

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2023/2024

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



Oleh:

DERWINA NUNUT
NIM. 2020A1H091

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023/2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TAHUN AJARAN 2023/ 2024

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Pada Tanggal, 5 Februari 2024

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Dosen Pembimbing II



Baiq Desi Milandari, M.Pd
NIDN.0808128901

Menyetujui:

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

Ketua Program Studi



Haftaturrahman, M.Pd
NIDN.0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

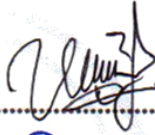
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
INSHOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas nama Derwina Nunut telah dipertahankan didepan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Mataram

Senin, 5 Februari 2024

Dosen Penguji

1. Nursina Sari, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0825059102
2. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0810018901
3. Linda Sekar Utami, S.Pd., M.PFis. (Anggota II) (.....)
NIDN.0817088304

Mengesahkan:

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

Dekan

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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Derwina Nunut

NIM : 2020A1H0941

Alamat : Pagesangan Indah Raya, Kota Mataram

Judul Skripsi : “Pengembangann Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024” adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk menanggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 18 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Derwina Nunut

Nim. 2020A1H091



**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 : Derwina Nunut
NIM : 2020A1H031
Tempat/Tgl Lahir : Galang, 22 Juni 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081294580586
Email : derwinanunut2001@gmail.com

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

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 44%

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, 13 Maret2024
Penulis



Derwina Nunut
NIM. 2020A1H031

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 : Derwina Nunut
NIM : 2020A1H091
Tempat/Tgl Lahir : Galang, 22 Juni 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 08129458056 / derwinanut2001@gmail.com
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 Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 3
Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024

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, 13 Maret 2024
Penulis



Derwina Nunut
NIM.2020A1H091

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO

“Jangan sengaja pergi agar dicari, jangan sengaja lari agar dikejar, karena berjuang tidak sepercanda itu”.

(Sujiwo Tejo)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Martinus Manggas dan Mama Ansiana Jemiman, yang selama ini tidak pernah berhenti memberi dukungan, memberikan semangat, serta selalu mendoakan yang terbaik untuk kelancaran tugas akhir ini.
2. Bapak Stefanus Muhu Tue dan mama Filomena Pano, yang selalu menasehatiku, membimbing, memotivasi dan mendukung semua langkahku.
3. Kaka Oktavianus Angkam dan adik-adikku tersayang: Noya, Nila, Kaniva, yang senantiasa memberikan semangat, motivasi dan mendukung perjuanganku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada semua anggota keluarga yang dengan caranya masing-masing selalu mendukung saya.
5. Teman-teman seperjuangan yang dengan caranya masing-masing menghibur dan menguatkan saya dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Teruntuk dosen pembimbing satu (1) Bunda Nursina Sari, M.Pd dan dosen pembimbing dua (2) Bunda Baiq Desi Milandari, M.Pd, yang setia dan sabar membimbing saya dalam menyelesaikan tulisan akhir ini.
7. Almamater tercinta Universitas Muhammdiyah Mataram.

“Keberhasilanku adalah bukti kerja, doa dan cinta kalian”.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “**Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar di SDN 15 Mataram**”. Skripsi ini salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, M.A, selaku Rektorat Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibunda Haifaturrahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bunda Nursina Sari, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1.
5. Bunda Baiq Desi Milandari, M.Pd, selaku dosen pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian tugas akhir ini.
6. Bapak Marzuki, S.Pd selaku kepala sekolah, dan guru-guru serta staf-staf SDN 15 Mataram yang telah mengizinkan dan membantu saya selama melaksanakan penelitian.

Dengan segala bantuannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya mahasiswa.

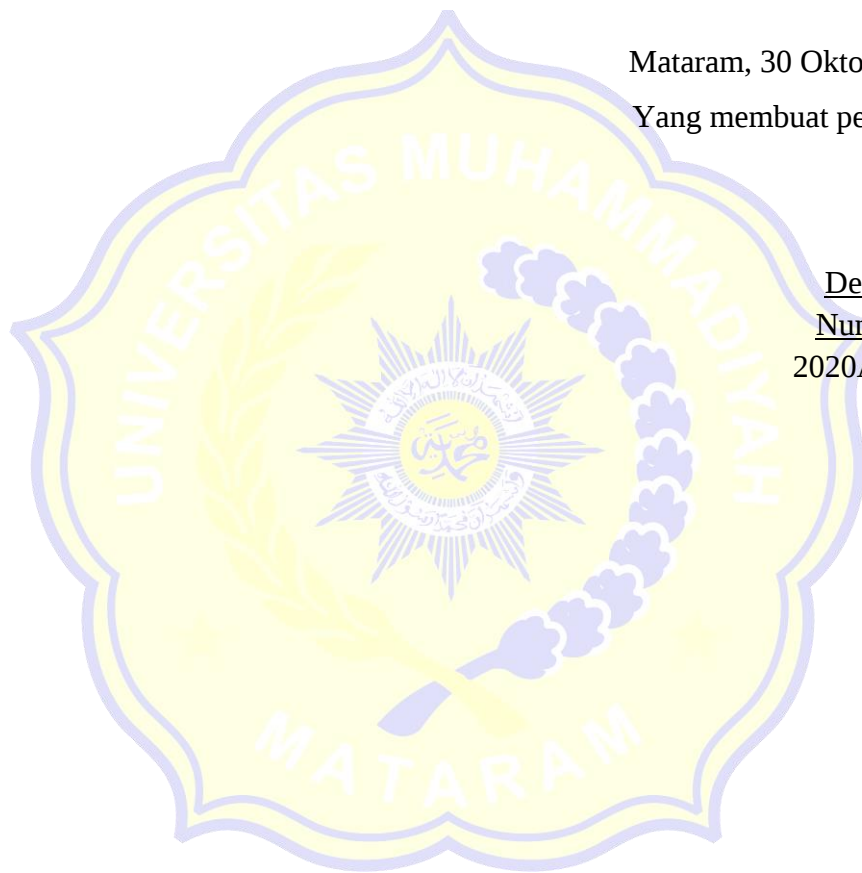
Mataram, 30 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan

