SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

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

Oleh:

ARIFUDIN
117180026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHHAMMADIYAH MATARAM
2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal 01 Juli 2022

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Haifaturrhmah, M.Pd	**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd**
NIDN. 0804048501	**NIDN. 0827079002**

Menyetujui

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Haifaturrhmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Arifudin telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguaruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 15 Juli 2022

Dosen Penguji :

1. **Haifaturrahmah, M.Pd** **(Ketua)** (_____)
   NIDN. 0804048501

2. **Arpan Islami Bilal, M.Pd** **(Anggota)** (_____)
   NIDN. 0806068101

3. **Syafruddin Muhdar, M.Pd** **(Anggota)** (_____)
   NIDN. 0813078701

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd,Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Arifudin

NIM : 117180026

Alamat : Lingkungan Irigasi, Jln. Irigasi II, Ampenan, Kota Mataram

Memang benar bahwa skripsi yang Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022 adalah karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung awabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar sarjana yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 15 juli 2022
Yang membuat pernyatan,

METERAI TEMPEL
B6C71AJX974933582

Arifudin
NIM 117180026

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Nama : ARIFUDIN
NIM : 117180026
Tempat/Tgl Lahir : SANGIA, 04 NOVEMBER 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081 337 020 916
Email : arifabenk@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 36%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya ***bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum*** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Mataram, 16 Agustus 2022
Penulis

METERAI TEMPEL 10000 F159AJX985493461

ARIFUDIN
NIM. 117180026

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

*pilih salah satu yang sesuai

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : ARIFUDIN
NIM : 117180076
Tempat/Tgl Lahir : SANGIA, 04, NOVEMBER 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081 237 020 946
Jenis Penelitian : ☑ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐

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 PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada 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.

Mataram, 16 Agustus 2022
Penulis

METERAI TEMPEL
E3ECBAJX985893456

ARIFUDIN
NIM. 117180076

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulilla hirobil alamin, atas rahmat dan hidayahnya Allah SWT yang telah meridhoi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya.

1. Untuk kedua orang tua saya tercinta bapak (Syamsudin Abdurrahman) dan ibu (Hafni Abdullah). Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa-nya, cintanya, kasih-sayangnya, dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti kalian berikan.
2. Untuk kakak (Arfah, SE dan Hajrah, S.Pd). Terimakasi atas dukungan dan do'a yang kalian berikan.
3. Untuk keluarga tercinta terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah diberikan.
4. Untuk para sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan yang sudah kalian berikan
5. Untuk kakak ipar saya (Muhdin, S.Pd dan Ahmadin, S.Pd) terimaksi atas dukungan moral maupun matirilnya
6. Untuk orang terbaik yang selalu menemani dan tidak henti-hentinya memberikan dukungan kepada saya (Tanti Fardiati S.Pd) saya ucapkan banyak-banyak terimakasih

KATA PENGATAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022" dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahawa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucap terimakasih kepada:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr, Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP
3. Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagai Ketua program studi PGSD
4. Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing I
5. Sukron Fauziturrahman, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan.

Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 15 Juli 2022
Penulis,

Arifudin
NIM. 117180026

Arifudin,2022. **Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022.** Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran tematik berbasis video animasi pada tema 2 subtema 1 kelas IV sekolah dasar pada SDN Satampa Lawa serta untuk mengetahui tingkat keefektifan terhadap minat belajar siswa dalam menggunakan media video animasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi model dari *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahap penelitian, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 9 tahap saja yaitu hanya pada tahap revisi produk. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa berhasil dikembangkan yang berdasarkan dari nilai rata-rata validasi ahli media 94,4% dalam kategori "sangat valid" untuk nilai rata-rata validasi matari memperoleh 92,1% dan 84,3% juga masuk dalam kategori "sangat valid", untuk uji coba terbatas meperoleh nilai rata-rata 81,8% masuk dalam kategori "sangat praktis" sedangkan untuk hasil uji lapangan nilai rata-rata *pretest* 41,7% dan *posttes* 87,35% hal ini menunjukan bahwa minat belajar siswa menigkat setelah menggunakan media pembelajaran video animasi, kemudian untuk n-*gain score* memperoleh nilai 0,79% yang masuk dalam kriterian tinggi atau dengan kategori "sangat efektif" dan untuk lembat keterlaksanaan pembelajaran medapat nilai 81,25% dengan kriteria sangat terlaksana sehingga media pembelajaran video animasi yang di kembangkan masuk dalam kategori efektif.

Kata kunci*: Pengembangan, Media Video Animasi, Minat Belajar*

ABSTRACT

The problem of this research is that social studies learning outcomes are still low and students' lack of enthusiasm in participating in learning. In this study, the problem raised is how to implement the Numbered Heads Together (NHT) Cooperative learning model to improve student learning outcomes for social studies subjects for class VIII MTs Negeri 2 Bima for the academic year 2021/2022. The research method used in this research is Classroom Action Research. In this study, the research subjects were students of class VIII.A at MTs Negeri 2 Bima for the academic year 2021/2022. Based on the results of the analysis and discussion, it is found that learning outcomes have increased with classical completeness in cycle 1, namely 60% to 88% in cycle 2, this is due to an increase in student learning outcomes, as well as learning activities carried out by teachers, because they use cooperative learning models. The NHT type has the advantage of influencing student interaction patterns by increasing cooperation and discussion by prioritizing student activities in finding, and reporting information from various sources which are finally presented by students to determine students' understanding of learning. So it can be concluded that there is an implementation to improve student learning outcomes by using the NHT cooperative model for social studies subjects at MTs Negeri 2 Bima for the academic year 2021/2022. It can be suggested for students to take part in the learning process using the NHT type cooperative model so that it can provide opportunities for students to exchange ideas to consider the most correct answers that have an impact on improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, NHT Type Cooperative Model, Social Science Lessons

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMAADIYAH MATARAM
Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERNYATAAN ..... **iv**

SURAT PERNYTAN BEBAS PLAGIARISME ..... **v**

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **vi**

MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

ABSTRAK ..... **ix**

ABSTRACT ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Pengembangan 3
1.4 Manfaat Pengembangan 3
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan 4
1.6 Pentingnya Produk yang Diharapkan 5
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 5

BAB II LANDASAN TEORI 7

2.1 Penelitian Relevan 7
2.2 Kajian Pustaka 8
2.2.1 Media Pembelajaran..... 8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran..... 10
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 12
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran 14
2.3 Media Video Animasi..... 16
2.3.1 Pengertian Video Animasi..... 16
2.3.2 Manfaat Video Animasi..... 17
2.3.3 Jenis Video Animasi..... 18
2.4 Minat belajar 19
2.5 Ciri-Ciri Minat Belajar 20
2.6 Faktor Minat Belajar..... 21
2.6.1 Vaktor Internal..... 21
2.6.2 Vaktor Eksternal 22
2.7 Upaya Peningkatan Minat Belajar 23
2.8 Pembalejaran Tematik di Sekolah Dasar 23
2.9 Landasan Pembelajaran Tematik..... 25
2.9.1 landasan Filosofis. 25
2.9.2 landasan Psikologis 26
2.9.3 landasan Yuridis 26
2.10 Karakteristik Pembelajaran Tematik 27
2.11 Krangka Berpikir..... 28

BAB III METODE PENGEMBANNGAN 30

3.1 Model Pengembangan..... 30
3.2 Prosedur Pengembangan..... 30
3.3 Uji Coba Produk..... 35
3.4 Subjek Uji Coba..... 35
3.5 Jenis Data 36

3.6 Teknik Pengumpulan Data 36
3.7 Instrumen Pengumpulan Data 37
3.8 Metode Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN 48
4.1 Penyajian Data Uji Coba 48
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data 48
4.1.2 Perencanaan 49
4.1.3 Pengembangan Draf Produk 49
4.2 Hasil Uji Coba Produk 50
4.2.1 Uji Coba Lapangan Awal 50
4.2.2 Uji coba lapangan utama 54
4.2.3 Uji pelaksanaan lapangan operasional/empiris 56
4.2.4 Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran 57
4.3 Revisi produk 59
4.3.1 Merevisi Hasil Uji Coba 59
4.3.2 Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapanga 61
4.3.3 Penyempurnaan Produk Akhir 61
4.1 Pembahasan 61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 65
5.1 Simpulan 65
5.2 Saran 66
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 3.1 kisi-kis Validasi Media 38
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Media 38
Tebel 3.3 Kisi-kisi Validasi Materi 39
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Materi 39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Siswa 40
Tabel 3.6 Instrumen Respon Siswa 40
Tabel 3.7 Kisi-kisi Minat Belajar Siswa 41
Tabel 3.8 Instrument Minat Belajar Siswa 41
Tabel 3.9 kisi-kisi keterlaksanaan pembelajaran 42
Tabel 3.10 Angket keterlaksanaan pembelajaran 42
Tabel 3.11 Kategori Kevalidan Media 44
Tabel 3.12 Kategori Kepraktisan Media 46
Tabel 3.13 kriterian *gain score* 46
Tabel 3.14 Kategori Keefektifan Media 47
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media 50
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi 52
Tabel 4.3 Hasil rata-rata presentase ke-3 validator 54
Tabel 4.4 hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media 55
Tabel 4.5 Hasil angket minat *pretest* dan minat *posttes* siswa 56
Tabel 4.6 Hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran 58

DAFTRA GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka berpikir..... 29
Gambar 3.1 prosedur pengembangan..... 31
Gambar 4.1 Revisi produk 60
Gambar 4.2 Revisi produk 60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini berpotensi berdampak pada berbagai aspek kehidupan, antara lain bidang pendidikan. Proses pendidikan dapat dipermudah dengan memanfaatkan teknologi, salah satu contohnya adalah multimedia yang berperan dalam pemanfaatan media. Pendidikan dapat memanfaatkan hal ini.

