABSTRAK</b> .....	X
<b>ABSTRACT</b> .....	XI
<b>DAFTAR ISI</b> .....	XII
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XV
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	XVI
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	XVI
<b>BAB IPENDAHULUAN</b> .....	I
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Manfaat Pengembangan .....	6
1.5 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan.....	7
1.6 Pentingan Pengembangan .....	8
1.7 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.8 Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Penelitian yang Relavan .....	11
2.2 Kajian Teori .....	15

2.2.1 Media pembelajaran.....	15
2.2.2 Media Video Animasi.....	18
2.2.3 Hasil Belajar.....	18
2.2.4 Pembelajaran Tematik.....	25
2.2.5 Kerangka Berfikir.....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Model Pengembangan .....	41
3.2 Prosedur Pengembangan .....	43
3.3 Subjek Uji Coba Produk .....	43
3.4 Jenis Data .....	44
3.5 Tehnik Pengumpulan Data .....	46
3.6 Instrumen Penelitian.....	47
3.7 Tehnik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Potensi dan Masalah.....	49
4.2 Pengumpulan Data.....	54
4.3 Dsain Produk.....	59
4.3.1 Menentukan Shoftware.....	59
4.3.2 Membuat Naskah.....	59
4.3.3 Bentuk Desain.....	60
4.4 Validasi Desain.....	60
4.4.1 Validasi Ahli Materi.....	62
4.4.2 ValidasiAhli Media.....	62
4.5 Perbaikan Desain Tahap I.....	63
4.6 Uji Coba Terbatas.....	63
4.7 Perbaikan Desain Tahap II.....	64
4.8 Uji Lapangan.....	65

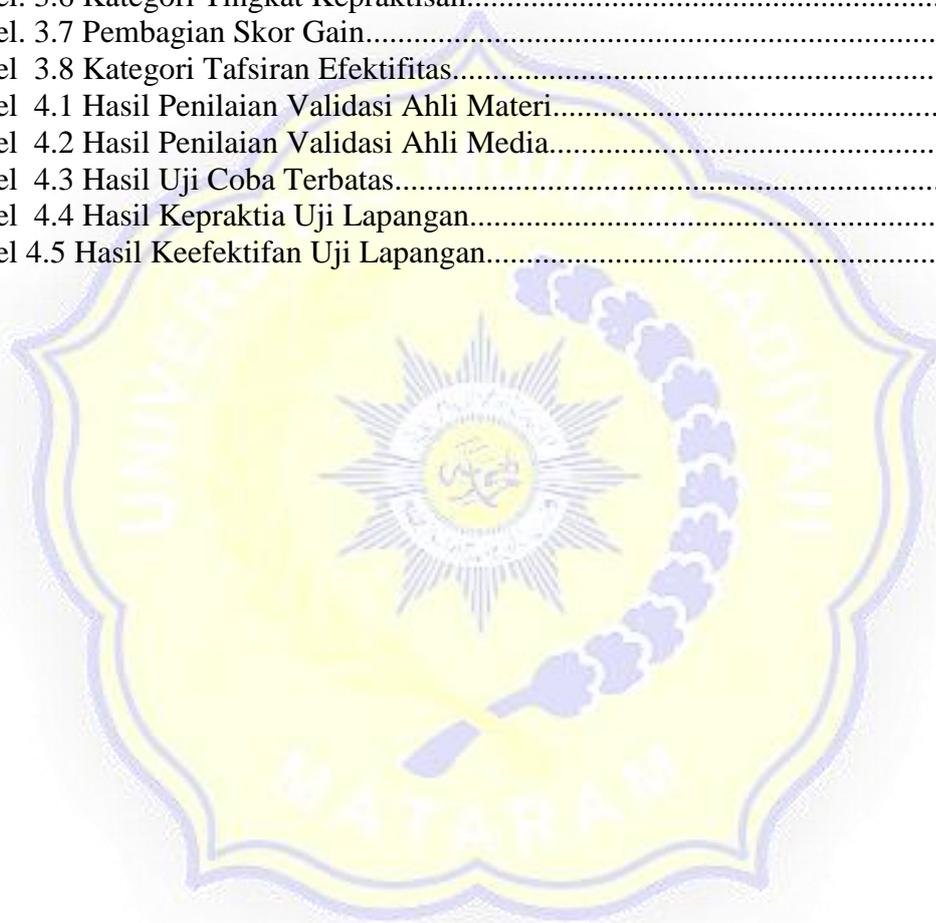
4.8.1 Hasil Kepraktisan Uji Lapangan.....	66
4.8.2 Hasil Uji Keefektifan.....	68
4.9 Perbaikan Produk Akhir.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

### Tabel Halaman

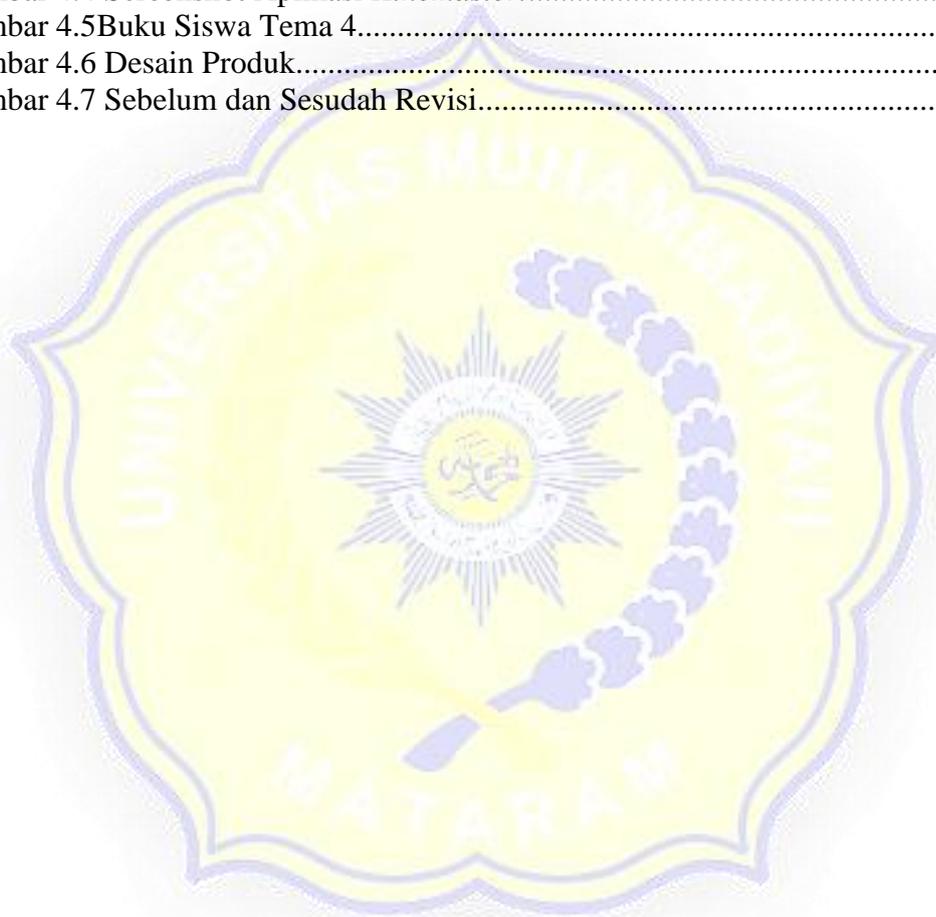
Tabel. 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel. 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	51
Tabel. 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	52
Tabel. 3.4 Kisi-kisi Lembar Soal.....	53
Tabel. 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan.....	56
Tabel. 3.6 Kategori Tingkat Kepraktisan.....	57
Tabel. 3.7 Pembagian Skor Gain.....	58
Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektifitas.....	58
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Terbatas.....	67
Tabel 4.4 Hasil Kepraktia Uji Lapangan.....	69
Tabel 4.5 Hasil Keefektifan Uji Lapangan.....	70