Derwina

Nunut

2020A1H091



Derwina Nunut, 2020A1H091, **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi Universitas Muhammdiyah Mataram**

Pembimbing 1: Nursina Sari, M.Pd

Pembimbing 2: Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1 (hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku) di SDN 15 Mataram. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan Dick & Carry. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi yang telah memenuhi kategori sangat layak dan sangat baik berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media, ahli materi, guru serta angket respon siswa dan angke motivasi pada uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Dengan validasi dari kedua validator peroleh dengan skor rata-rata 97,22% sangat valid untuk media sedangkan nilai rata- rata untuk materi dengan skor 97,5% sangat valid Angket respon siswa uji terbatas yang diberikan kepada peserta didik kelas IV yang menunjukkan kepraktisan media video animasi dengan nilai rata-rata yang diperoleh 95,35.% sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran ini dilihat dari tingkat kualitas media video animasi terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik pada uji lapangan pada kelas IV SDN 15 Mataram dengan perolehan skor *pre-test* 26 sedangkan perolehan nilai *post-test* dengan skor 35,2 sehingga nilai gain standar dengan skor 0,68 dengan kategori sedang. Selain itu keefektifan media video animasi dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan perolehan hasil data yaitu 96% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media video animasi, aplikasi *inshot*, motivasi belajar

Derwina Nunut, 2020A1H091. *The Development of Animation Video Media Based on Inshot Application to Enhance Student Learning Motivation in Theme 3 Subtheme 1 at the Fourth Grade Elementary School. A Thesis; Muhammdiyah University of Mataram.*

First Supervisor : Nursina Sari, M.Pd

Second Supervisor : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The objective of this research is to develop animation video media to enhance the learning motivation of fourth-grade students on theme 3 (Caring for living creatures) subtheme 1 (animals and plants in my environment) at SDN 15 Mataram. This type of research employs R&D (Research & Development) using the Dick & Carry development model. The development of this instructional media has resulted in a product in the form of animation video learning media that has met the categories of very feasible and excellent based on the assessments provided by media experts, subject matter experts, teachers, as well as student response questionnaires and motivation scores in validity testing, practicality testing, and effectiveness testing. With validation from both validators resulting in an average score of 97.22%, which is highly valid for the media, and an average score of 97.5% for the subject matter, which is also highly valid. Limited student response questionnaires given to fourth-grade students indicate the practicality of animation video media with an average score of 95.35%, indicating high practicality. The effectiveness of this instructional media is observed from the quality of animation video media in enhancing student learning motivation, measured using a learning motivation questionnaire given to students in field testing in fourth-grade classes at SDN 15 Mataram, with a pre-test score of 26 and a post-test score of 35.2, resulting in a standard gain score of 0.68, categorized as moderate. Additionally, the effectiveness of animation video media can be observed from the implementation of the observed learning, with a data acquisition result of 96%, categorized as excellent. Based on the findings of this research, it can be concluded that the developed animation video media is highly valid, practical, and effective.

Keywords: Animation Video Media, In-shot application, Learning Motivation

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
URT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembang.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian yang Relevan.....	10

2.2 Kajian Pustaka.....	11
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
3.1 Model Pengembangan.....	30
3.2 Prosedur Pengembangan	33
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.4 Subjek Uji Coba	33
3.5 Jenis Data	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	34
3.7 Metode Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	48
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	48
4.2 Hasil Uji Coba Produk	66
4.3 Revisi Produk.....	67
4.4 Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Ahli Materi.....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Ahli Media	36
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Oleh Guru	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	40
Tabel 3.7 Pedomaan Skor Penilaian Validator	42
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.10 Kategori Angket Respon Siswa	45
Tabel 3.11 Pembagian Skor Gain.....	46
Tabel 3.12 Kategori Keefektifan Produk	47
Tabel 4.1 Hasil Perolehan Validasi Media.....	48
Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Materi	57
Tabel 4.3 Hasil Perolehan Validasi Praktisi.....	59
Tabel 4.4 Data Angket Respon Siswa Uji Terbatas	61
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Lapangan	62
Tabel 4.6 Data Lembar Observasi Guru	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Kevalidan.....	66
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.3 Opening Media Video Animasi.....	53
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Pada Materi	53
Gambar 4.5 Tampilan Uraian Materi	54
Gambar 4.6 Lanjutan Tampilan Uraian Materi.....	54
Gambar 4.7 Tampilan Penutup Media Video Animasi.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 2 Angket Validasi Media	85
Lampiran 3 Angket Validasi Materi	88
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik	90
Lampiran 5 Angket Motivasi Belajar Siswa	91
Lampiran 6 Angket Validasi Guru Ahli Media dan Materi	92
Lampiran 7 Angket Lembar Observasi	95
Lampiran 8 Media Video Animasi	97
Lampiran 9 Hasil Uji Kevalidan dan Uji Kepraktisan	100
Lampiran 10 Hasil Uji Keefektifan	101
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	102
Lampiran 12 Surat Penelitian	104
Lampiran 13 Surat Balasan Penelitian	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari. Media teknologi berfungsi sebagai sumber belajar. Teknologi membantu beberapa siswa dalam meningkatkan pembelajaran mereka, khususnya dalam pembelajaran mandiri. Ada pengaruh positif dan dampak buruk dari media teknologi ini. Penggunaan smartphone dapat memberikan manfaat yang besar bagi siswa dalam pembelajarannya bila digunakan secara bijaksana, namun juga dapat memaparkan mereka pada akibat negatif bila digunakan secara tidak tepat dan tanpa kendali (Gani & Saddam, 2020: 39). Guru harus mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi. Pembelajaran yang efektif memerlukan cakupan menyeluruh seluruh faktor pembelajaran. Selama setahun terakhir, pendidikan di Indonesia dilakukan melalui platform online. Sebagai pendidik, kita harus mengarahkan upaya lebih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang menghadapi penurunan keterlibatan selama pembelajaran online. AECT (*Association Of Educational and Communication Technology*) (dalam Arsyad 2014:3) mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk dan saluran yang digunakan oleh individu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Memanfaatkan media yang sesuai bermanfaat untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif guna memastikan penerimaannya. Hasbullah (2009:4) dan Muhardini & Mariyati (2020) menyebutkan bahwa penggunaan video sebagai media dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran ketika informasi disajikan secara efektif dengan teknik dan alat yang modern. Dalam Al-Tabany 2015:11, Hadi Subroto mengartikan pembelajaran tematik dimulai dengan mata pelajaran atau tema tertentu yang saling berhubungan dengan mata pelajaran lain, konsep-konsep tertentu dalam satu atau lebih bidang studi, dan pengalaman belajar siswa yang beragam untuk meningkatkan kebermaknaan pembelajaran. Saat ini, kemajuan teknis berkembang pesat.