Proses pendidikan dapat dipermudah dengan memanfaatkan teknologi, salah satu contohnya adalah multimedia yang berperan dalam pemanfaatan media. Pendidikan dapat memanfaatkan hal ini. Menurut Arsyad (2011:15), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa efek psikologis pada siswa. Ini semua dinyatakan dalam konteks proses belajar mengajar.

Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam proses pembelajaran akan mengubah pembelajaran dari sesuatu yang membosankan menjadi sesuatu yang menyenangkan. Siswa akan lebih mudah memahami proses pembelajaran dan akan menemukan proses pembelajaran yang lebih menarik jika mereka menggunakan multimedia sebagai media berbasis audio visual. Hal ini juga akan meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu

media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas untuk menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Efektivitas belajar mengajar sangat terbantu oleh berbagai bentuk media pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu dimungkinkan dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, dan siswa dapat belajar sendiri dengan bantuan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun media pembelajaran tematik berbasis video animasi, dan deskripsinya menjadi dasar penelitian ini. Penulis penelitian memutuskan untuk mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022". Hal ini dikarenakan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan tema 2 subtema "sumber energi" agar dapat disampaikan dengan menggunakan animasi yang menarik, agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, serta dapat meningkatkan siswa. ' minat belajar..

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran tematik berbasis video animasi tema 2 subtema 1 sumber energi kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran tematik berbasis video Animasi tema 2 subtema 1 sumber energi kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran tematik berbasis video animasi tema 2 subtema 1 sumber energ kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah segabagi berikut:

1. Validitas media pembelajaran tematik berbasis video animasi topik 2 subtema 1 sumber energi untuk kelas IV Sekolah Dasar diuji.
2. Meneliti penerapan media pembelajaran tematik berbasis video animasi topik 2 subtema 1 sumber energi untuk siswa kelas IV SD.
3. Evaluasi keefektifan media pembelajaran tematik berbasis video animasi topik 2 subtema 1 sumber energi bagi siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat:

1. Bagi Lembaga
   a. Universitas Muhammadiyah Mataram

      Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang bekerja di fakultas keguruan dan

ilmu pendidikan. Hal ini akan memungkinkan terciptanya pendidik yang kreatif dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

b. Sekolah

Untuk meningkatkan standar keseluruhan sekolah dasar, penting untuk memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan pendidikan ke arah yang lebih bermanfaat melalui pemanfaatan video animasi yang menarik dan efisien. Ini akan memungkinkan guru untuk menarik keluar potensi penuh siswa mereka dan membentuk mereka menjadi individu yang intelektual dan sukses.

2. Bagi Siswa

a. Menawarkan siswa kesempatan untuk mendapatkan pengalaman praktis.

b. Membantu menyederhanakan konsep yang diajarkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.

c. Meningkatkan minat dan antusiasme siswa sekaligus menarik bagi mereka

d. Membantu mencegah kebosanan dan ketidakaktifan siswa saat belajar

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi referensi dan alternatif penggunaan media berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik agar dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih menghibur.

4. Bagi Peneliti

Sebagai wadah pengembangan diri dalam penguatan kompetensi dan kepekaan seseorang terhadap kesulitan belajar, serta kemampuan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran bertema di dalam kelas.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang di kembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah

1. Media pembelajaran dibuat dalam betuk video animasi
2. Materi pendidikan mencakup konten yang berkaitan dengan sumber energi, yang dapat ditemukan di bawah topik 2, subtema 1 sumber energi.
3. Format materi pendidikan berupa film animasi, yang terdiri dari berbagai komponen antara lain teks, grafik, animasi, dan audio.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa animasi; jadi, untuk mengoperasikannya, seseorang membutuhkan komputer atau ponsel pintar.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pembuatan media edukasi berbasis video animasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan atau memodifikasi produk asli agar lebih unggul, sempurna, menarik, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini dilakukan dengan harapan agar siswa dapat lebih memahami dan memahami materi yang sedang disampaikan kepada mereka.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari peneliti

   Siswa kelas IV SD dapat berhasil dengan media pembelajaran tematik berbasis film animasi sebagai media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

2. Keterbatasan pengembangan

   Siswa kelas IV SD disurvei untuk menentukan kebutuhan mereka tentang topik tema 2 sub tema 1 sumber energi, yang menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran tematik ini.

   Penelitian ini dibatasi pada pembuatan produk media pembelajaran berbasis video animasi untuk anak sekolah dasar kelas IV secara eksklusif, dengan tujuan agar proses pembelajaran secara keseluruhan lebih efisien bagi anak-anak tersebut.

   Dalam penelitian saat ini, para peneliti memiliki jumlah waktu yang terbatas untuk dicurahkan pada prosedur penelitian, yang berarti bahwa produk akhir tidak dapat diproduksi dalam jumlah besar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Kelebihan dari penelitian yang relevan antara lain sebagai referensi agar penelitian yang sedang dilakukan lebih dapat dipahami. Berikut ini adalah daftar beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini:.

1. Kajian pertama dilakukan oleh Dwi Nur Indah Sari dan diberi judul "Pengembangan Video Animasi Media Pembelajaran Bertema Tingkat SD/MI" (2021). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran tema dengan membuatnya lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Sabah Balau dan Universitas Bani Salim Bandar Lampung.
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Siti Rochimah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Mata Pelajaran Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberagung Petrongan Jombang", ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD Negeri Sumberagung Petrongan Jombang memiliki minat belajar yang lebih besar ketika video animasi (2019). Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan pembuatan konten video animasi yang menarik, yang kemudian dapat digunakan untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

3. Penelitian ketiga berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powton Learning pada Mata Pelajaran IPA Kelas 2 SD Labschool Unnes”, yang dilaksanakan oleh Unnes. Kontribusi Ismail Bastiar Adhar (2016). Disiplin keilmuan yang diteliti dalam penelitian pengembangan ini. Kemanjuran media pembelajaran ini akan dievaluasi menggunakan metode ini.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Akses siswa ke media pembelajaran merupakan komponen penting yang membantu dalam penyampaian bahan ajar di kelas. Kata "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar", adalah akar dari kata bahasa Inggris "media", yang merupakan versi jamak dari kata "medium". Istilah "media" dapat merujuk pada sejumlah usaha atau industri yang berbeda, seperti peran media dalam transmisi pesan. Selain itu, istilah "media" digunakan dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dikenal sebagai "media pendidikan" atau "media pembelajaran".

Media pembelajaran adalah alat proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk menjelaskan informasi sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran Menurut Daryanto (2016: 5), media pembelajaran adalah bentuk media yang digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran sebagai alat dan sumber. Media pembelajaran adalah alat bantu berwujud dan tidak berwujud yang

berfungsi sebagai perantara antara pengajar dan siswa dengan tujuan untuk lebih memahami informasi pedagogis agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012:28).

Menurut Asyhar (2011:8) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu dan segala sesuatu yang dapat mentransfer dan menyebarkan pesan dari sumber secara terkoordinasi sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang sesuai sehingga penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan sukses dan efisien. Menurut Asih Mia (2015:3), media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswanya selama proses belajar mengajar atau sebagai saluran komunikasi selama proses belajar mengajar.

Dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dikutip oleh Rodhatul (2009: 2) mengatakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar termasuk dalam kategori media pembelajaran. Alat-alat ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide, (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar, yang merupakan kendaraan fisik yang membawa informasi instruksional dan berada di lingkungan peserta didik serta berpotensi memotivasi peserta didik untuk belajar.