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Halaman

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	42
Gambar 3.1 Model Penelitian Borg and Gall.....	43
Gambar 4.1 Screenshot Aplikasi <i>Gacha Life</i> .....	60
Gambar 4.2 Screenshot Aplikasi <i>Supermii</i> .....	61
Gambar 4.3 Screenshot Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	61
Gambar 4.4 Screenshot Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	61
Gambar 4.5 Buku Siswa Tema 4.....	62
Gambar 4.6 Desain Produk.....	62
Gambar 4.7 Sebelum dan Sesudah Revisi.....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	
Lampiran 4 Materi Pembelajaran .....	
Lampiran 5 Lembar Soal.....	
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media .....	
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa .....	
Lampiran 9 Lembar Soal Hasil Siswa.....	
Lampiran 10 Cara Menghitung Hasil Validasi Ahli.....	
Lampiran 11 Cara Menghitung Hasil Uji Terbatas.....	
Lampiran 12 Cara Menghitung Hasil Uji Lapangan.....	
Lampiran 13 Foto Kegiatan Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 14 Foto Kegiatan Validasi Ahli Media.....	
Lampiran 15 Foto Kegiatan Uji Terbatas.....	
Lampiran 16 Foto Kegiatan Uji Lapangan.....	
Lampiran 17 Lembar Konsultasi.....	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah hal penting yang terdapat pada kehidupan umat manusia dalam bermasyarakat atau bersosialisasi, karena pendidikan merupakan sebuah upaya yang memiliki tujuan untuk meningkatkan segala kemampuan yang dimiliki oleh manusia itu sendiri secara maksimal yang terdapat pada dirinya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 ayat (1) Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar untuk membuat suasana proses belajar dan mengajar agar peserta didik secara aktif untuk meningkatkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara agar setiap anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan dan pembelajaran yang layak, dan tidak hanya diperoleh di sekolah melainkan juga diperoleh di luar sekolah terutama saat anak berada pada masa produktif dimana tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak berlangsung secara tepat dan baik. Pendidikan di sekolah dasar memiliki tujuan agar peserta didik mempunyai pengetahuan dasar yang berguna untuk kelanjutan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, serta dalam bermasyarakat. Depdiknas, (2006). Dari pada itu, perlu pemahaman konsep yang sesuai agar pengetahuan yang dipelajari oleh peserta didik dapat selalu tersimpan dengan baik dalam memori peserta didik.

Menurut Maisaroh, S.E.,MSi. (2010:157) Hasil belajar ialah suatu indikator yang bisa dipakai sebagai pengukur keberhasilan belajar seseorang. Nilai hasil belajar dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai seseorang dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam proses belajar mengajar, dan mempunyai faktor yang

dapat mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berada pada dalam diri peserta didik (internal) ataupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal seperti sikap disiplin, respon maupun motivasi peserta didik, sementara itu faktor eksternal adalah faktor yang mencakup lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas dalam pemilihan media pembelajaran oleh guru serta cara penyampaian pembelajaran yang di gunakan. Beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi satu sama lain dan merupakan sebuah kesatuan yang menjadi dasar hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang ada, penggunaan metode belajar yang dipilih oleh seorang guru yang menjadi sumber dan berkaitan dengan faktor yang lain. Penggunaan metode belajar yang tepat dapat menciptakan suasana dalam proses belajar yang lebih menarik dan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas. Kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi bisa juga dapat membuat proses pembelajaran di dalam kelas lebih menarik, Sanjaya, (2009:162).

Berdasarkan peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 dalam pasal 19, dalam kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan yang di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mendapatkan ruang yang cukup, serta kreativitas, dan sifat mandiri sesuai terhadap minat dan bakat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidik harus dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif, dari sumber belajar yang bermacam-macam. Proses pembelajaran penting untuk direncanakan dengan efektif dalam sebuah

rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada dunia pendidikan, kegiatan memegang peranan penting karena proses interaksi peserta didik, guru, dan sumber belajar didalam kegiatan tersebut.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus cocok dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berisi materi-materi yang akan diajarkan. Menurut Daryanto (2013:13) dengan cara memperhatikan secara kompleks dan uniknya proses suatu kegiatan pembelajaran, maka ketepatan dan kesesuaian dalam pemilihan media akan sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Beragam jenis media yang di gunakan dalam proses pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu penggunaan media yang berbasis video pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:88) video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai program pembelajaran, dikarenakan dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru yang tidak terduga untuk peserta didik. Terlepas dari hal tersebut, video juga dapat dikombinasikan atau di gabungkan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk menampilkan perubahan agar media video pembelajaran itu menjadi lebih menarik. Penggunaan media video pembelajaran bisa menjadi pemikat gairah belajar bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media video dianggap menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, di karenakan pendidik cenderung jarang bahkan ada yang tidak pernah menggunakan media video pembelajaran sebagai salah satu trobosan baru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Menurut Cheppy Riyana (2007 : 57) media video animasi pembelajaran merupakan media yang menampilkan audio dan visual yang dapat berisi pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan agar bisa membantu pemahaman dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis gambar bergerak (animasi/video) yang dapat mendorong pemahaman siswa saat digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori pembelajaran multimedia. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III sekolah dasar, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat supaya dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan memudahkan peserta didik untuk menerima pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa dan membuat suasana proses kegiatan belajar mengajar yang tidak terkesan jenuh. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan proses belajar agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik supaya bisa memberi rangsangan kepada siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti menemukan fakta bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas III di SDN 1 Kerembong masih menggunakan media sederhana atau konvensional, yaitu dengan menggunakan papan tulis dan buku siswa sebagai media pembelajaran, yang dapat mengakibatkan pelajaran tidak dapat diterima dengan maksimal oleh peserta didik, sehingga pemahaman siswa menjadi kurang maksimal setelah pembelajaran yang diberikan. Adapun kendala yang ditemui di lapangan adalah kurangnya motivasi, minat dan gairah belajar siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dimana guru di SDN 1 kerembong sebagian besar masih menggunakan media sederhana yang berupa papan tulis, yang berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa, selain itu guru juga merasa kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Salah satu upaya untuk

mengetasi kendala dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk membuat pembelajaran terkesan jauh lebih berbeda dengan sebelumnya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang berbasis video animasi, penggunaan media video animasi ini dapat menjadi solusi yang tepat, karena seperti yang telah diketahui karakter siswa pada era digital ini hampir rata-rata siswa sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan handpone dan lebih tertarik ketika melihat video, seperti video kartun dan animasi. Video animasi pembelajaran ini akan dibuat menggunakan beberapa aplikasi di smartphone seperti *Kinemaster*, *SuperMiidan Gacha life* untuk membuat sebuah video animasi. Ketiga aplikasi tersebut di pakai karena fitur-fiturnya dapat mendukung pembuatan video animasi , namun memiliki kekurangan-kekurangan tersendiri dalam ketiga aplikasi tersebut, oleh karena itu digunakan ketiga aplikasi tersebut dengan cara menggabungkan agar bisa membuat sebuah video animasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa untuk mendorong atau menunjang proses kegiatan belajar yang lebih maksimal di SDN 1 Kerembong.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat di jabarkan sebagai berikut :

- 1). Bagaimana kevalidan media video animasi pembelajaran Kelas III Subtema IV pembelajaran 4 di SDN 1 Kerembong ?
- 2). Bagaimana kepraktisan dan efektifitas media video animasi pembelajaran Kelas III Subtema IV pembelajaran 4 terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Kerembong?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1 ). Mengetahui kevalidan media videoanimasi pembelajaran Kelas III SubtemIVpembelajaran 4 di SDN 1 Kerembong.
- 2 ). Mengetahui bagaimana kepraktisan dan efektifitas media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Kelas III Subtema IV pembelajaran 4 di SDN 1 Kerembong?

### 1.4 Manfaat Pengembangan

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah kajian tentang media pembelajaran khususnya video animasi pembelajaran pada subtema IV pembelajaran ke 4 yang layak digunakan untuk siswa kelas III di SDN 1 Kerembong.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. BagiPeneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) agar bisa menghasilkan sebuah media video animasi pembelajaran untuk siswa kelas III sekolah dasar.