Teknologi ini dapat mempengaruhi aspek lain, seperti penyampaian materi pendidikan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kemajuan teknologi pada masa industri kontemporer seharusnya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menyediakan materi dan media pembelajaran yang menarik dan menghibur. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga mempermudah pengajar dalam menjelaskan materi kepada siswa. Untuk meningkatkan kredibilitas pendidikan, sangat penting untuk memperbarui media pembelajaran, model, dan prosedur di sekolah. Salah satu aspek yang signifikan adalah pemahaman guru terhadap pentingnya desain pembelajaran (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, menumbuhkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran, diperlukan bahan pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak pengajar yang belum menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan kreatif. Video animasi adalah Kombinasi dari audio-visual yang bergerak. Persepsi pendengaran dan visual penting dalam media audiovisual. Setyaningsih,dkk (2012: 6) dan Suheri (2006: 29), juga mengungkapkan bahwa animasi mungkin menjelaskan konsep-konsep sulit dan rumit yang mungkin sulit disampaikan hanya melalui gambar atau teks dalam pelajaran tertentu. Sehingga mereka dapat belajar dari apa yang mereka lihat dan dengar dengan lebih efektif. Sains pada pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan salah satu unsur konseptual yang wajib dipelajari anak sejak dini karena menyangkut pengertian ilmiah tentang proses alam, makhluk hidup, dan topik lain yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Sari & Ratu 2021). Ilmu pengetahuan alam adalah subjek yang menantang untuk dipahami. Ada banyak ide abstrak dalam sains yang dapat menyebabkan siswa mengalami miskonsepsi. Oleh karena itu, jika konten ilmiah disajikan dalam bentuk video animasi dapat membangkitkan minat siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar. materi yang peneliti

pilih untuk membuat media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* adalah materi pada pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.

Saat membuat video animasi edukasi, seorang guru dapat memaksimalkan potensinya dengan menggunakan *gadget* dibandingkan laptop. Aplikasi *Inshot* mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Inshot* adalah program pengeditan video populer yang terkenal karena kesederhanaannya. Aplikasi *Inshot* adalah alat yang sederhana dan mudah digunakan dengan fungsi khusus untuk mengonversi gambar atau gambar menjadi video. Aplikasi edit video *inshot* ini sangat cocok digunakan oleh para pemula maupun yang ingin mengedit video dengan cara yang simple, tidak ribet dan lebih efektif. Keunggulan aplikasi *inshot* ini antara lain: fitur untuk menambahkan gambar dan video ke dalam video, fitur latar belakang, animasi teks, gambar animasi, stiker, musik, menambahkan suara, memotong video, mengontrol kecepatan video, *filter*, dan kemampuan untuk mengubah rasio aspek video.

Peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 15 Mataram diam ketika ditanya tentang materi sebelumnya dan lebih suka berbicara sendiri selama pembelajaran berlangsung, seperti yang diamati selama wawancara pra-penelitian dengan guru. Banyak guru yang hanya mengandalkan bahan ajar tradisional seperti buku guru, buku siswa, dan papan tulis, sehingga menyebabkan kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa. Pendekatan ini juga menghambat guru dalam memberikan alat bantu visual dan membuat siswa cenderung tidak bertanya karena penjelasan guru yang berlebihan sehingga mengakibatkan keterlibatan siswa menurun. Selain itu, penggunaan media kurang menarik bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu strategi untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Sardiman (2020) mendefinisikan motivasi sebagai dorongan internal yang kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Keberhasilan seseorang dipengaruhi oleh pengaruh internal (dalam) dan eksternal (luar). Motivasi belajar

merupakan komponen internal yang menentukan prestasi belajar seseorang. Motivasi adalah suatu perubahan sikap dan reaksi seseorang terhadap pencapaian tujuannya. Guru seharusnya dapat memasukkan teknologi ke dalam kelas di abad industri ke-21.