Penguasaan penggunaan berbagai bentuk media di kelas memiliki dua tujuan yang sangat signifikan, yaitu sebagai berikut:

a) Karena fungsinya dalam konteks ini sebagai instrumen, maka media disebut juga sebagai media dependen (efektivitas).
b) Penggunaan media sebagai sumber belajar yang dilakukan secara mandiri oleh siswa disebut sebagai "media dependen". Struktur media dependen sedemikian rupa sehingga diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk mengirimkan informasi dengan cara yang diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh guru Rusman (2012: 140).

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh para ahli media pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan. Pesan ini, jika dipahami dalam bentuk garis besar, mengacu pada orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Dengan menggunakan media, kita akan mendapatkan banyak keuntungan, dan instruktur juga akan lebih mudah dalam mengajar siswa. Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran dapat membangun motivasi dan menginspirasi tindakan yang berkaitan dengan pembelajaran. Karena itu, akan dapat memberikan siswa pengalaman yang melibatkan otak dan fisik mereka melalui interaksi yang terjadi.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Motivasi siswa dapat ditingkatkan, dan tingkat pemahaman mereka tentang topik dengan mudah, ketika media pembelajaran digunakan. Peran terpenting yang dimainkan media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang membentuk suasana, keadaan, dan lingkungan belajar secara keseluruhan yang menjadi tanggung jawab instruktur untuk mengatur dan mengembangkannya (Arsyad 2013:19). Tujuan dari media pendidikan adalah:

1) Meningkatkan kegunaan dan produktivitas kesempatan pendidikan;
2) Meningkatkan minat yang dimiliki siswa dalam belajar;
3) Meningkatkan minat dan semangat belajar di kalangan siswa;
4) Memiliki anak-anak terlibat dengan dunia di sekitar mereka secara langsung;
5) Dengan mempertimbangkan gaya belajar siswa yang bervariasi;
6) Memperlancar berbagai bentuk komunikasi proses pembelajaran;
7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media berfungsi sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran (Musfiqon, 2012:34). Dalam perkembangannya, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut: (1) Sebagai alat bantu mengajar; (2) Dengan masuknya media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman konkrit kepada siswa; (3) Penggunaan

pendekatan sistem dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran;

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011:29-41) sebagai berikut.

1. Klarifikasi makna suatu kata, frasa, tanda, atau simbol merupakan tujuan dari analisis semantik.
2. Kemampuan media untuk merekam, melestarikan, dan menampilkan kembali suatu barang atau peristiwa/peristiwa dalam berbagai cara, prosedur, dan bentuk merupakan fungsi fiksatif media.
3. Kemampuan media untuk menghadirkan kembali suatu item atau peristiwa dalam berbagai cara, strategi, dan bentuk adalah kapasitasnya untuk melakukan fungsi manipulatif.
4. Karena fungsi distributif, tampilan tunggal dapat membawa suatu peristiwa atau item menjadi perhatian sejumlah besar pengamat di wilayah geografis yang sangat luas.
5. Fungsi psikomotor adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik siswa
6. Fungsi pikologis yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis, meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi
7. Siswa dapat mengalami tingkat stimulasi persepsi yang sama berkat media pendidikan, yaitu fungsi sosiokultural.

Para ahli berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari pengajar kepada siswa, dengan tujuan untuk menjelaskan isi yang diajarkan dan mengatasi kendala ruang dan waktu agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain melakukan peran yang diperlukan, banyak bentuk media pendidikan juga memberikan sejumlah efek menguntungkan pada proses pembelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk aktif dan terlibat melalui penggunaan media pembelajaran, yang akan memungkinkan mereka untuk lebih mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Arsyad (2013:29), berikut adalah manfaat praktis dari pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pelajaran, yang pada gilirannya memungkinkan pesan dan informasi untuk memfasilitasi daya serap siswa dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa yang pada gilirannya dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya; dan (3) Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dimungkinkan untuk menggunakan foto, foto, slide, realitas, video, radio, atau model sebagai pengganti item aktual atau objek yang lebih besar dari kehidupan yang tidak dapat ditampilkan di kelas. Dengan menggunakan mikroskop, film, slide, atau foto, seseorang

dapat menunjukkan keberadaan benda atau benda yang terlalu kecil untuk dilihat oleh indera. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungannya dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Peristiwa langka di masa lalu dapat disajikan kembali dengan menggunakan rekaman, video, foto, dan slide selain secara lisan; (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

Menurut Asyhar (2011:41) Ada banyak keuntungan menggunakan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut: (1) Dengan media pembelajaran yang beragam, cakupan materi pembelajaran dapat diperluas; (2) Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik; (3) Pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori pembelajaran; (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja diperlukan; (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut pendapat berbagai pakar, penggunaan berbagai bentuk media pendidikan memiliki berbagai keunggulan. Keunggulan tersebut antara lain sebagai berikut: meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa; mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Jika seorang guru mampu memasukkan

banyak bentuk media ke dalam satu sesi, maka kelas secara keseluruhan akan lebih menghibur dan partisipatif. Selama proses pendidikan, efektivitas penggunaan berbagai bentuk media akan berbanding lurus dengan jumlah kemungkinan kombinasi.

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Proses pendidikan memanfaatkan berbagai format instruksional, yang dapat berkisar dari langsung dan tradisional hingga mutakhir dan rumit. Asyhar (2011:44-45) memaparkan berbagai jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran tersebut antara lain: (1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan siswa, misalnya media cetak seperti buku, modul jurnal, dan model seperti bola bumi dan media realitas alam di sekitarnya; (2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera pendengaran siswa, misalnya radio, CD player, dan tape recorder (4) Media berbasis komputer yang disebut “multimedia” memiliki berbagai bentuk yang berbeda. media secara terpadu dalam konteks kegiatan pendidikan. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013:39), berikut kategori media pembelajaran yang dapat dikelompokkan: (1) Media cetak; (2) media tampilan; dan (3) Media elektronik (3). Kualitas tembus pandang di atas kepala; (4) Rekaman yang dibuat pada pita audio; (5) urutan slide; (6) strip film; (7). (Render dari banyak gambar; (8) perekaman video langsung dan gambar bergerak; dan (9) penggunaan komputer.

Menurut Djamarah (2010:124), berbagai bentuk media pendidikan dapat dirinci ke dalam kategori berikut: (1) media auditif, yang mengacu pada bentuk media yang hanya melibatkan kemampuan suara dan oleh karena itu tidak cocok untuk penyandang tunarungu; (2) media visual, yaitu bentuk media yang hanya melibatkan indera penglihatan, seperti film, gambar, dan cetakan; dan (3) media audiovisual, yaitu bentuk media yang melibatkan unsur suara dan gambar sehingga memiliki kemampuan yang unggul.

Menurut pendapat banyak ilmuan berpengetahuan, bentuk media pendidikan yang diterapkan berubah dalam menanggapi preferensi instruktur dan murid. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berbasis video interaktif. Bentuk media pembelajaran ini menggabungkan banyak jenis media ke dalam satu latihan pembelajaran. Kategori media ini termasuk gambar, suara, dan video berbasis komputer. Karena penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran ini dalam upaya untuk meningkatkan standar proses kegiatan pembelajaran, faktor-faktor tertentu perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran. Karena pemilihan media memiliki dampak yang begitu signifikan terhadap keberhasilan keseluruhan proses pembelajaran serta hasil, maka penting untuk disesuaikan dengan materi pelajaran, tujuan dan sasaran pembelajaran, serta bakat dan karakteristik siswa. pelajar.

2.3 Media Video Animasi

2.3.1 Pengertian Video Animasi

Animasi merupakan salah satu dari beberapa model pendidikan. Menurut Sofian (2009:1), istilah “animasi” berasal dari kata kerja Latin “animare” yang diterjemahkan menjadi frase bahasa Inggris “to animate” yang berarti “bergerak”. Istilah "animasi" mengacu pada pergerakan sesuatu (gambar atau objek) yang sebelumnya statis. Salah satu subgenre media visual dikenal sebagai media animasi. Komputer bertanggung jawab atas keseluruhan animasi, mulai dari pengembangan awal karakter hingga penyesuaian gerakan dan efeknya. Meskipun peran utamanya adalah hiburan, animasi telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan sekarang dianggap sebagai bentuk seni yang sangat berkembang.