##### b. Bagi Guru

- 1). Memberikan pilihan untuk pendidik dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi.
- 2) Mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran.

c. Bagi siswa

- 1) Memberikan suasana dan pengalaman belajar yang baru serta menyenangkan dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Menstimulus anak untuk lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan .

d. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang bisa dipakai untuk menciptakan nuansa baru di pada saat proses pembelajaran .

### **1.5 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan**

Spesifikasi media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan di harapkan dapat digunakan sebagai media yang bisa menunjang dalam proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar untuk siswa di kelas III sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD suatu pokok pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar di kelas III sekolah dasar.
3. Produk berupa video animasi pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*, *SuperMii* dan *Gacha Life*.
4. Dalam Video animasi terdapat materi terkait dengan subtema 4 pembelajaran 4, tentang kewajiban dan hakku sebagai warga negara dengan durasi video animasi kurang lebih 8 menit.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru yang dikembangkan untuk digunakan di sekolah yang memiliki tujuan supaya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah di pahami serta menimbulkan peningkatan hasil belajar yang

lebih baik dari sebelumnya. Pengembangan media sangat penting dilakukan karena banyak pendidik yang cenderung kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran saat melakukan kegiatan mengajar di dalam kelas. Hal tersebut dikarenakan hanya mengandalkan metode ceramah. Menurutnya, kalau materi pelajaran atau KD sudah di sampaikan dengan lisan, siswa berarti dianggap sudah mengerti. Padahal, dengan penjelasan lisan peserta didik akan lebih cepat lupa sehingga tidak terdapat informasi yang didapat dan melekat dalam memorinya.

Kegiatan belajar dengan menggunakan media justru akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan kedalam memorinya, karena yang menjadi indikator atau petunjuk bahwa dalam proses pembelajaran dianggap berhasil sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap pembelajaran yang di gunakan mencapai tingkat prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok .

Media pembelajaran dapat dibuat dan disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dengan lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun tanpa bergantung pada seorang pendidik. Dalam program pembelajaran yang berbasis audio visual, termasuk dalam program pembelajaran yang menggunakan komputer, yang bisa menunjang peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa terhalang oleh waktu dan tempat. Penggunaan media dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik bahwa terdapat banyak sumber belajar yang bisa di manfaatkan untuk menunjang pembelajaran.

Dengan pengembangan media, proses belajar akan menjadi lebih menarik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menyukai dan mencintai ilmu pengetahuan.

Kebiasaan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap pada peserta didik agar memiliki inisiatif mencari berbagai macam jenis sumber belajar yang yang mudah di pahami.

## **1.7 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi pengembangan**

Pada usia peserta didik kelas III sekolah dasar termasuk ke dalam tahap di mana kegiatan intelektual anak hampir sepenuhnya adalah gejala yang di terima secara langsung melalui indra, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, selain hal tersebut gaya belajar masing-masing anak berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yangb baru seperti video animasi pembelajaran, agar dapat memenuhi kebutuhan anak dalam proses pembelajaran. Pengembangan dilakukan karena video animasi pembelajaran sangat diperlukan oleh siswaataupun guru, video animasi berisi materi yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak (animate) dan diiringi musik yang bertujuan memberikan pengalaman yang lebih nyatakepadapeserta didik. Video animasi pembelajaranini diharapkan bisamembantu atau membuat anak lebih mudah memahami dan menerima pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan guru lebih mudah untuk menyampaikan materinya.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

a. Memerlukan *smartphone* atau *device* yang memiliki procesor tinggi untuk membuat sebuah video animasi di *smartphone*.

b. Hanya dapat digunakan padapembelajaran Kelas III Subtema IV pembelajaran 4, dan jika kita ingin menggunakan bentuk media yang sama pada pembelajaran yang lain maka harus membuat ulang materi dari isi video animasi yang harus di sesuaikan dengan materi pembelajaran yang ingin dibuat.

## 1.8 Definisi Istilah

### 1. Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan dapat diartikan sebagai upaya membuka lebar-lebar dan membentangkan kemudian menjadikannya lebih maju/sempurna (Balai Pustaka). Jadi pengembangan merupakan suatu pola untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang bisa menunjang atau mengkomodasi kegiatan pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah tempat dari pesan, materi yang ingin diberikan merupakan pesan pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.

### 3. Video Animasi pembelajaran

video animasi pembelajaran merupakan media audio visual adalah sebuah, gambar-gambar, yang bergerak dan bersuara yang berisikan materi pembelajaran yang telah di susun agar sesuai dengan isi materi pembelajaran yang kemudian ditampilkan melalui media elektronik seperti handphone LCD proyektor dan lain sebagainya, yang merupakan sebuah usaha untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.

### 4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran tentang ilmu pengetahuan yang memiliki

keterkaitan dengan proses mental atau otak dan merupakan landasandalam penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.

#### 5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengetahuan atau pengalaman belajar yang lebih berkesan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik menitik beratkan agar kemampuan belajar peserta didik baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik sesuai dengan yang diinginkan.

#### 6. *Kinemaster*

*Kinemaster* merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dibuat agar bisa membantu pengguna *smartphone* untuk memodifikasi video yang lebih menarik. *Kinemaster* dibuat oleh perusahaan yang besar bernama NexStreaming bertempat di Seoul Korea dan memiliki cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, Tiongkok dan Taiwan. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat atau mengkreasikan sebuah video hanya dengan menggunakan perangkat *smartphone*, dengan beberapa fitur yang sudah sangat lengkap untuk melakukan editing video menggunakan *kinemaster*.

#### 7. *SuperMii*

*SuperMii* merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang di gunakan untuk membuat komik kartun avatar, dan selanjutnya berbagi dengan teman-teman. Atau mungkin jika kita ingin bermain dengan teman-teman, membuat miniatur model. Aplikasi ini juga sangat memungkinkan untuk mengubah semua, mulai dari

mengubah ekspresi wajah dan pakaian dan aksesoris lainnya. Melepaskan imajinasi anda dan mengangkat semangat diri sendiri dan orang lain.

#### 8. *Gacha Life*

*Gacha Life* merupakan kumpulan dari berbagai macam permainan, mulai dari membuat sendiri berbagai macam karakter bergaya anime, membuat adegan keren di dalam studio, main mini game, sampai berinteraksi dengan karakter-karakter lain. *Gacha Life* merupakan sebuah stempat untuk menyalurkan kreativitas dalam membuat sebuah karakter yang menarik. Dalam *Gacha Life*, pemain bisa mengkreasikan sendiri karakter utama dari gamenya agar sesuai dengan yang kita inginkan. Kreator juga bisa mengatur bagaimana wajah karakter yang di inginkan, mulai dari jenis rambut, jenis kostum, senjata, bahkan sampai kepribadian karakternya. Bahkan pemain juga bisa menentukan bagaimana pose karakter tersebut agar terlihat menarik. Pemain diberikan 20 buah slot karakter yang bisa diciptakan dan dikustomisasi.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian yang Relevan

2.2.1 Iseu Synthia Permatasaridengan judul “Pengembanganmediapembelajaranvideo animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini memiliki tujuan untukmengembangkan media pembelajaran yang berupa video animasihands movedengan menggunakan aplikasi *videoscribe* dancamtasiastudio 8pada materi kegiatan berdasarkan potensi alam, untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran video animasi *hands move* yang dikembangkan,untuk mengetahui respon pengguna,serta mengukur pemahaman bagi peserta didik. Subjek pada penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas IV SDN Kaligandu Kota Serangyang berjumlah 20 peserta didik pada tahun pelajaran (2018/2019). Dimana asil penelitian sebagai berikut (1) skor rata-rata dari dari hasil validasi ahli memperoleh presentase sebesar 86,19% dan termasuk dalam kategori “sangat layak (2) skor rata-rata hasil respon peserta didik dengan presentase sebesar 93,18% yang termasuk dalam kategori “sangat baik(3) skor rata-rata dari hasil respon guru memperoleh presentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik (4) skor rata-rata *pre-test* 39,25 dengan kategori kurangsebelum menggunakan media video animasi *hands move* dan

*post-test* sebesar 83 dengan kategorisangat baik, setelah menggunakan media video animasi *hands move* yang telah mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkunganlayak digunakan serta dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas IVpada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan pengembangan (R&D) yang dimodifikasi oleh Borg and Gall, Persamaan dalam penelitian ini juga yaitu dalam hal penggunaan media dimana media yang digunakan adalah media animasi dan penelitian ini sama-sama di lakukan di sekolah dasar. Sedangkan untuk perbedaannya dalam penelitian ini yaitu kelas yang di teliti, dimana dalam penelitian ini di lakukan di kelas III sekolah dasar sedangkan penelitian yang di lakukan oleh Iseu Synthia Permatasarimengambil kelas IV sebagai tempat penelitiannya dan berfokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan dalam pembuatan medianya juga berbeda dimana dalam penelitia ini pembuatan media di buat menggunakan hanphone sedangkan dalam penelitian yang di lakukan oleh Iseu Synthia Permatasarimenggunakan *videoscribe* dan *camtasiastudio 8* yang merupakan sebuah aplikasi untuk membuat video animasi menggunakan sebuah PC atau komputer.