Salah satu pilihan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas adalah dengan membuat media pembelajaran video animasi (VIDAM). Hal ini bertujuan agar dengan dibuatnya media ini, anak-anak kelas IV SD akan lebih termotivasi dalam belajar. Prestasi belajar dapat diperoleh bila seseorang didorong dan bertekad untuk belajar, hal ini perlu memperhatikan komponen pembelajaran seperti guru, siswa, materi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan lingkungan belajar (Sari & Rahman, 2018). Pengembangan media harus menarik untuk menarik perhatian dan minat siswa terhadap pengajaran guru. Peneliti memilih sekolah dasar sebagai lokasi penelitian setelah melakukan penelitian pendahuluan dan wawancara dengan seorang guru kelas IV. Guru mengidentifikasi permasalahan seperti siswa hanya mengandalkan media visual, khususnya buku pegangan guru dan siswa, serta kurangnya video pembelajaran animasi. Guru tidak memanfaatkan sumber daya teknologi yang tersedia selama pembelajaran berkelanjutan. Media video animasi berbasis aplikasi *inshot* ini juga didasari dengan pertimbangan bahwa media video animasi ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan menarik secara visual maupun audio atau mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, *variative*, memungkinkan terjadinya *feedback* dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penontonnya, selain itu juga dapat menambah ilmu untuk siswa, media video animasi berbasis aplikasi *inshot* ini sangat bermanfaat untuk guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* untuk siswa kelas IV SD pada tema 3 subtema 1?
2. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA?
3. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tema 3 subtema 1 kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui kevalidan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* untuk siswa kelas IV SD pada tema 3 subtema 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tema 3 subtema 1 kelas IV SD

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memuat materi pelajaran Tema 3 Subtema 1 pembelajaran 3 untuk kelas 1V Sekolah Dasar. Materi yang akan dikembangkan adalah pada mata pelajaran IPA.
2. Video animasi ini digunakan guru sebagai media dalam proses pembelajaran

3. Media pembelajaran yang berbasis video animasi pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 dengan aplikasi *inshot* ini mudah di gunakan untuk yang pemula.
4. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *inshot*.
5. Media pembelajaran video cerita animasi berbasis InShot akan memiliki tampilan seperti kartun yang dapat meningkatkan imajinasi anak.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dan batasan pengembangan yaitu sebagai berikut:
 - 1) Media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 dengan aplikasi *inshot* ini dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - 2) Dengan adanya video animasi ini dapat membantu peserta didik dengan mudah dan semangat dalam menerima materi pada pelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 pada peserta didik kelas IV.
 - 3) *Peer reviewer* dapat memahami dan mampu menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 dengan aplikasi *inshot*.
2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan
 - 1) Media yang dikembangkan hanya mencakup pada pelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 kelas 1V Sekolah Dasar.
 - 2) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* ini akan di uji cobakan pada siswa kelas 1V.

1.6 Batasan Operasional

1. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019), teknik penelitian dan pengembangan dapat dipandang sebagai pendekatan ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji validitas item yang

telah dibuat sebelumnya. Ada beberapa model pengembangan, termasuk model ADDIE.

Pengembangan adalah proses mengembangkan untuk menciptakan suatu produk pembelajaran, alat-alat pembelajaran dan membuat model baru atau meningkatkan dan memperbaiki yang ada untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Rubhan Masykur, dkk (2017) Menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, media adalah sarana yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu prantara yang sangat berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Permasalahan revolusi industri pada abad ini telah mendorong keterlibatan akademisi dalam upaya mengubah arah dan tujuan pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran baru (Haifaturrahmah, Hidayatullah, Mariyati, dkk., 2020: 227–234.). Oleh karena itu, menurut Nizaar dkk (2020), media video digunakan sebagai alat pendukung untuk memaksimalkan transmisi konten abstrak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting dan menjalankan fungsi substansial dalam kegiatan pembelajaran.

3. Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu bentuk materi pendidikan yang menggabungkan komponen visual dinamis beserta audio pengiringnya, seperti film atau film. Dalam publikasinya tahun 2021, Husni P. menjelaskan bahwa video animasi melibatkan bingkai-bingkai berurutan yang bervariasi satu

sama lain dalam jangka waktu tertentu, sehingga memberikan ilusi gerakan. Selain itu, suara, seperti dialog atau suara lainnya, melengkapi gerakan visual. Animasi dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar dengan sedikit perbedaan di antara masing-masing gambar secara berurutan, sehingga menciptakan ilusi gerakan. Video animasi adalah video kartun berisi konten pendidikan yang dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran menarik untuk sekolah dasar, menarik bagi siswa muda karena sifatnya yang menghibur dan lucu. (Ponza et al., 2018).

4. Aplikasi *Inshot*

Publikasi "Aesthetica, dkk (2021)" *InShot* adalah alat pengeditan video populer yang tersedia di platform Android dan iOS. Program pengeditan video ini terkenal karena kemampuannya yang luas. Selain itu, desain aplikasinya sederhana dan dapat digunakan secara gratis meskipun ada iklan. *Inshot* biasanya digunakan oleh individu yang senang berbagi film di berbagai platform media sosial. *Inshot* adalah aplikasi yang ideal untuk membuat film akademis untuk tugas sekolah. Aplikasi ini meningkatkan kualitas foto atau film yang menawan dan memungkinkan pengguna menyimpan video yang diubah ke memori perangkat mereka. Ada banyak alat menarik di bagian pengeditan video. Editor memiliki kemampuan untuk menerapkan filter, menyisipkan teks, menambahkan musik, menyertakan stiker, dan memberikan tampilan segar pada gambar.

5. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan sadar yang dapat berasal dari dalam atau luar, mendorong individu untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar dapat dipandang sebagai penciptaan kondisi tertentu untuk mendorong seseorang agar rela mengejar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi sangat penting dalam pembelajaran untuk mengobarkan semangat

belajar siswa dan menjamin kelancaran kegiatan pendidikan. Motivasi dapat menginspirasi individu untuk mengambil tindakan guna mencapai tujuan. Winata (2021) mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan ganda internal dan eksternal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini menjadi salah satu acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian agar peneliti dapat mengerjakan teori yang digunakan dalam penelitian. Peneliti mengutip beberapa penelitian dari penelitian sebelumnya sebagai sumber untuk membantu menyempurnahkan bahan kajian dalam penelitian peneliti:

- Suryaman & Yani Suryanti (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* dan Aplikasi *InShot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah membuat media video animasi berbasis aplikasi *Plotagon* dan aplikasi *Inshot* dengan mengkaji dan mengevaluasi efikasi dan kepraktisan penerapan pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kognitif.