Menurut Putusutrisna (2011: 3), video animasi adalah rangkaian gambar yang disajikan secara bergantian dalam selang waktu yang relatif singkat untuk memberikan kesan bahwa item yang digambarkan dalam gambar tersebut bergerak. Ada dua jenis animasi: (1) animasi berbasis komputer, yaitu animasi yang dibuat oleh komputer untuk menciptakan efek visual seperti perubahan fokus, sudut pandang, ukuran, dan cahaya; dan (2) animasi tradisional yang digambar tangan. (2) Juga dikenal sebagai "video gerak penuh", foto-foto bergerak ini benar-benar ditangkap dalam kehidupan nyata oleh kamera video. Sebuah mesin dengan kecepatan pemrosesan yang sangat cepat diperlukan untuk animasi ini.

2.3.2 Manfaat Video Animasi

Menurut Rudyansah (2010:10) manfaat video animasi sebagai berikut :

1. Dapat menyampaikan informasi dalam bentuk visual, seperti foto diam atau animasi suatu zat atau partikel yang sangat kecil dan tidak dapat dilihat oleh mata manusia, seperti molekul, ion, mikroorganisme, sel, dan sebagainya.
2. Mampu menampilkan secara visual dan aural dalam bentuk animasi, foto, atau film dari hal-hal yang luas dan jauh seperti binatang, kontur permukaan bumi, (gunung, sungai, dll)
3. Dapat menggambarkan hal-hal atau kejadian yang rumit, berbelit-belit, dan terjadi di beberapa titik waktu.
4. Penggambaran animasi dari hal-hal atau kejadian dapat ditampilkan.
5. Dapat mendemonstrasikan simulasi yang menantang di bidang penelitian dan pendidikan yang, jika dilakukan di dunia nyata, akan membutuhkan investasi finansial yang signifikan.
6. Siswa yang mempelajari informasi yang menantang akan menemukan bahwa animasi memudahkan mereka untuk memahami, menafsirkan, dan membayangkan topik. Sebagian besar waktu, animasi akan berbentuk simulasi, eksperimen, atau proses. Siswa akan lebih mudah memahami dan memahami proses yang sulit diapresiasi oleh teks dan citra, seperti proses yang terlibat dalam pembelahan sel, proses kimia, dan proses lainnya, jika mereka melihat proses tersebut dianimasikan.

7. Siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang tahap saat ini dari suatu proses, kejadian, atau peristiwa dengan melihatnya di film. Siswa memiliki pilihan untuk mengulang bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan gambaran atau pemahaman materi yang lebih jelas. Jika video dilihat di media seperti televisi, akan sulit untuk menghargai aspek ini. Video animasi dapat menunjukkan fase yang berbeda dalam suatu proses (seperti cara melukis).

2.3.3 Jenis - Jenis Video Animasi

Video animasi mempunyai jenis yang berbeda. Sofian (2009:2) menyebutkan teknik pembuatan animasi terdapat tiga jenis animasi yaitu:

1. Claymation adalah nama lain dari animasi stop-motion (*Stop Motion Animation*), yang juga dikenal dengan gaya animasi ini. Clay digunakan sebagai item yang dipindahkan pada tahap awal pembuatan jenis animasi ini. Animasi dapat dibuat menggunakan metode ini dengan menangkap gambar benda (boneka atau benda lain) saat dipindahkan dari satu posisi ke posisi lain secara bertahap. Metode ini melibatkan tingkat kerumitan dan membutuhkan kesabaran yang signifikan selama prosedur.
2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*), animasi ini merupakan metode yang digunakan ketika animasi pertama kali dibuat, pendekatan yang saat ini dianggap sebagai jenis animasi yang paling sering disebut sebagai konvensional. Sebagai hasil dari fakta bahwa itu dilakukan pada seluloid tembus cahaya, yang, pada pandangan

pertama, tampaknya sangat mirip dengan transparansi, metode ini kadang-kadang disebut sebagai animasi sel. Selama proses, masing-masing foto dipindahkan satu per satu. Karena kemajuan teknologi komputer, sekarang animasi konvensional dapat dibuat di komputer. Animasi 2 dimensi adalah nama yang diberikan untuk teknologi manufaktur modern yang menggunakan komputer.

3. Animasi komputer (*Computer Graphics Animation*). Animasi ini sepenuhnya dibuat di komputer, seperti namanya; tidak ada metode lain yang terlibat. Komputer bertanggung jawab atas semua efek khusus, mulai dari desain karakter awal hingga penyetelan halus "pemain" dan gerakan kamera.

2.4 Minat Belajar

Slameto (2010: 57), minat merupakan kecenderungan yang bertahan lama untuk memperhatikan dan mengingat kembali aktivitas-aktivitas tertentu. Ketika seseorang terlibat dalam pengejaran yang menarik minat mereka, mereka akan menyadari aktivitas tersebut secara konsisten dan mengalami sensasi kesenangan. tempat di mana sensasi kesenangan pada akhirnya menghasilkan pemenuhan. Jika seseorang tertarik pada suatu subjek, mereka akan memperhatikannya tanpa dipaksa untuk melakukannya dan akan melakukannya dengan gembira sampai subjek tersebut memenuhi tujuannya.

Demikian pula, untuk mencapai tujuan seseorang berkenaan dengan belajar, seseorang harus terlebih dahulu memiliki minat terhadap materi

pelajaran yang dipelajari. “Belajar adalah kegiatan mental atau psikis yang berlangsung dalam kontak aktif dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap,” seperti yang dikemukakan oleh Winkel (Purwanto, 2011:390). Kegiatan belajar bagi siswa mencakup lebih dari sekedar kualitas kognitif (pengetahuan) yang terhubung dengan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi untuk masalah. Sehubungan dengan komponen emosional (sikap), siswa menunjukkan perilaku positif di mata masyarakat, seperti kejujuran, percaya diri, ketertiban, kerjasama, disiplin, dan perilaku lainnya.

2.5 Ciri-Ciri Minat Belajar

Susanto, (2013: 62) menyatakan ciri-ciri dari minat belajar yang dibagi menjadi tujuh yaitu sebagai berikut:

1. Ketika seseorang menjadi dewasa baik secara fisik maupun mental, minat mereka juga matang bersama mereka. Perubahan minat sebagai fungsi dari bertambahnya usia Karena anak-anak memiliki tingkat keingintahuan yang lebih besar daripada orang tua mereka, anak-anak juga memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi daripada orang tua mereka. Hal ini dikarenakan minat belajar anak lebih tinggi dari minat belajar orang tuanya.
2. Kegiatan belajar menentukan tingkat minat seseorang. Salah satu faktor yang mendorong tumbuhnya minat seseorang adalah kesiapan belajar yang meningkat. Selain itu, harus ada unsur dalam kegiatan belajar yang

berbeda dengan yang sering dilakukan agar anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar sehari-hari.

3. Kesempatan belajar secara langsung mempengaruhi minat seseorang. Fakta bahwa tidak semua orang mampu memanfaatkan kesempatan pendidikan membuat mereka menjadi komoditas yang sangat diinginkan.
4. Ada kemungkinan bahwa minat tidak akan tumbuh terlalu banyak. Kemungkinan pembatasan ini disebabkan oleh faktor fisik tertentu yang tidak dapat dilakukan. Kendala biaya terkadang menjadi penghambat keinginan siswa untuk melanjutkan pendidikan.
5. Budaya memiliki dampak yang signifikan terhadap kepentingan masyarakat. Budaya adalah faktor yang sangat signifikan karena, jika menghilang, begitu juga minat terhadap topik yang dibahas. Ingatan siswa lebih tertanam dalam budaya; karenanya, jika budaya itu lenyap, begitu juga minat mereka terhadapnya.
6. Beban emosional dari kepentingan seseorang tidak dapat diabaikan. Perasaan terhubung dengan minat, yang berarti bahwa jika sesuatu dipandang memiliki tingkat nilai yang tinggi, rasa senang akan berkembang, dan kesenangan ini pada akhirnya dapat mengarah pada minat pada barang tersebut. Siswa akan langsung terlibat dan terlibat dalam pendidikan mereka jika konten pendidikan mereka dapat dianggap menyenangkan.
7. Individu memiliki kepentingan egosentris, yang berarti bahwa jika mereka menikmati sesuatu, mereka ingin memilikinya jika mereka bisa

mendapatkannya. Siswa yang sudah menikmati diri mereka sendiri saat terlibat dalam pembelajaran akan mengalami perasaan minat dan dorongan lebih lanjut untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Berdasarkan karakteristik tersebut di atas, seseorang dapat menarik kesimpulan bahwa minat dapat dipecah menjadi tujuh kategori yang berbeda. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut: minat berkembang seiring dengan kematangan fisik dan mental seseorang; minat tergantung pada kegiatan belajar; minat bergantung pada kesempatan belajar; pertumbuhan kepentingan mungkin terhambat; budaya berdampak pada kepentingan; kepentingan dibebankan secara emosional; dan kepentingan bersifat egosentris.