2.2.2 YudhaAldilaEfendidengan judul “PengembanganMediaVideoAnimasi Motion Graphics padaMata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang.Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media video animasi motion graphicspembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, materi benda tunggal dan campuran kelasV di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malangyang di lakukan pada tahun 2020. Model yang digunakan dalam peneletian ini adalah model Borg and Gall dengan melalui 7 tahapan penelitian seperti penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji

coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Hasil dari validasi oleh ahli media diperoleh hasil keseluruhan 87,5%, dan ahli materi di dapat hasil keseluruhan 83,3%. Sedangkan hasil uji coba pada siswa kelas V di SDN Pandanrejo 1 yaitu uji coba perorangan diperoleh 100%, uji coba kelompok kecil 97%, dan uji coba kelompok besar sebesar 97,3%. Selain itu berdasarkan tes hasil belajar peserta didik, dengan jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai tingkat persentase 81,39%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video animasi motion graphics pembelajaran ini dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

persamaan dalam penelitian ini yaitu dalam model penelitiannya yaitu menggunakan model Borg and Gall, dan menggunakan media yang sama yaitu tentang video pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, dan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan pembuatan media serta kelas yang diteliti juga sangat berbeda di mana dalam penelitian ini mengambil kelas rendah dan penelitian yang dilakukan oleh Yudha Aldila Efendi mengambil kelas tinggi.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang saling mengisi dan dapat menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran sebagai perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran.

Dalam dunia pendidikan Suprihatiningrum (2016: 319) mengungkapkan media pembelajaran sebagai suatu alat dan bahan untuk perantara yang digunakan guru dalam

menjelaskan atau menyampaikan materi pelajaran yang memiliki tujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah tempat dari pesan materi yang disajikan yaitu pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai merupakan proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran, tentunya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik Rudi Susilana & Cepi Riyana, (2017: 7).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat dan bahan sebagai perantara yang digunakan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, yang melibatkan komponen-komponen yang terkait dan dapat menunjang dalam upaya mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### 2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai pendapat yang berhubungan dengan fungsi dan manfaat dari media pembelajaran diantaranya menurut Nana Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2006: 214) yang berpendapat bahwa: 1) Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian dari siswa, sehingga dapat memancing motivasi belajar dan semangat belajar siswa, 2) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga mendapatkan aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan berbagai hal lainnya, 3) Dengan adanya media, bahan pembelajaran dapat lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami atau di mengerti oleh siswa dan juga memungkinkan peserta didik dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 4) mode mengajar yang di gunakan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi secara verbal melalui penyampaian kata-kata oleh pendidik. Sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, dan guru tidak akan merasa lelah.

Menurut Suprihatiningrum (2016: 321) menyebutkan beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1) Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa. 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 4) Kegiatan belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. 5) Menyajikan objek pelajaran berupa benda ke dalam kelas. 6) Meningkatkan daya pikir siswa terhadap materi pelajaran. 7) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif dalam penyampaian pembelajaran.

Berbeda dengan pendapat yang disampaikan oleh Daryanto (2011:5) media pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indra, membuat gairah belajar dan berinteraksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar. Memungkinkan peserta didik dalam belajar secara mandiri yang sesuai bakat dan kemampuan yang dimiliki, visual auditori, dan kinestetik peserta didik, mempersamakan pengalaman, dan menyebabkan pendapat yang sama, menyalurkan pesan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yaitu sebagai sumber belajar, manfaat dari media pembelajaran adalah dapat memperluas pengetahuan, menambah pengalaman, menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, dan banyak hal lainnya. Media pembelajaran dengan banyak fungsi dan manfaat jika digunakan dengan baik dalam pembelajaran, ini perlu terus digunakan dan dikembangkan oleh seorang guru. Sebab dapat membantu guru dalam pencapaian prestasi siswa seperti yang diinginkan.

### 2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran ditentukan dari awal agar proses belajar dapat tercapai. Media pembelajaran yang bersifat memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan. Secara umum jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam Suprihatiningrum, (2016: 323), yaitu:

- 1) Media audio adalah media yang dapat bersuara atau mengeluarkan suara.
- 2) Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja.
- 3) Media audiovisual merupakan media yang menyajikan gambar atau objek yang dapat mengeluarkan suara.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Media yang digunakan disusun berdasarkan pengetahuan setiap siswa dapat diterima atau dipahami melalui panca indera. Secara Khusus jenis media pembelajaran dapat dibagi beberapa kategori Arsyad, (2014: 80- 93), antara lain:

- 1) Media berbasis manusia.

Pembelajaran dengan menggunakan media manusia dapat dilakukan oleh guru apabila kegiatan pembelajaran dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

- 2) Media berbasis cetakan.

Media pembelajaran dengan berbasis cetakan biasanya berbentuk majalah, LKS, buku. Media ini dapat digunakan sebagai contoh langsung penulisan dalam sebuah majalah atau koran.

- 3) Media berbasis visual.

Media dalam bentuk ini dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi dan memperkuat daya ingat siswa.

- 4) Media berbasis audio-visual.

Media ini menggabungkan antara suara dan visual, media ini juga memerlukan storyboard dan penulisan naskah yang membutuhkan rancangan dan persiapan yang baik.

5) Media berbasis computer.

Komputer dapat dijadikan sebuah media dikarenakan mampu menyajikan beragam informasi yang dapat membantu siswa pada proses belajar.

Media pembelajaran mempunyai banyak macam, dan juga beraneka ragam bentuknya yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Berdasarkan rancangan dan manfaatnya, media pembelajaran mempunyai dua jenis yaitu mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks atau canggih. media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Media yang dirancang (*by design*), yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai suatu komponen system pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang tepat dan bersifat formal.
- 2). Media yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu media dan sumber bahan belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, digunakan dan dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran.

#### 2.2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria. Kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016:23) yaitu:

- 1). Tujuan Pembelajaran,
- 2). Kesesuaian dengan materi,
- 3). Gaya belajar siswa
- 4). Karakteristik siswa,
- 5). Lingkungan,
- 6). Sarana dan Prasarana

Dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan saat pemilihan media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016:324) berpendapat bahwa beberapa pertimbangan memilih media yang akan digunakan, diantaranya:

- 1) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik materi pelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainnya

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Trianto menjelaskan tentang beberapa prinsip pada pemilihan media yaitu:

- 1). Harus ada kejelasan dari tujuan pemilihan tersebut.
- 2). Media yang dipilih harus dikenalkan sifat dan ciri-cirinya.
- 3). Adanya sejumlah media yang diperbandingkan karena pemilihan.

media merupakan suatu proses pengambilan keputusan dari adanya cara untuk pemecahan yang dituntut oleh tujuan. Trianto, (2010). Sedangkan menurut Aqib dalam Haryono, (2015: 67), mengemukakan hal yang harus dilakukan untuk mempertimbangkan media dalam pembelajaran yang digunakan sehingga tidak salah dalam memilih, yaitu:

1. Kompetensi pelajaran,
2. Karakteristik peserta didik.

3. Karakteristik media yang akan digunakan.
4. Waktu yang tersedia.
5. Ketersediaan fasilitas.
6. Konteks penggunaan.
7. Biaya yang diperlukan.