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat persamaan antara teknik *Research and Development* (RnD) dengan aplikasi *Inshot* yang sama-sama menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Sedangkan perbedaannya terletak pada topik penelitian, metodologi, dan *setting*.

- Dessy Rahma Sari (2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Pada Tema 6 Subtema 1 kelas IV di MI Quraniah 8 Palembang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perencanaan desain media sekaligus mengevaluasi tingkat validitas media dan menilai tingkat aplikatif media yang dikembangkan. Teknik penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model yang dikembangkan Tessmer.

Proyek ini melibatkan pemanfaatan penelitian dan pengembangan (RnD) untuk membuat film animasi yang disesuaikan

untuk anak-anak sekolah dasar. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model Tessmer.

- Maulida Fikria Nasol (2017), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis *Website* Melalui *Portal Moodle* Pada Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran tematik di Madrasah dengan mengembangkan situs *web* dengan buku teks, buku petunjuk, dan video, menguraikan proses pembuatan media, dan mengevaluasi kegunaan dan daya tarik media. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model desain Carey dan Dick. Berdasarkan hasil *pre-test*, *post-test*, dan respon siswa, hasil dan kesimpulan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik integratif terbukti berhasil dan menarik.

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat kesamaan metodologi penelitian dan pengembangan (RnD) dengan populasi sasaran pembelajaran tematik siswa Sekolah Dasar. Sedangkan model yang digunakan berbeda, peneliti menggunakan model *ADDIE*, dan produk jadi berupa video animasi berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan model desain Dick and Carey, dan produk jadi berupa link atau *website*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan bisa secara visual (Azhar, 2008., Kurniawati & Ahmad, 2018), Yaumi (2018) (dalam Rahman, N. dkk. 2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen nyata yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, seperti buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, slide, gambar, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Nama "media" berasal dari kata Latin "*medius*", yang berarti perantara, perantara, atau pengantar. Media dalam bahasa Arab berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima. Arsyad (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari cara berlatih membimbing untuk terciptanya tujuan pembelajaran pada umumnya serta tujuan penataran di sekolah pada khususnya. Hal ini berarti alat penataran digunakan sebagai alat untuk memandu praktik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Rubhan Masykur, dkk (2017), Menyatakan bahwa media yang digunakan dalam pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah. Ia bertindak sebagai alat perantara bagi pendidik, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa. Dan media jika digunakan dengan baik dan tepat akan membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*ettitude*).

Menurut Gagne serta Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) dengan cara *implicit* berpendapat bahwa media penataran mencakup perlengkapan yang dengan cara fisik dipakai untuk mengantarkan isi modul pengajaran yang terdiri antara lain: novel, *tape recorder*, kaset, film kamera, film *recorder*, film *slide* (lukisan bingkai), gambar, lukisan, diagram, *televise*, serta *computer*. Artinya "media" adalah alat yang digunakan untuk mengantarkan modul pelajaran yang memuat bahan ajar atau wawasan yang diberikan kepada siswa untuk menarik perhatiannya saat melakukan praktik.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli tersebut di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai alat atau sumber yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menginformasikan peserta didik agar berhasil menyelesaikan tujuan

pembelajarannya dan menerima informasi yang diperlukan. Bisa disimpulkan juga bahwa media pembelajaran merupakan perlengkapan tolong yang amat berarti dipakai dalam cara berlatih membimbing guna menyatakan modul pelajaran untuk menggapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Nurrita (2018), (dalam Mariyati dkk 2022). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pengajar dalam memperluas wawasan peserta didik. Ketika guru menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran, maka dapat menjadi bahan penyampaian informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konten yang disajikan guru. Materi pembelajaran yang menarik yang merangsang siswa selama proses pembelajaran. Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran sangat penting sejak awal untuk menjamin keberhasilan tercapainya proses pembelajaran. Media audiovisual memberikan beberapa keuntungan bagi pembelajaran anak sekolah dasar. (1); memfasilitasi transmisi dan penerimaan pengetahuan. Penggunaan audiovisual dalam pengajaran merangsang rasa ingin tahu dengan menyajikan gambar-gambar menarik secara visual yang dibuat oleh guru. Jagalah informasi yang diperoleh karena media audiovisual tidak hanya menampilkan gambar tetapi juga menghasilkan suara. (2); tidak membosankan, hal ini menunjukkan bahwa karena karakteristiknya yang beragam, siswa tidak mengalami kebosanan saat belajar. Media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik dan meningkatkan keterampilannya (Mariyati & Muhardini, 2021: 144). Secara umum jenis-jenis media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga kelompok menurut Suprihatiningrum (2016:323).

- 1) Media audio adalah suatu bentuk media yang dapat menghasilkan suara atau mampu mengeluarkan suara.

- 2) Media visual adalah suatu bentuk media yang menyajikan gambar atau benda saja.
- 3) Media audiovisual adalah suatu bentuk media yang menampilkan konten visual disertai suara yang menyertainya.

Adapun menurut Bretz (Sadiman, dkk, 2014: 20), mengklasifikasikan media ke dalam delapan jenis antara lain: 1) audio visual gerak, 2) audio visual diam, 3) audio semigerak, 4) visual gerak, 5) visual diam, 6) semi-gerak, 7) audio, 8) serta cetak.