2.6 Faktor-Faktor Minat Belajar

Muhibbin, Syah (2010: 152) minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal.

2.6.1 Vator internal

Faktor internal merupakan variabel-variabel yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri Aspek-aspek tersebut meliputi kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian, minat, dorongan, dan kebutuhannya. Seorang siswa yang berminat belajar akan memiliki minat belajar dan akan memiliki minat belajar jika ia adalah siswa yang berminat belajar. Jika siswa tidak memperhatikan selama belajar, hal itu dapat menyebabkan kebosanan, yang pada gilirannya dapat mengganggu hasil belajar mereka.

2.6.2 Vaktor eksternal

Faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang memotivasi siswa yang berasal dari luar dirinya, seperti dukungan dari orang tua atau dorongan dari dosen, ketersediaan sarana dan prasarana atau sarana, serta faktor lingkungan.

Antusiasme siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh fasilitas infrastruktur yang ada di rumah dan ruang kelas mereka. Siswa dapat menemukan diri mereka kurang beruntung dan motivasi mereka dalam pendidikan mungkin menderita sebagai akibat dari sarana dan prasarana yang tidak berkembang sepenuhnya. Antusiasme siswa dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain orang tua, pengajar, dan lingkungan fisik. Ada kemungkinan kondisi lingkungan ini bermula dari interaksi dengan orang-orang di sekolah atau di masyarakat luas. Siswa yang memiliki motivasi internal yang kuat untuk melakukan sesuatu kemungkinan besar akan mengalami kesulitan jika tidak didukung oleh orang lain.

Menurut temuan penelitian, unsur-unsur yang mempengaruhi minat belajar seseorang dapat dipecah menjadi dua kategori: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi hal-hal seperti fokus, rasa ingin tahu, motivasi, dan persyaratan. Selain itu, terdapat variabel ekstrinsik, seperti dorongan dari orang tua dan pengajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta keadaan lingkungan sekitar.

2.7 Upaya Peningkatan Minat Belajar

Minat merupakan Pembelajaran dibantu oleh variabel pendukung. Karena siswa lebih memperhatikan apa saja yang ditawarkan oleh guru dengan perasaan senang, kegiatan pembelajaran yang menarik berpotensi untuk meningkatkan minat siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan diingat dan tak terlupakan bagi siswa jika kegiatannya menarik.

Slameto, (2013: 181) menyarankan agar pengajar berusaha menumbuhkan minat baru pada siswanya Pengajar atau guru berusaha untuk menarik perhatian siswa dengan menawarkan cara belajar yang lain, baik dari segi model pembelajaran yang dilaksanakan maupun materi yang dibuat. tersedia.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa pembelajaran konvensional sangat membosankan bagi siswa setelah mendengar pendapat para ahli tersebut di atas. Oleh karena itu, guru berupaya membangkitkan minat belajar siswanya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran tidak terkesan biasa-biasa saja dan tidak menarik.

2.8 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik merupakan Salah satu pendekatan pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang menggabungkan banyak disiplin ilmu yang terkait dalam tema tertentu secara bersamaan. Pembelajaran ini melibatkan keterampilan dasar tertentu, tujuan pembelajaran, dan indikasi topik atau mungkin banyak disiplin ilmu yang digabungkan bersama. Integrasi dalam belajar-mengajar ini dapat diamati dari perspektif kurikulum, komponen

belajar-mengajar, dan proses dan perspektif temporal (Abdul Munir, dkk. 2005:1).

Sedangkan menurut Rusman (2011: 254), pembelajaran tematik adalah suatu bentuk pembelajaran terpadu yang mengambil pendekatan tema yang menggabungkan banyak mata kuliah untuk memberikan pengalaman yang relevan kepada siswa. Siswa akan menangkap ide-ide yang mereka peroleh melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran tema, dan mereka akan menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan konsep lain yang telah mereka kuasai. Inilah sebabnya mengapa dikatakan bahwa itu bermakna.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu:

1. Akan ada penghematan biaya sebagai hasil dari kombinasi berbagai keterampilan dan indikasi dasar serta substansi topik, karena fakta bahwa informasi yang tumpang tindih dapat diringkas atau bahkan dihapus seluruhnya,
2. Karena informasi atau materi pembelajaran lebih berfungsi sebagai sarana atau alat, daripada tujuan akhir, siswa dapat memahami kaitan-kaitan penting,
3. Pengalaman belajar dibuat lebih komprehensif sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman baik metode maupun konten yang tidak sepotong-sepotong.

4. Integrasi beberapa bidang studi akan menghasilkan peningkatan pemahaman konsep serta peningkatan tingkat kompetensi.

Penggunaan *theme learning* sebagai salah satu model pendidikan diharapkan akan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang lebih kaya makna, lebih mudah diingat, dan lebih menyenangkan bagi mereka. Selain itu, pembelajaran memberikan kemungkinan bagi pendidik (guru) untuk membangun taktik dan pendekatan yang paling cocok, yang membuka pintu baru bagi semua orang yang terlibat.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memanfaatkan tema-tema dalam mengintegrasikan dan menghubungkan berbagai disiplin ilmu agar pembelajaran menjadi lebih relevan bagi siswa berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diberikan di atas.

2.9 Landasan Pembelajaran Tematik

2.9.1 Landasan Filosofis.

Dasar-dasar intelektual dari pembelajaran tema sangat dipengaruhi oleh tiga aliran pemikiran yang berbeda, termasuk humanisme, konstruktivisme, dan progresivisme. Dalam aliran progresivisme, proses pembelajaran dipandang sebagai penekanan pada produksi kreativitas melalui penyediaan berbagai kegiatan, pengaturan alami, dan pertimbangan yang cermat dari pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme memandang pengalaman langsung siswa sebagai faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut garis pemikiran ini, pengetahuan adalah

produk dari beberapa jenis bangunan atau pembentukan yang dilakukan oleh manusia. Interaksi dengan hal-hal, kejadian, pengalaman, dan lingkungan mereka semua berkontribusi pada kapasitas manusia untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Tidak mungkin pengetahuan diturunkan begitu saja dari seorang guru kepada seorang murid; sebaliknya, informasi harus dipahami oleh pelajar sendiri. Akumulasi pengetahuan bukanlah produk jadi melainkan proses berkelanjutan yang berlangsung sepanjang waktu. Rasa ingin tahu yang ditunjukkan anak-anak merupakan indikator yang sangat baik dari tingkat aktivitas mereka, yang merupakan faktor yang sangat penting dalam pertumbuhan pengetahuan mereka. Siswa dilihat dari singularitas, potensi, dan motivasinya di bawah paradigma pendidikan humanistik.

2.9.2 Landasan Psikologis.

Dasar-dasar psikologis pembelajaran tema terutama berkaitan dengan psikologi pertumbuhan siswa serta psikologi pendidikan. Sangat penting untuk menggunakan psikologi perkembangan ketika memilih konten dan sumber untuk pembelajaran tematik yang akan diberikan kepada siswa. Ini akan memastikan bahwa jumlah keluasan dan kedalaman yang diberikan sesuai untuk tahap perkembangan anak-anak saat ini. Psikologi pembelajaran memberikan kontribusi baik pada cara siswa disajikan dengan konten dan materi tema pembelajaran dan cara siswa tersebut harus mempelajari materi tersebut. Diyakini bahwa perilaku siswa akan berubah ke arah yang lebih dewasa sebagai akibat dari partisipasi

mereka dalam pembelajaran tema di semua bidang: fisik, mental/intelektual, moral, dan sosial.

2.9.3 Landasan Yuridis.

Landasan Yuridis dalam pembelajaran tematik terhubung ke banyak undang-undang atau kebijakan yang berbeda yang mendorong penggunaan pembelajaran tematik dalam pengaturan pendidikan anak usia dini. Landasan hukum tersebut diatur sebagai berikut: (1) Pasal 9 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya; (2) Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, antara lain menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak memperoleh pelayanan pendidikan sesuai dengan bakatnya.

2.10 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Samsudin (2008:150) Pembelajaran tematik merupakan paradigma pendidikan yang digunakan di sekolah dasar, dan mengandung ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Siswa berada di pusat proses pembelajaran dalam metode pengajaran tematik. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern, yang memandang siswa sebagai subjek utama pendidikan mereka sendiri dan memandang peran guru terutama sebagai fasilitator, yaitu

seseorang yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung melalui penggunaan pembelajaran tematik. Tujuannya adalah untuk memberikan dasar kepada siswa untuk memahami konsep yang lebih abstrak dengan memaparkannya secara langsung pada sesuatu yang nyata (konkret).