Menurut para pendapat ahli yang sudah dipaparkan dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan seorang guru untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar para siswa lebih paham terhadap isi dari materi yang sedang dipelajari dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan belajar dan pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa, media juga bermaafaat untuk mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan teman sebaya, siswa dengan lingkungan sekitar dan dapat memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

## **2.2.2 Media Video Animasi**

### **2.2.2.1 Pengertian media video animasi**

Video Animasi merupakan sebuah gambar-gambar bergerak yang berasal dari berbagai objek yang di buat dengan cara khusus agar bisa bergerak sesuai alur yang sudah di buat, pada setiap hitungan waktu. objek yang dimaksud bisa berupa beberapa gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan berbagai macam lainnya.

Menurut Salim (2003: 1), videoanimasi adalah proses pembuatan efek perubahan bentuk yang terjadi pada beberapa waktu(morphing). Suheri (2006:28) juga berpendapat animasi merupakan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa

untuk menghasilkan gerakan yang sesuai seperti yang kita inginkan. Salah satu keunggulan dari animasi yaitu kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian dengan sistematis dalam tiap waktunya di setiap perubahan. Hal ini sangat membantu untuk menjelaskan berbagai prosedur dan urutan kejadian. Setyaningsih, (2012:6). Suheri (2006:29) juga mengungkapkan bahwa animasi mempunyai kemampuan untuk memaparkan dan menjelaskan sesuatu yang rumit dan kompleks untuk dijelaskan jika hanya menggunakan gambar atau kata-kata saja, dalam suatu pembelajaran tertentu.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan, media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang berupa kumpulan gambar bergerak dan memiliki suara yang berisi tentang materi pembelajaran yang ditampilkan menggunakan media elektronik seperti proyektor, sebagai suatu usaha untuk membuat suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

#### 2.2.2.2 Manfaat Video Animasi

Menurut Rudyansah (2010:10) dalam artikelnya memaparkan bahwa manfaat video animasi sebagai berikut :

1. Dapat menyajikan materi dalam bentuk visual berbentuk gambar atau animasi sebuah zat, objek yang sangat kecil dan tidak mungkin untuk dilihat dengan kasat mata seperti, ion, molekul, mikro organisme, sel dan lain-lain.
2. Dapat menampilkan secara visual dan audio dengan bentuk animasi, gambar maupun video sebuah objek yang besar dan jauh seperti hewan, bentuk permukaan bumi (gunung, sungai dan lain-lain)
3. Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Dapat menampilkan bentuk animasi dari benda atau peristiwa.

5. Dapat menampilkan simulasi yang sulit pada bidang ilmu pengetahuan dan bidang pendidikan yang jika disimulasikan ke dunia nyata akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
6. Dengan animasi , peserta didik dalam mempelajari materi yang sulit akan terasa menjadi lebih mudah untuk dimengerti, dipahami dan dibayangkan. Animasi biasaberbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi , peserta didik akan lebih mudah mengerti dan memahami proses yang sulit di artikan oleh teks dan gambar seperti proses pada pembelahan sel, proses kimiawi dan proses lainnya.
7. Melalui video , peserta didikakan mampu mempelajari keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Siswa dapat melakukan putar ulang pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran atau penjelasan yang lebih fokus. Hal ini susah diwujudkan jika video yang disampaikan melalui media seperti televisi. Video animasi bisa menampilkan dengan jelas, langkah prosedural (seperti cara melukis).

Sedangkan menurut Daryanto, (2010:3) Manfaat media video animasi pembelajaran sebagai berikut :

1. Dapat menjelaskan materi pembelajaran menjadi sederhana
  2. Meningkatkan keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran
  3. Memaksimalkan seluruh indera
  4. Membimbing peserta didik menjadi lebih mandiri dalam meningkatkan wawasan
5. Memberikan informasi yang sama terhadap seluruh peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat video animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang di sampaikan

karena proses pembelajaran di tampilkan secara visual dan menggunakan audio, dan akan lebih memaksimalkan seluruh indra peserta didik, sehingga proses penyampaian materi lebih mudah di pahami oleh peserta didik, yang akan berdampak terhadap hasil belajar.

### 2.2.2.3 Rancangan Desain Media Pembelajaran Video animasi

Media yang di gunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi yang akan di buat menggunakan beberapa aplikasi smartpone berikut :

#### 1. Kinemaster

*Kinemaster* merupakan aplikasi editor video profesional yang sangat lengkap untuk Android. Alasan dari aplikasi kinemaster menjadi pilihan editor karena aplikasi ini bergaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi dari picasso dan juga mozaik. Selain itu banyak fitur unik dan juga emoji yang memberikan efek lucu dan juga menghibur, Semiyar Budi Wiyono (2019:01). Adapun langkah-langkah dalam pembuatan video dengan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi *kinemaster* yang sudah terinstal di samrtpone lalu pilih ikon ( + )
- b. Kemudian akan muncul tampilan untuk memilih aspek rasio yang akan kita buat, kemudian kita pilih salah satunya.
- c. Selanjutnya akan muncul Ikon tombol pada sisi kanan atas untuk menambahkan gambar ataupun video dari smarphone .
- d. Jika kita ingin menambahkan tulisan, efek atau media lainnya kita bisa menekan tombol “lapisan” yang berada di sisi kanan sebelah kiri.
- e. Kemudia jika kita ingin menambahkan musik kita tinggal pilih tombol ikon “audio” dan langsung memilih musik mana yang akan kita gunakan.

- f. Setelah kita selesai mengedit video yang kita inginkan selanjutnya tekan tombol berbagi.
- g. Kemudian yang terakhir kita tinggal menekan tombol “eksport”
- h. Video yang kita buat langsung tersimpan di dalam galeri smartphone

## 2. *Supermii*

Aplikasi *supermii* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat komik kartun avatar, dalam aplikasi ini kita bisa membuat atau merubah ekspresi wajah, pakean aksesoris dan lain-lain, puslitjaknov (2008:80). Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi *supermii* yang sudah terinstal dalam smartpone kemudian pilih gender yang ingin di buat
- b. Kemudia akan muncul berbagai macam pilihan bentuk mulai dari wajah, mata, rambut dan lain-lain
- c. Setelah selesai kemudian kita tinggal klik simpan dan kemudian karakter avatar yg kita buat langsung tersimpan dalam galeri smartpone kita.

## 3. *Gacha life*

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang di gunakan untuk membuat karakter yang bergaya anime, dalam aplikasi ini kita bisa mebuat atau memilih gaya baju ekspresi wajah rambut maupun gerak tubuh, Andy Chan (2010:01). Adapun cara untuk membuat anime dalam aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi *gacha life* yang sudah terinstal dalam smartpone kemudian pilih gender yang ingin di buat
- b. Kemudia akan muncul berbagai macam pilihan bentuk mulai dari wajah, mata, rambut, gerak anime dan lain-lain
- c. Setelah selesai kemudian kita pilih backgroun warna hijau

d. Dan tahap terakhir yaitu melakukan screen recording untuk menyimpan anime yang sudah kita buat.

### **2.2.3 Hasil belajar**

#### **2.2.3.1 Pengertian hasil belajar**

hasil belajar merupakan sebuah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran, yang berupa kemampuan aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotor yang di timbulkan oleh pengalaman dan bukan hanya satu aspek potensi. Setelah suatu proses belajar selesai, dari hal tersebut peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar, yang dimana hasil dari proses pembelajaran memiliki peranan penting pada proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan dalam aspek kognitif, afektif dan psik. Dalam aspek kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Dalam aspek afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan aspek psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan yang terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan pada diri peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dari ketiga ranah tersebut dijadikan sebagai penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah

kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para ahli guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik.

Arsyad (2005 : 1) Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku di diri seseorang yang bisa disebabkan dengan terjadinya perubahan di tingkat pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Perubahan pada peserta didik dengan terencana, baik di aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan suatu perubahan dan bentuk tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap pendidik mempunyai pandangan masing-masing yang sejalan dengan filsafatnya. Namun dalam menyamakan pendapat atau persepsi tetap berpatokan pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan.