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat di dalam kelas. Media yang digunakan disusun berdasarkan pengetahuan masing-masing siswa yang dapat diterima atau dipahami melalui panca indera. Menurut Arsyad (2014: 80–93), ada beberapa kategori media pembelajaran yang dapat dibagi, antara lain:

- 1) Media yang dibuat oleh manusia.
Pembelajaran dengan menggunakan media manusia dapat dilakukan oleh guru apabila kegiatan pembelajaran dapat dilihat langsung oleh siswa.
- 2) Media dalam bentuk cetak.
Media pembelajaran berbasis cetak biasanya berupa majalah, LKS, buku. Media ini bisa dijadikan contoh langsung tulisan di majalah atau koran.
- 3) Media berbasis visual.
Media semacam ini dapat membantu siswa mengingat informasi dan membuat ingatan mereka lebih kuat.
- 4) Berdasarkan audio dan video.
Media ini memadukan suara dan visual, media ini juga membutuhkan *storyboard* dan penulisan naskah yang membutuhkan perencanaan dan persiapan yang baik.

5) Media elektronik.

Komputer dapat dijadikan sebagai media karena mampu menyajikan berbagai informasi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pendidikan. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kategori, mulai dari yang sederhana sampai yang canggih atau kompleks, tergantung dari manfaat dan desainnya. Kategori ini berlaku untuk media pembelajaran:

- 1) Media yang dibuat dan dikembangkan secara khusus sebagai bagian dari sistem pembelajaran untuk menawarkan fasilitas pembelajaran yang sesuai dan formal disebut sebagai media yang dirancang (*by design*). Ini termasuk media dan sumber belajar.
- 2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), khususnya media dan sumber bahan pelajaran yang tidak secara khusus dibuat untuk tujuan pendidikan tetapi dapat digunakan dan diakses untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan penggolongan tersebut di atas, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kelompok menurut alat indera yang digunakan untuk mempersepsikannya.

- a. Media visual mencakup segala bentuk media yang membantu proses pembelajaran yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan, baik statis maupun dinamis. Contohnya meliputi gambar, gambar, skema, ilustrasi, visualisasi data, karikatur, cetakan, dan alat bantu visual lainnya.
- b. Media audio, meliputi berbagai bentuk media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, dapat dirasakan melalui sarana pendengaran. Berbagai bentuk media audio antara lain suara latar, musik, rekaman suara, dan lainnya.
- c. Media audiovisual meliputi beberapa bentuk media yang memadukan unsur audio dan visual untuk membantu proses

pembelajaran, seperti gambar diam dengan suara atau gambar hidup dengan suara. Hal ini mencakup film aksi, film dokumenter, acara televisi, kaset video (CD, VCD, atau DVD), dan bentuk media lainnya.

- d. Multimedia merupakan salah satu bentuk media yang mengintegrasikan banyak aspek dari beberapa jenis media. Media ini dapat terdiri dari animasi yang mengintegrasikan teks, grafik, audio, dan video.

2.2.3 Media Video Animasi

Video animasi adalah media yang menggabungkan audio dan grafik untuk menciptakan gambar ilusi bergerak yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka mempelajari konsep-konsep sulit. Selain dapat menarik minat siswa, animasi dalam film pembelajaran juga dapat mendorong kreativitas. Sudrajat (2010), mendefinisikan video pembelajaran animasi sebagai media yang memadukan aspek teks, suara, video, gambar, dan grafik sehingga siswa dapat belajar dalam berbagai cara, baik visual, audio, dan kinestetik. Materi yang digambarkan dalam film animasi lebih menarik, mudah dipahami, memotivasi, dan diingat siswa (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

Menurut Ranang A. S., dkk (2010: 9) Kata animasi berawal dari bahasa Latin, *Anima* yang berarti “hidup” *Animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Setelah itu sebutan animasi dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris jadi *Animate* yang berarti berikan hidup(*to give life to*), ataupun *Animation* yang berarti khayalan dari aksi, ataupun hidup. Biasanya, istilah "animasi" mengacu pada proses pembuatan kartun untuk sebuah film. Hal ini menunjukkan bahwa kartun adalah lukisan manusia atau binatang yang dianimasikan atau dirancang agar tampak hidup.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia animasi merupakan kegiatan televisi yang berupa susunan lukisan ataupun lukisan yang digerakkan dengan cara mekanik *elektronis* alhasil nampak di layar jadi bergerak. Di sisi lain, menurut sudut pandang tertentu, animasi atau kartun adalah

proses mengubah gambar diam menjadi gambar bergerak atau "hidup" yang dapat dilihat di layar dengan menggunakan teknik *stop-motion* (Pusat Bahasa Unit Pembelajaran Nasional, 2005: 53). Artinya animasi adalah gambar bergerak yang telah diatur sedemikian rupa sehingga tampak bergerak di layar. Menurut Apriansyah (2020: 12) alat video animasi ialah pencampuran antara alat audio serta visual yang bisa menarik atensi anak didik, bisa menyuguhkan sesuatu subjek dengan cara rinci dan sanggup menolong anak didik dalam menguasai pembelajaran yang susah. Artinya, media video animasi merupakan perpaduan antara alat audio dan visual yang digunakan untuk menyajikan suatu topik secara mendalam. Menurut Salim (2003: 1), (dalam Yudi P, 2020) Video animasi melibatkan pembuatan efek perubahan bentuk yang terjadi secara bertahap seiring berjalannya waktu, yang dikenal sebagai *morphing*. Suheri (2006: 28) menegaskan bahwa animasi terdiri dari gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang diinginkan. Manfaat animasi adalah kemampuannya untuk mengilustrasikan suatu peristiwa secara metodis seiring perkembangannya seiring berjalannya waktu. Artinya, media kartun animasi dapat digunakan untuk membuat lukisan kartun yang dapat bergerak dan memiliki audio yang menyertainya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah gabungan lukisan orang atau binatang yang dulunya diam tetapi telah digantikan oleh gambar yang dapat bergerak atau hidup sehingga muncul di layar kaca sebagai aksi, yang dilengkapi dengan audio yang sesuai dengan karakter kartun dan dapat menyajikan suatu topik secara detail.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Menurut Uno, Lamatenggo (2011: 59) kelebihan media video animasi sebagai berikut:

- 1) Menangani jarak serta durasi.