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Ketika menggunakan pendekatan tema untuk pembelajaran, batas-batas antara berbagai bidang studi menjadi kurang jelas. Topik yang paling relevan dengan kehidupan siswa adalah topik yang akan dibahas dengan sangat rinci.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pendidikan Berbasis Tema Dalam konteks proses pembelajaran, menghadirkan ide-ide yang diambil dari berbagai bidang. Siswa mampu memahami ide-ide ini pada tingkat yang lebih holistik sebagai konsekuensinya. Hal ini diperlukan dalam rangka membantu siswa dalam menemukan solusi atas tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Guru mampu mengikat bahan ajar dari satu topik ke mata pelajaran lain, bahkan mengikatnya dengan kehidupan siswa dan keadaan

lingkungan di mana sekolah dan siswa berada. Pembelajaran semacam ini bersifat fleksibel (*fleksibel*).

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

   Siswa diberi kesempatan untuk memaksimalkan potensi mereka dengan cara yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

   Hal ini dilakukan karena dunia bermain merupakan bagian penting dari ciri-ciri anak. Jangan menarik karakter mereka keluar dari realitas mereka, tetapi instruktur tetap bertanggung jawab untuk mengatur dan menyampaikan konten yang telah ditentukan untuk mereka.

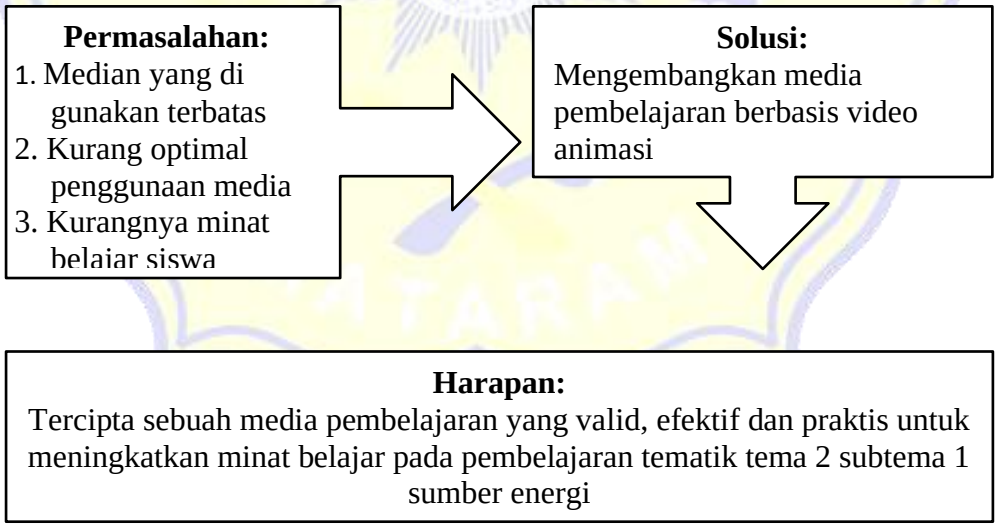
2.11 Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang perlu dimiliki seseorang agar berhasil dalam kegiatan pendidikannya. Saat menyerahkan pekerjaannya, guru dituntut untuk menggunakan berbagai jenis media pendidikan, yang pada gilirannya memudahkan siswa untuk memahami informasi yang diberikan oleh instruktur mereka. Kurikulum sekolah di Indonesia mencakup berbagai macam mata pelajaran, banyak di antaranya dikategorikan sebagai "tema tema". Karena topik tema mampu mendidik siswa untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, maka mata pelajaran tematik dimasukkan dalam kurikulum. Hal ini karena mata pelajaran tematik mampu mengajarkan siswa keterampilan tersebut.

Oleh karena itu, pengajar harus mampu membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswanya. Selain itu, penggunaan berbagai bentuk media dalam proses pendidikan tema sangat vital. Berdasarkan hasil penilaian kebutuhan, instruktur hanya memanfaatkan media pembelajaran improvisasi. Hal ini disebabkan karena selain keterbatasan waktu yang mereka miliki untuk mempersiapkan media, pengajar juga sering mengandalkan buku teks dan materi lain ketika mengajar dengan metode ceramah. Oleh karena itu, pengajar membutuhkan materi pembelajaran untuk mendorong partisipasi, minat, dan kolaborasi siswa di kelasnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti menggambarkan kerangka berpikir sebaga berikut:

Gambar 2.1 Kerangka berpikir



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

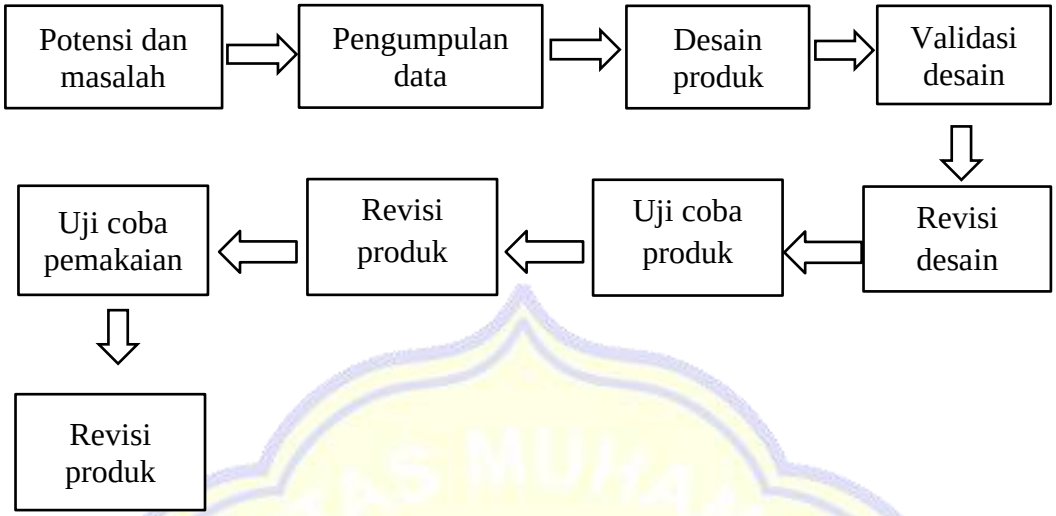
3.1 Model Pengembangan

Para peneliti terlibat dalam subbidang penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan, yang merupakan jenis penelitian yang mereka lakukan (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407), tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan suatu produk yang sudah ada tetapi dapat dievaluasi kepraktisan dan kemanjurannya. Model Borg and Gall merupakan dasar dari pendekatan penelitian dan pengembangan yang digunakan (Sugiyono, 2015: 409). Dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metode ini dimungkinkan diperoleh hasil penelitian pengembangan yang benar-benar valid untuk terciptanya suatu penelitian pengembangan. Inilah alasan mengapa model penelitian dan pengembangan yang diusulkan oleh Brog and Gall harus digunakan. Model ini merupakan model umum dan dapat diterapkan dalam setiap penelitian pengembangan. melalui sejumlah tes dan analisis isi berbagai media pembelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan teori *Borg and Gall*. Berikut prosedur pengembangan berdasarkan teori *Borg and Gall*.

Gambar 3.1 prosedur pengembangan



1. Potensi dan Masalah

Fokus penelitian bergeser dari masalah. Segala sesuatu yang jika digunakan akan menghasilkan peningkatan nilai dikatakan memiliki potensi. Kesenjangan antara apa yang diantisipasi dan apa yang sebenarnya terjadi adalah sumber masalahnya. Penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk menemukan model, pola, atau sistem perawatan terpadu yang efisien untuk mengatasi masalah ini. Hal ini dapat dicapai melalui penelitian. Penelitian dan pengembangan juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini. Sebelum mulai mengerjakan produksi media pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan need assessment. Hal ini dilakukan dengan melihat dan mewawancarai instruktur tema. Ditemukan bahwa instruktur secara eksklusif menggunakan berbagai bentuk media. Seorang peneliti memiliki pilihan untuk menggunakan temuan studi yang dilakukan oleh

orang lain atau mendokumentasikan laporan kegiatan yang dikumpulkan dari orang atau organisasi tertentu yang masih terkini. Pencarian internet adalah pilihan lain bagi peneliti yang ingin mengumpulkan data ini. Langkah pertama yang dilakukan sebelum produksi media pendidikan adalah melakukan need assessment. Hal ini dilakukan dengan mengamati dan melakukan wawancara dengan pengajar tema untuk siswa kelas IV di sekolah dasar.