#### 2.2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi Rusman, (2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

##### 1. Faktor Internal

- Faktor Fisiologis. Secara umum dalam kondisi fisiologis, seperti kesehatan, dan tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan lainnya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam proses menerima materi pelajaran dengan baik.
- Faktor Psikologis. Setiap individu siswa pada dasarnya mempunyai kondisi psikologis yang berbeda-beda, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat,

bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Faktor Eksternal

- Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan tersebut seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar di tengah hari di ruangan yang kurang dengan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan sangat berbeda dengan pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dengan kondisi ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- Faktor Instrumental merupakan faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dibuat berdasarkan dari hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan bisa berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang diinginkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

### 2.2.4 Pembelajaran Tematik

#### 2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik ini merupakan metode pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa dalam proses pembelajaran. Disebut “bermakna, dikarenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan mengerti konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung yang menghubungkan dengan konsep-konsep lain yang telah dipahami.

Menurut Fathorrohman, (2015: 16). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran menjadi satu tema agar dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesandian lebih menarik bagi

siswa. Pelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa atau (*events*) yang dapat mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berjalan dengan mudah, dan pastinya dapat di pahami dengan mudah oleh peserta didik . Menurut Gagne dan Briggs dalam Majid (2014: 141)

Menurut Nurul Hidayah (2015 : 34) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi sebuah tema tertentu. Pembelajaran tematik integratif mempunyai satu tema yang aktual dekat dengan dunia peserta didik dan di dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi satu pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik utuh diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang mengelola serta mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dan menjadi pembahasan yang menarik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang utuh memori pembelajaran siswa dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Sependapat dengan Nurul Hidayah (2015 : 46), Dalam pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran menjadi satu topik pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang disengaja menggabungkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran ataupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermaknanya artinya bahwa pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep

yang mereka pelajari secara langsung dan nyata yang menghubungkan konsep-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran, Menurut Majid (2014: 85). dalam Andi, (2013: 125)

Jadi dapat di artikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman berkesan kepada peserta didik. Tema merupakan inti pikiran atau gagasan pokok yang menjadi inti pembicaraan menjadi suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik mempunyai karakteristik yang tertuju pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, dan menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat luas, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan sehingga dapat menunjang hasil belajar dengan baik.

#### 2.2.4.2 Tujuan Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan, salah satunya pembelajaran harus bertujuan pada peserta didik agar materi yang dipelajari mudah dipahami. Adapun tujuan dari pembelajaran tematik, Menurut Prastowo (2019: 181) antara lain:

- 1) Memudahkan peserta didik memahami hubungan yang bermakna antara materi dalam pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari
- 2) Menumbuhkan moral dan sopan santun peserta didik
- 3) Mengembangkan kompetensi peserta didik karena proses belajar

Peserta didik pada usia sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bermain, sehingga pendekatan dalam pembelajaran tematik ini dapat menyatukan berbagai bidang studi pembelajaranyang menggambarkan dunia nyata dalam rentang

kemampuan dan perkembangan siswa Majid, (2014: 87) Menurut Kemendikbud (2014:16) Tujuan dari pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

- 1) Mudah memfokuskan mata pembelajaran pada tema yang sama
- 2) Mempelajari pengetahuan sehingga dapat mengembangkan berbagai kompetensi mata pembelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan bagi peserta didik.
- 4) Mengembangkan keterampilan berbahasa yang baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa gairah belajar agar mereka dapat berkomunikasi di situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus dapat mempelajari pembelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna ketika belajar dengan materi yang disajikan dalam tema yang jelas.
- 7) Guru dapat membuat waktu yang efisien, karena mata pelajaran yang di sampaikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus sehingga dapat diberikan dalam dua atau tiga pembelajaran bahkan lebih atau pengayaan.
- 8) Budi perkerti dan moral siswa dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi perkerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

#### 2.2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat membantu siswa untuk membentuk pengalaman, keterampilan, dan sikap. Menurut Pastowo (2019:15) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik, antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa

- 3) Menekankan pembentukan pemahaman yang bermakna
- 4) Menyampaikan konsep dari berbagai aspek
- 5) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Andi Prastowo, (2014:100) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik–karakteristik sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi mengandung beberapa arti kamus besar bahasa Indonesia edisi keempat menyebutkan yaitu: Ketepatan dalam menjalankan sesuatu dengan tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya atau istilah lain kedayagunaan; ketepatan; atau kesangkilan.

2. Kontekstual

Model pembelajaran tematik juga menggunakan pendekatan kontekstual. Kontekstual disini secara istilah maknanya, berhubungan dengan kondisi yang ada hubungannya dari suatu kejadian.

3. Berpusat pada siswa

Guru tidak diperkenankan memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitator dalam arti melakukan hal berikut ini : pertama memfasilitasi kegiatan belajar para siswa; kedua, memberikan kesempatan untuk peserta didik bertanya dan melayani pertanyaan mereka; ketiga, member ruang sepenuhnya agar mereka bisa berekspresi sesuai dengan tema pembelajaran; keempat, merangsang keingintahuan para siswa terhadap materi pelajaran yang di ajarkan; kelima,

memberikan kesempatan peserta didik untuk menjelaskan atau mengungkapkan pemahaman mereka.

4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Menyuguhkan pengalaman langsung disini maksudnya adalah para siswa dituntut mengalami dan mendalami materi secara langsung dengan diri mereka masing-masing.

5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Ketidak pemisahan antaramata pelajaran ini bukan berarti menghilangkan esensi mata pelajaran dan mengaburkan tujuan pembelajaran.

6. Holistik

Dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menampilkan konsep dari berbagai materi pelajaran.

7. Fleksibel

Guru dalam pembelajaran tematik tidak boleh kaku ketika mengadakan kegiatan belajar mengajar.

8. Hasil Pembelajaran Berkembangan Sesuai Minat dan Kebutuhan Siswa

Maksudnya, yang di peroleh siswa dari kegiatan belajar adalah sesuatu yang memang sangat berguna bagi mereka, sangat dibutuhkan, sangat di gemari, serta sangat memenengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.

9. Kegiatan Belajarnya Sangat Relavan dengan Kebutuhan Siswa SD/MIMelalui

pembelajaran tematik, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh.

10. Kegiatan yang dipilih dari Minat dan Kebutuhan Siswa

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan pendidik bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya pada isi mata pembelajaran.

Dari pendapat para ahli diatas dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik adalah gabungan antara dua atau tiga mata pembelajaran yang menjadi tema sehingga mempermudah dalam proses penyampaian oleh guru dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran tematik itu sendiri adalah memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

### **2.2.5 Kerangka Berfikir**

Kerangka berpikir merupakan suatu langkah untuk mengarahkan peneliti melakukan suatu penelitian, dan di bawah ini merupakan pemaparan tentang kerangka berfikir dalam penelitian ini.