- 2) Sanggup mendeskripsikan peristiwa- peristiwa masa lalu dengan cara *realities* dalam durasi yang pendek.
- 3) Bisa diulang- ulang apabila butuh buat menambahkan kejelasan.
- 4) Catatan yang di informasikan cepat serta gampang diketahui.
- 5) Meningkatkan bayangan serta opini para anak didik.
- 6) Meningkatkan khayalan.
- 7) Memperjelas keadaan yang abstrak serta membagikan uraian yang lebih *realistic*.
- 8) Sanggup berfungsi sebagai alat penting guna mengabadikan kenyataan sosial

Dari delapan kelebihan yang telah disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa manfaat media video animasi dapat membantu perkembangan pikiran anak sehingga informasi yang diberikan cepat diproses dan mudah diingat.

Menurut Hamzah Uno, Lamatenggo (2011: 59) kekurangan media video animasi sebagai berikut:

- 1) Video terlalu menekankan pentingnya materi dalam proses pertumbuhan.
- 2) Memproduksi bahan ini nampaknya mahal dan tidak murah.
- 3) Beberapa sekolah mungkin kekurangan peralatan penyiaran, seperti proyektor.

Dari ketiga kekurangan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangannya yaitu bahwa peralatan proyektor yang digunakan untuk menampilkan video animasi ini belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

2.2.5 Pengertian Aplikasi *Inshot*

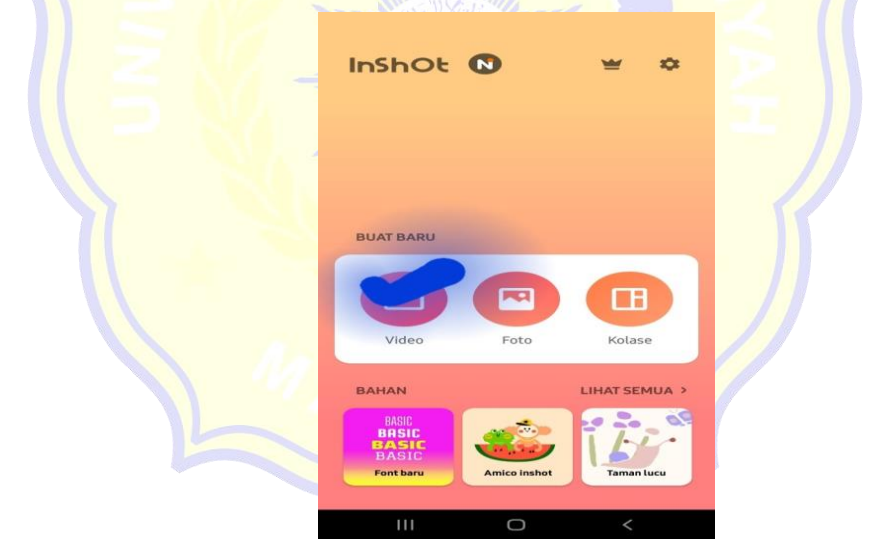
Inshot adalah aplikasi *editing* video yang khusus dirancang untuk meningkatkan hasil akhir setiap video. Aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas gambar atau video yang menarik dan tentu saja menyimpan video

yang diedit ke memori peranti. Dibagian editing video, terdapat banyak alat yang menarik. Pengedit dapat menerapkan filter, memasukkan teks, menambahkan musik, menambahkan stiker dan pengedit juga dapat memberikan tampilan gambar yang baru. Aplikasi *Inshot* ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara *simple* tanpa ribet, Adnin (2016).

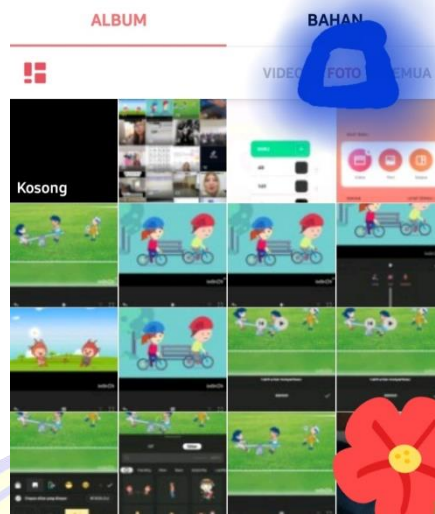
2.2.6 Langkah-langkah Pembuatan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot*

Berikut ini langkah-langkah dalam membuat video animasi di aplikasi *inshoot*:

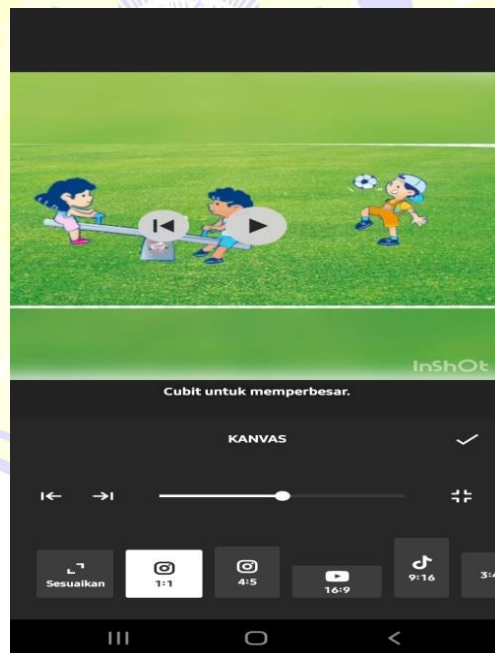
- 1) Langkah pertama yaitu download aplikasi *InShot* di *google play store* atau *apps store*.
- 2) Buka aplikasi *InShot* yang sudah terinstal di ponsel.
- 3) Kemudian akan muncul 3 pilihan menu utama. Selanjutnya pilih menu video untuk membuat video.