2. Pengumpulan Data

Setelah ditetapkan bahwa potensi dan kesulitan dapat ditampilkan secara faktual dan up to date, maka diperlukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merancang barang-barang tertentu yang diantisipasi untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam skenario khusus ini, diperlukan pendekatan penelitian yang berbeda. Sifat masalah yang dihadapi, serta kekhususan tujuan yang ingin dicapai, akan menentukan pendekatan penelitian yang akan digunakan.

Untuk mengumpulkan data, informasi harus dikumpulkan terlebih dahulu sehingga dapat dimasukkan ke dalam perencanaan barang tertentu yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi hasil angket sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian sekolah dijadikan sebagai potensi peneliti untuk melangkah ke tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran di sekolah. tingkat sekolah dasar. Buku, jurnal, dan internet

adalah beberapa contoh sumber informasi yang dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk pengembangan media pendidikan.

3. Desain Produk

Hal-Hal yang Dikembangkan Melalui Penelitian dan Pengembangan Ada banyak produk berbeda yang dikembangkan melalui penelitian. Puncak dari pekerjaan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah penciptaan desain produk yang sama sekali baru bersama dengan persyaratannya. Artinya, media pembelajaran pada tahap ini diawali dengan pembuatan RPP sesuai dengan SK dan KD yang telah ditetapkan sebagai pengantar, selain itu media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pokok dalam pembelajaran. RPP sehingga ada kriteria. Pengumpulan komponen yang diperlukan untuk produksi media pendidikan adalah tahap selanjutnya dalam proses. Proses pembuatan media pembelajaran merupakan tahapan berikutnya, yang terjadi setelah semua sumber daya terkumpul.

4. Validasi Desain

Tujuan dari validasi desain proses aktivitas adalah untuk menentukan apakah desain produk memenuhi persyaratan masalah yang akan dipecahkan atau tidak. Dimungkinkan untuk memvalidasi suatu produk dengan meminta banyak ahli atau ahli berpengalaman mengevaluasi produk yang baru dikembangkan. Pendekatan ini disebut "validasi produk". Setiap spesialis diminta untuk memberikan umpan balik

mereka tentang desain untuk menetapkan kemampuan dan keterbatasannya.

a. Validasi Ahli Media

Validasi Media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan setiap komponen media yang baru dirancang, yang menggabungkan karakteristik komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak, untuk menilai apakah mereka dapat diimplementasikan atau tidak. Meninjau banyak bagian dari desain pembelajaran membutuhkan keahlian profesional desain pembelajaran. Individu berpengetahuan ini berpengalaman dalam semua masalah yang berkaitan dengan aspek media yang dibuat. Akan diverifikasi oleh tiga ahli media sesuai bidang keahliannya masing-masing..

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertujuan untuk menentukan apakah semua konten telah tercakup atau tidak, untuk tujuan menentukan apakah informasi telah disusun secara sistematis atau tidak, dan untuk tujuan memeriksa elemen lain dari materi. Ahli materi tidak hanya menganalisis apakah materi tersebut sesuai dengan kurikulum atau tidak, tetapi juga sejauh mana materi tersebut cukup dan benar dalam hal informasi yang dikandungnya. Akan divalidasi oleh tiga ahli materi pelajaran berdasarkan bidang keahlian mereka yang berbeda pada masalah tema yang mendasarinya.

5. Revisi Desain

Desain produk yang telah diverifikasi oleh spesialis akan menemukan kekurangan dalam desain tersebut. Kekurangan-kekurangan ini kemudian dicoba untuk dihilangkan dengan cara perbaikan desain. Peneliti yang menciptakan produk diberi tanggung jawab untuk memperbaiki desain sebagai bagian dari tanggung jawab pekerjaan mereka. Perubahan ini dilakukan untuk menghasilkan output yang lebih berkualitas.

6. Uji Coba Produk

Pengujian produk merupakan tahap selanjutnya setelah proses validasi selesai. Dalam perjalanan penelitian ini, pengujian produk dilakukan. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk menguji kepraktisan dan efisiensi media produk yang saat ini sedang dikembangkan.

7. Revisi produk

Setelah desain produk dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi, maka dapat diketahui apa kelebihan dan kekurangan produk tersebut. Kekurangan dari produk tersebut kemudian dapat diperbaiki untuk menciptakan produk yang lebih baik

8. Iju coba pemakaian

Dampak produk rancangan baru terhadap minat belajar siswa diuji melalui serangkaian percobaan penggunaan yang dilakukan.

9. Revisi produk

Pada titik ini, peneliti akan membuat penyesuaian atau perbaikan yang diperlukan untuk produk yang telah melalui langkahnya.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam rangka menguji keabsahan produk yang telah dikembangkan, dan ketika uji coba selesai, validator akan menganalisis baik kelebihan maupun kekurangan dari media yang telah dihasilkan. Hasil penyelidikan tentang cara siswa terlibat dengan berbagai jenis media memberikan wawasan berharga tentang sejauh mana jenis media tertentu dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul di dunia nyata. Hasil dari melakukan penyelidikan atau kegiatan yang sesuai dengan konten menentukan seberapa sukses media tersebut, sedangkan hasil inilah yang menentukan seberapa efektif media tersebut.

3.4 Subjek Uji Coba

Sasaran dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN Satampa Lawa

3.5 Jenis Data

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil skoring berupa persentase hasil angket, tim ahli, dan tanggapan siswa digunakan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. . Ada dua jenis data yang diperoleh peneliti selama penelitian dan pengembangan ini. Jenis informasi kedua

adalah kualitatif dan dikumpulkan dari validator dalam bentuk jawaban atau rekomendasi.

3.6 Teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan Data yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan bahan atau informasi (data), yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara sistematis dan mencatat dalam kaitannya dengan objek pengamatan. Ketika melakukan penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam dan ketika jumlah responden yang terlihat tidak terlalu banyak, metode pengumpulan data observasional adalah metode yang tepat untuk digunakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang disebut observasi non-partisipan. Metode ini mengharuskan peneliti datang ke lokasi kegiatan yang sedang ditonton, tetapi peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan itu sendiri. Melakukan pengamatan independen, khususnya pengamatan tidak terstruktur, dan kemudian mengembangkan kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut. Di SDN Satampa Lawa, investigasi semacam ini dilakukan.

3. Angket

Dalam survei ketika pertanyaan bersifat terbuka, responden diberi kesempatan untuk bereaksi dengan cara apa pun yang mereka anggap

cocok. Kuesioner dengan pertanyaan tertutup adalah kuesioner yang terdiri dari pertanyaan yang telah disusun secara logis, dan selain pertanyaan utama, ada pertanyaan tambahan yang berkaitan dengan anak-anak dari pertanyaan utama tersebut (Sukmadinata, 2016: 219).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mendapatkan data yang telah didokumentasikan. Selama melakukan investigasi di SDN Stampa Lawa Sape, para peneliti memanfaatkan dokumentasi fotografi sebagai sarana untuk menambah kepercayaan terhadap temuan penelitian.

3.7 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah prosedur atau teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk mengumpulkan data guna menjamin keabsahan data yang diperoleh. Instrumen penelitian berikut digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan dua bagiannya: instrumen untuk menguji validitas pengembangan ini, dan instrumen untuk mengukur penerapan pengembangan pada setting dunia nyata:

1. Lembar Angket

Lembar angket merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mengumpulkan jawaban dari mereka. Sebagai berikut, kuesioner dikirimkan ke beberapa pihak yang berbeda: a) dosen yang ahli dalam konten, b) dosen yang ahli dalam media pembelajaran, dan c) siswa kelas IV untuk mengumpulkan evaluasi terhadap media pembelajaran yang baru

diproduksi. Kuesioner yang disediakan mencakup berbagai pertanyaan dan kriteria, termasuk:

a. Validasi Media

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Media

No.	Aspek	Nomor butir
1	Tampilan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2	Penyajian	11,12,13,14
Jumlah		14

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Media

Aspek	**Indikator**	**Skor**			
		1	2	3	4
Tampilan	1. Media yang di sajikan sudah menarik secara visual				
	2. Gambar yang di sajikan tajam/ tidak pecah				
	3. Gambar yang di sajikan sesuai dengan materi				
	4. Video yang di sajikan sudah sesuai dengan materi				
	5. Jenis huruf yang digunakan sudah tepat				
	6. Ukuran huruf yang di gunakan sudah tepat				
	7. Warna huruf yang digunkan sudah tepat				
	8. Bahasa yang di gunakan mudah di pahami				
	9. Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat				
	10. Suara/*dubbling* sudah jelas				
Penyajian	11. Kecepatan dalam membuka media / *loading*				
	12. Media yang di gunakan mudah untuk di operasikan				
	13. Media yang di sajikan mudah di gunakan				
	14. Penggunaan media dapat meningkatkan				

	minat belajar siswa				

b. Validasi Materi

Tebel 3.3 Kisi-kisi Validasi Materi

No.	Aspek	Nomor butir
1	Kelayakan isi	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2	Bahasa	10,11
3	Penggunaan	12,,13,14,15,16
Jumlah		16