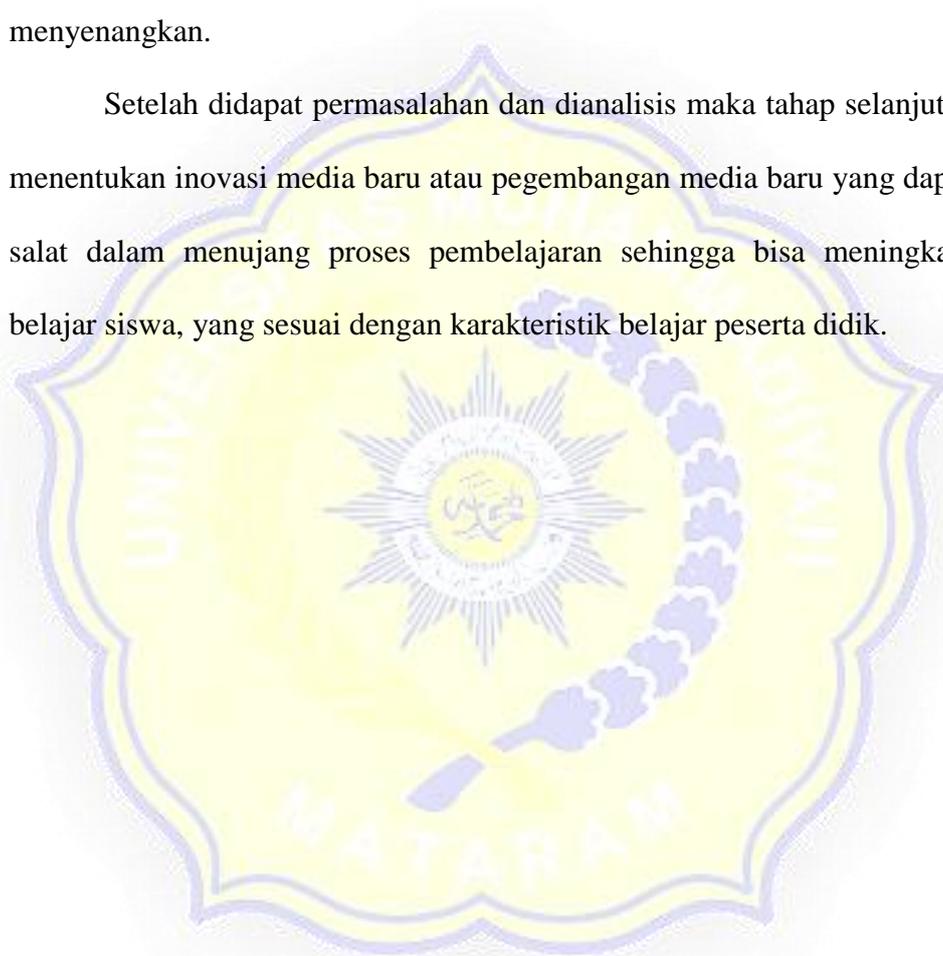
Setiap guru pasti merasa senang jika proses pembelajaran yang dilakukannya mendapat hasil berupa meningkatnya pengertian dan pemahaman materi pelajaran yang disampaikan pada saat proses pembelajaran, apalagi jika bisa mencapai kondisi ideal yang telah ditentukan. Untuk mencapai kondisi ideal memang tidak mudah yang dipikirkan membutuhkan proses dan waktu. Kondisi kelas bisa dikatakan ideal jika tampilan dan kegiatan di dalamnya telah memenuhi standar, setidaknya bisa mendekati dalam implementasi peraturan yang telah ada.

Kendala yang terjadi di lapangan adalah guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya materi yang disampaikan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu upaya untuk

mengetasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Masalah lain yang sering terjadi ketika penerapan metode pembelajaran yang monoton, kurang bervariasi, yang berakibat peserta didik merasa jenuh/bosan, tidak bergairah pada saat mengikuti pelajaran, oleh karena itu perlu segera di terapkan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

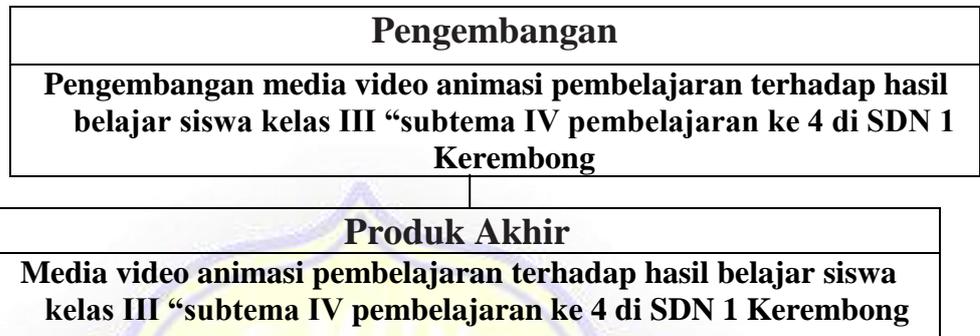
Setelah didapat permasalahan dan dianalisis maka tahap selanjutnya adalah menentukan inovasi media baru atau pengembangan media baru yang dapat menjadi alat dalam menunjang proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa, yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik.



<b>Kondisi Ideal</b>
1. Pembelajaran didalam kelas mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
2. Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran perlu ditingkatkan.
3. Guru menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kondisi Lapangan**

1. Pembelajaran didalam kelas kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran masih rendah.
3. Guru menggunakan media dan metode pembelajaran yang kurang inovatif.



Gambar 2.1.

Bagan Kerangka Berfikir



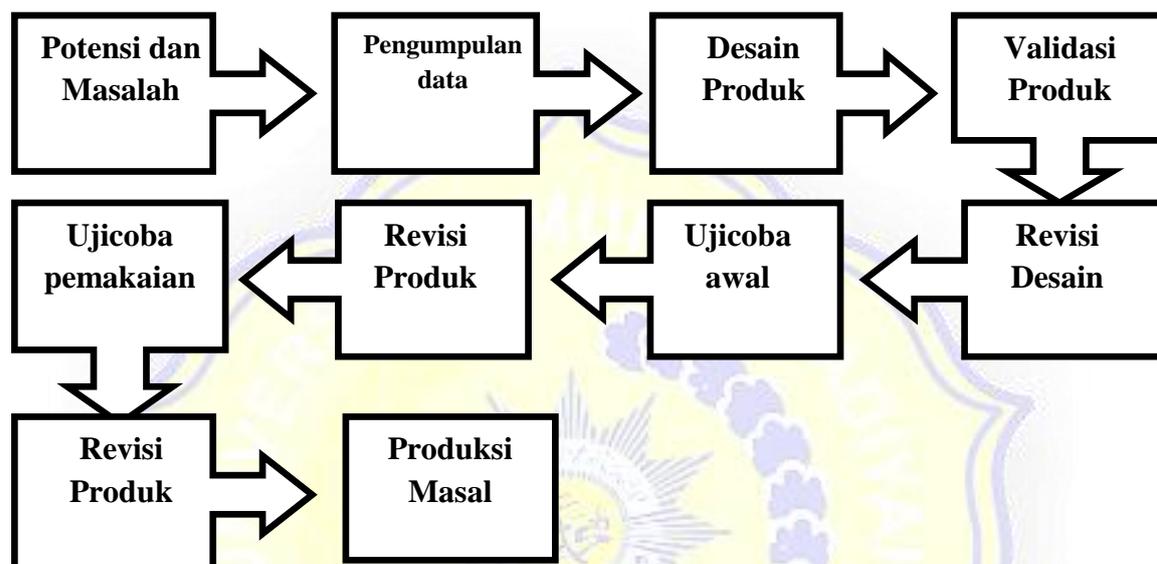
### BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.8 Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini merupakan model penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015: 407) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada namun dapat diuji kelayakan dan keefektivannya. Penelitian dilakukan untuk mencari solusi dari sebuah

permasalahan dan menemukan solusi yang tepat, dan sangat diperlukan model penelitian yang pas sehingga hasil pengembangan dapat tercapai. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan yang di adopsi dari model *Borg and Gall* dalam Nana Syaodih Sukmadinata ( 2006 : 169-170) yang mempunyai 10 tahap yaitu :



Gambar 3.1. Bagan Model penelitian Borg and Gall

### 3.9 Prosedur Pengembangan

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media video animasi yang di adopsi dari model dari *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahapan namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 tahapan dikarenakan waktu dan biaya yang tidak memungkinkan.

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah terkait dengan hasil belajar siswa dengan cara melakukan observasi di kelas III SDN 1 Kerembong pada dasarnya siswa memilki minat belajar yang sangat

tinggi tetapi kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar, yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

## 2. Pengumpulan informasi

Setelah melakukan identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, selanjutnya melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam proses kemampuan belajar siswa.

## 3. Desain Produk

Setelah pengumpulan informasi kemudian dilanjutkan dengan membuat desain produk yang dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang digunakan. *Software* yang digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran ini antara lain *Kinemaster*, *Supermii* dan *Gacha Life* dengan menggunakan *smartphone*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah yang sesuai dengan isi dari pembelajaran dalam bentuk GBIM (Garis Besar Isi Media), yang kemudian di kemas atau di jadikan sebuah video animasi pembelajaran.

## 4. Validasi Desain

Pada tahap ini untuk mengetahui validitas dari produk yang telah di buat, kemudian membuat alat ukur berupa angket. Angket tersebut kemudian diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media. Dari hasil validitas tersebut bertujuan untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

## 5. Perbaikan Desain

Revisi produk dilakukan karena terdapat masukan dari hasil validasi. Revisi pada produk dilakukan sesuai dengan saran atau masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dari produk yang dikembangkan.

#### 6. Uji Coba Terbatas

Setelah melalui proses validasi dan revisi, maka selanjutnya produk siap untuk di uji coba. Untuk uji coba tahap awal ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada 5-10 responden di kelas IV dengan cara membagikan angket respon siswa, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba pada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kepraktisan media video animasi pembelajaran.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk tahap dua ini dilakukan karena perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Selanjutnya, produk yang telah melalui revisi tahap dua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi mengalami perubahan baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

#### 8. Uji Coba Pemakaian / lapangan

Uji coba pemakaian ini dilakukan terhadap 30-32 responden di kelas III SDN 1 Kerembong. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa menggunakan soal pretest dan posttest yang sudah divalidasi konstruk oleh ahli materi.

#### 9. Revisi Produk

Pada tahap ini merupakan tahapan di mana peneliti melakukan revisi atau penyempurnaan pada produk yang telah di uji cobakan, revisi atau penyempurnaan

tersebut di lakukan berdasarkan hasil uji coba yang telah valid agar produk yang di hasilkan lebih maksimal lagi.

### **3.10 Subjek Uji Coba Produk**

Subjek uji coba produk penelitian dalam uji lapangan terdiri dari 30-32 responden siswa kelas III di SDN 1 Kerembong .

### **3.11 Jenis Data**

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini, data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam yaitu:

- a. Kualitatif yaitu data berupa masukan atau sarandari ahli materi , ahli media dan guru kelas III di SDN 1 Kerembong.
- b. Kuantitatif yaitu data hasilobservasi, wawancara, angket serta dokumentasi tim ahli dan siswa kelas III SDN 1 Kerembong pada uji coba lapangan.

### **3.12 Tehnik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data informasi penting sebanyak-banyaknya yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sekolah selaku subjek penelitian dan informasi mengenai analisis kebutuhan dalam penelitian. Ada beberapa jenis tehnik pengumpulan data pada penelitian pengembangan antara lain :

#### **1. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian. Observasi ini dilakukan di SDN 1 Kerembong tepatnya pada siswa kelas III. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui dan mengamati secara

langsung aktivitas yang dilakukan siswa saat pembelajaran dan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui secara langsung kondisi nyata dikelas dan masalah yang terjadi dikelas, agar dapat memberikan solusi yang tepat sesuai pada permasalahan di lapangan.

## 2. Angket

Angket merupakan cara pengambilan data yang dilakukan menggunakan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab Sugiyono, (2017:142). Pada penelitian pengembangan media video animasi ini peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahlimateri, ahli media dan juga untuk siswa guna mengetahui kecocokan dari media yang dikembangkan pada penelitian ini. Angket yang diberikan berisi pertanyaan yang disertai dengan pemberian skor.

## 3. Tes

Tes yang digunakan berupa pretes dan postes, yang di mana soal pretes dan postes ini sudah di validasi konstruk oleh ahli materi digunakan untuk mengukur hasil belajar, dan kemampuan subjek penelitian. Lembar instrumen tes ini berisi butir-butir soal yang digunakan pada media pembelajaran. Tujuan dari tes ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

## 4. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dokumen yang berupa foto-foto dalam kegiatan penelitian yang berlangsung saat proses pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera milik peneliti.

### **3.13 Instrumen Pengumpula Data**

Instrumen penelitian adalah pedoman atau alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data untuk mengumpulkan data agar data yang diperoleh valid. Penelitian ini menggunakan 2 bagian yaitu instrument untuk mengukur kevalidan dan instrument untuk mengukur kepraktisan pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

#### 1. Lembar Angket

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban. Angket diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media pembelajaran, dan c) Siswa kelas III untuk mengumpulkan penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda, yaitu:

##### a. Lembar angket validasi ahli materi

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media video animasi. Adapun instrumen angket penilaian oleh ahli materi dapat di lihat pada lampiran 6.

##### b. Lembar angket validasi ahli media

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran ke 7.

##### c. Lembar Pengamatan Siswa

Lembar pengamatan siswa ini di peroleh dari hasil validasi atau revisi dari bapak Dr.Muhammad Nizaar,M.Pd,Si untuk mengumpulkan data kepraktisan dari respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun lembar pengamatan untuk siswa dapat dilihat pada lampiran 8.

#### 1. Lembar Soal

Lembar tes merupakan alat untuk menguji hasil penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar kepada peserta didik yang berisikan soal-soal yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Adapun soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran ke 9.

### 3.14Tehnik analisis Data

Tehnik analisis data dalam penelitian ini yaitu mendapatkan media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan, keperaktisan dan keefektifan jika memenuhi syarat maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas dua teknik, yaitu:

#### 1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data dari hasil media pembelajaran diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan dan kepada siswa pada saat setelah tahap implementasi.

Adapun angket yang akan di analisis oleh peneliti terkait dengan pengembangan produk media video animasi pembelajaran.

Rumus yang digunakan adalah :

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

NV = Nilai uji validasi Produk

Dan untuk mencari nilai rata-rata pada tahap validasi di analisis menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

P = Perolehan peresentase validasi

$\sum x$  = Jumlah skor setiap ahli validasi

N = Jumlah ahli validasi

Untuk memperkuat data hasil kelayakan adapun kreteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

**Tabel 3.5 katagori Tingkat Kevalidan Produk**

<b>Interval Skor</b>	<b>Keterangan</b>
$0 < NV < 55$	Tidak Valid
$55 < NV < 75$	Cukup Valid
$75 < NV < 85$	Valid
$85 < NV < 100$	Sangat Valid

**Purwanto ( Lestari, 2020 : 62 )**

## 2. Analisis Data kepraktisan Media Video Animasi Pembelajaran

Angket yang disebarkan ke siswa akan mendapatkan data mengenai penilaian kemenarikan suatu produk media pembelajaran digunakan. Penilaian dapat berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah menggunakan media video animasi. Analisis data dari respon siswa tersebut menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum X}{\sum xi} = 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden suatu item

$\sum x_i$  = jumlah skor ideal

Seperti pada angket validasi ahli dan analisis angket siswa juga menggunakan skala dengan lima kategori untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa.

Dan untuk mencari nilai rata-rata dari hasil keseluruhan di analisis menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

P = Perolehan peresentase kepraktisan

$\sum x$  = Jumlah skor setiap Individu

N = JumlahSiswa

Adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**Kategori Tingkat Kepraktisan

<b>Tingkat pencapaian</b>	<b>Keterangan</b>
85 - 100%	Sangat Praktis
75 - 85%	Praktis
55 - 75%	Cukup Prakts
0 - 55%	Tidak Praktis
< 20%	Sangat tidak Prakis

**Sumber: Arikunto, (2010:35)**

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa lebih besar dari (>) 61%.

### 3. Analisis Keefektifan

Peneliti memberikan soal *pretes* kepada siswa sebelum menggunakan media video animasi pembelajaran dan memberikan soal *posttes* setelah penggunaan media video animasi. Lembar soal digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan media video animasi. Penilaian yang dihasilkan menjadi alat ukur dalam penggunaan media video animasi, untuk mengetahui kemajuan perkembangan siswa terhadap hasil belajar. Adapun rumus yang di gunakan dalam menganalisa pada tahap ini sebagai berikut :

$$NGain = \frac{Skor Posttes - Skor Pretes}{Skor Ideal - Skor Pretes}$$

Kategori perolehan nilai N-gain score dapat di tentukan berdasarkan nilai N-gain dalam bentuk % adapun pembagian kategori perolehan nilai n-Gain dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.7 Pembagian Sekor Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Sumber : Melzer dalam Syahfitri, (2008:33)**

Sementara, pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah ini :

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

**Sumber : Hake,R.R (1990)**