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Materi

Aspek	**Indikator**	**Skor**			
		1	2	3	4
Kelayakan isi	1. Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran				
	2. Keesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)				
	3. Kelengkapan materi yang di sajikan				
	4. Kedalaman materi yang di sajikan				
	5. Pemberian contoh dalam menjelaskan materi				
	6. Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa				
	7. Konsep yang di sajikan sudah benar				
	8. Penyampaian materi sudah terurut				
	9. Konsep sesuai dengan dengan materi pembelajaran				
Bahasa	10. Kesesuaian bahasa dengan peserta didik				
	11. Bahasa yang di gunakan berdasarkan EYD				
	12. Dapat mempermudah proses pembelajaran				
	13. Dapat digunakan untuk belajar mandiri				

Penggunaan	14. Dapat meningkatkan motivasi atau gaira belajar				
	15. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa				
	16. Media dapat di ginakan dalam semua situasi				

c. Respon Siswa

Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Siswa

No.	Aspek	Nomor butir
1	Tampilan	1,2,3
2	Materi	4,5
3	Penggunaan	6,7,8,9,10
Jumlah		10

Tabel 3.6 Instrumen Respon Siswa

Aspek	**Indikator**	**Skor**			
		1	2	3	4
Tampilan	1. Media yang sajikan menarik				
	2. Warna dan huruf sudah sesuai				
	3. Animasi yang digunakan sudah tepat (tidak pecah)				
Materi	4. Materi yang disajikan lengkap				
	5. Dapat menarik perhatian dan minat siswa				
Penggunaan	6. Dapat mempermudah proses pembelajaran				
	7. Dapat digunakan untuk belajar mandiri				
	8. Dapat meningkatkan motivasi atau gaira belajar				
	9. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa				
	10. Media dapat di ginakan dalam semua situasi				

d. Minat Belajar Siswa

Tabel 3.7 Kisi-kisi Minat Belajar Siswa

No.	Aspek	Nomor butir
1	Rasa tertarik	1,2,3
2	Pehatian	4,5
3	Perasaan senang	6,7,8,9,10,11
Jumlah		11

Tabel 3.8 Instrument Minat Belajar Siswa

Aspek	**Indikator**	**Skor**			
		1	2	3	4
Rasa tertarik	1. Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tematik saat guru mengunaka video animasi				
	2. Saya mencatat saat guru mengunakan video animasi pada saat pembelajaran				
	3. Saya merasa kecewa apabila guru tidak mengunaka video animasi saat mengajar tematk				
Perhatian	4. Saya selalu bersugguh-sungguh mengikuti pelajaran tematik saat mengunakan video animasi				
	5. Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan video animasi (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajran berlangsung)				
Perasaan Senang	6. Saya belajar tematik dengan video animasi tanpa paksaan				
	7. Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari di sekolah setelah sampai dirumah dengan menggunakan video animasi				
	8. Keinginan/ kesadaran				
	9. Saya bersemangat saat pembelajaran di kelas dengan menggunakan video animsi				
	10. Saya sadar bahwa pembelajaran tematik dengan enggunakan media video animasi				

	sangan pentinguntuk kehidupan sehari-hai				
	11. Ketika ketingglan pelajaran menggunakan video animasi, saya akan langsung bertanya kepada teman-teman				

d. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.9 kisi-kisi keterlaksanaan pembelajaran

No	Aspek	Nomor Butir
1	Bagian pembuka	1,2,3,4
2	Bagian inti	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16
3	Penutup	17,18,19
Jumlah		19

Tabel 3.10 Angket keterlaksanaan pembelajaran

Aspek	**Indikator**	**skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
Bagian pembuka	1. Guru memberikan salam Pembuka				
	2. Guru memantau kehadiran siswa				
	3. Guru menyampaikan tujuan Pembelajaran				
	4. Siswa mencari keterkaiatan gambar dengan peristiwa penjajahan				
	5. Siswa memperhatikan guru Menjelaskan				
	6. Siswa dan guru bertanya jawab				
	7. Guru meminta siswa membuat Kelompok				
	8. Guru menanmpilkan media video Animasi				
	9. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jawab				
	10. Siswa bersama kelompoknya melakukan studi pustaka dengan				

Bagian inti	membaca bahan ajar				
	11. Setiap siswa mempresentasikan hasil 4kerjanya				
	Guru mengapresiasi dan mengoreksi jawaban siswa				
	12. Siswa menerima hasil koreksi				
	13. Guru dan siswa mengoreksi menyimpulkan hasil diskusi				
	14. Siswa merefleksi penguasaan Materi				
	15. Siswa melakukan evaluasi Pembelajaran				
	16. Siswa saling memberikan umpan Balik				
Penutup	17. Guru memberikan tugas mandiri				
	18. Siswa mendengarkan arahan guru				
	19. Guru dan siswa menutup pembelajaran				

3.8 Metode Analisis Data

Memperoleh media pembelajaran yang memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan kemanjuran akan menjadi metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Jika kebutuhan ini terpenuhi, produk yang dibuat akan berkualitas tinggi.

1. Analisis Data Validasi Media

Untuk melakukan analisis data temuan media dan validasi materi ditentukan nilai rata-rata produk yang dihasilkan. Rumus yang digunakan adalah:

$$\boldsymbol{xi} = \frac{\boldsymbol{x}}{\boldsymbol{y}} \times \mathbf{100}\%$$

Keterangan:

xi = Skor validator

x = Jumlah skor yang diperoleh validator

y = Skor maksimum

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V= Skor rata-rata

Σx_i = Jumlah seluruh skor validator (*xi*-1+2….*xi*-n)

n= Jumlah validator

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam pada tabel 3.12:

Tabel 3.11 Kategori Kevalidan Media

Interval Skor	**kriteria Kevalidan**
0<*V*≤20%	Tidak Valid
21%<*V*≤40%	Cukup Valid
41%<*V*≤79%	Valid
80%<*V*100%	Sangat Valid

Diadaptasi dari (Fitri Rendana 2018)

2. Analisa Kepraktisan Media

Temuan evaluasi tentang bagaimana siswa dan guru menanggapi penggunaan media menunjukkan kegunaan media sebagai alat pengajaran. Rumus yang digunakan untuk menghitung proporsi balasan adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

Xi = skor responden

x = jmlah skor yang diperoleh responden

y = skor maksimum

Dengan menggunakan rumus, nilai setiap siswa akan dicari untuk menentukan berapa nilai rata-rata yang seharusnya untuk mencerminkan semua jawaban secara akurat:

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum x_i}{n}}$$

Keterangan:

P = skor rata-rata

Σx_i = jumlah seluruh skor responden (*xi*-1 +….*xi*-*n*)

n = jumlah

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan tetapan dalam tabel 3.12

Tabel 3.12 Kategori Kepraktisan Media

Interval Skor	**Kriteria kepraktisan**
$0<P\leq 20\%$	Tidak Praktis
$21\%<P\leq 40\%$	Kurang Praktis
$41\%<P\leq 79\%$	Cukup Praktis
$80\%<P\leq 100\%$	Sangat Praktis

3. Analisa Keefektifan Media Pembelajaran

Efisiensi metode pembelajaran dievaluasi berdasarkan sejauh mana siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran saat menggunakan materi pembelajaran berbasis video animasi; persentase ditentukan dengan menerapkan rumus:

$$\textbf{n } \textit{gain} \textbf{ (g)} = \frac{\textbf{skor posttes} - \textbf{skor pretest}}{\textbf{100} - \%\ \textbf{rata} - \textbf{rata pretest}}$$

Keterangan:

n – *gain* (g) : Besarnya factor gain

Skor posttest : Nilai hsil tes akhir

Skor prettest : Nilai hasil tes awal

Skor maksimal : Nilai maksimal tes

Tabel 3.13 kriterian *gain score*

Kriteria peningkatan *gain*	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0{,}7$

g-Sedang	0,7 > g ≥ 0,7
g-Tinggi	g <

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditemukan dengan tingkat keefektifan dari media pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 Sumber Energi

Tabel 3.14 Kategori Keefektifan Media

Interval Skor	**Kriteria kepraktisan**
0<*P*≤ *20%*	Tidak Efektif
21%<*P*≤ 40%	kurang Efektif
41%<*P*≤ 80%	Cukup Efektif
81%<*P*≤ 100%	Sangat Efektif

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MATARAM