- 4) Lalu masuk ke galeri foto yang ada di ponsel, pilih salah satu gambar *background* yang sudah di download dari *google* untuk dibuat menjadi *background* dari video yang akan dibuat. Apabila sudah klik tanda centang.

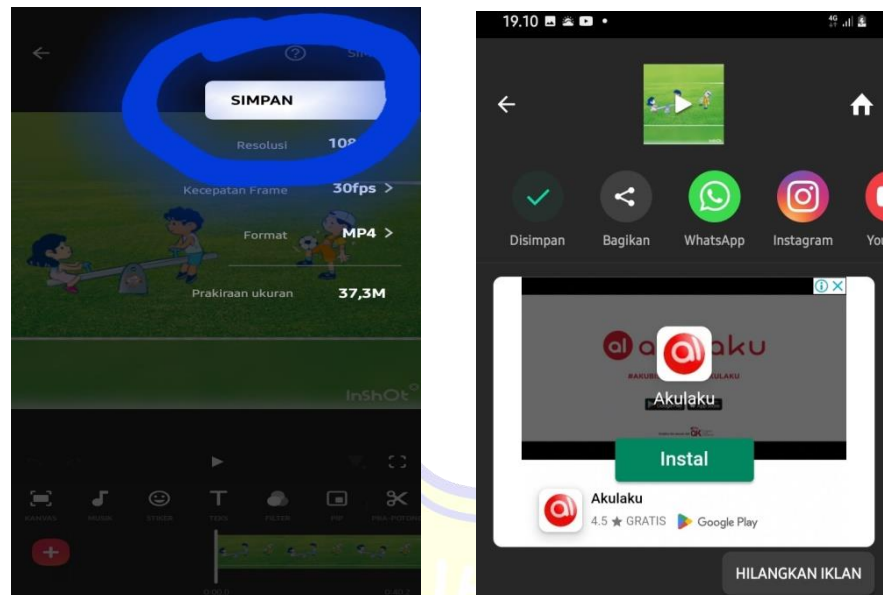


- 5) Memilih kanvas, pada menu kanvas bisa memilih rasio yang beraneka ragam, sesuaikan saja dengan kebutuhan yang inginkan. Ukuran rasio yang tersedia yaitu antara lain: asli, 1:1, 4:5, 16:9, 9:16, 3:4, 4:3, 2:3, 3:2, 2:1, dan 1,2.



- 6) Kemudian klik stiker gambar emot, lalu klik *stiker gif* yang ingin dijadikan sebagai gambar animasi dari video yang dibuat.
- 7) Tambahkan berbagai *filter* untuk membuat video *quotes* semakin menarik.

- 8) Menambahkan musik, bisa menambahkan musik, efek suara, maupun rekam langsung. pilih sesuai keinginan dan kebutuhan yang di inginkan.
- 9) Sisipkan teks. Gunakan alat simbol T untuk memasukkan teks ke dalam video. Jika Anda ingin membuat film yang menampilkan lirik musik, konten literasi, kutipan, efek pengetikan, atau teks berjalan, Anda dapat menggunakan alat ini. Teks yang disisipkan dapat dikenali berdasarkan warna, bingkai, jenis font, serta efek masuk dan keluar.
- 10) Menyertakan filter dalam pengeditan video pada aplikasi Inshot sangat penting untuk meningkatkan profesionalisme film yang diedit dengan memilih efek warna berdasarkan nuansanya.
- 11) Alat yang paling penting bagi seorang editor adalah kemampuan untuk melakukan pra-pemotongan, yang memungkinkan mereka memangkas bagian awal, akhir, atau bagian mana pun yang tidak diperlukan dalam video.
- 12) Sesuaikan kecepatan video di Inshot untuk membuat atau mengedit gerakan lambat. Geser ke kiri untuk mengurangi kecepatan dan geser ke kanan untuk menambahnya.
- 13) Untuk mengulang video di video yang Anda edit, duplikat klipnya alih-alih menambahkan lebih banyak dari galeri. Untuk menduplikasi klip video, pilih klip yang diinginkan dan manfaatkan fitur duplikat. Klip yang dipilih akan secara otomatis direplikasi di samping klip asli.
- 14) Setelah menyelesaikan proses pengeditan video seperti memotong lagu, membuat transisi, dan menambahkan efek, langkah terakhir adalah menyimpan video yang telah diedit. Untuk melakukan ini, klik tombol simpan yang terletak di sudut kanan atas layar di InShot. Ini memungkinkan Anda menyimpan video yang telah diedit di galeri perangkat Anda. Anda dapat memilih kualitas saat menyimpan file, mulai dari 1080p, 720p, hingga 360p untuk penyesuaian.



2.2.7 Motivasi Belajar

Menurut Bimo Walgito, motivasi mempunyai arti “bergerak” atau bergerak. Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong suatu organisme untuk bertindak. Motivasi dan prestasi belajar saling bergantung satu sama lain. Prestasi belajar akan meningkat bila dibarengi dengan motivasi yang kuat. Akibatnya, menurunnya motivasi seorang siswa akan berdampak negatif terhadap prestasi belajarnya. (Abdillah, 2020: 186). Motivasi berfokus pada bagaimana meningkatkan keinginan seseorang untuk bekerja keras dengan menggunakan keterampilan dan pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan. Seseorang akan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas dengan stimulus ini. Dengan demikian, dengan menggunakan segala media yang tepat selama proses belajar dan pembelajaran akan sangat bermanfaat dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran guna mencapai tujuan belajar mereka.

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang meliputi seluruh sumber daya dan kemampuan siswa untuk memulai, memelihara, dan membimbing kegiatan belajar secara konsisten menuju tujuan tertentu. Sardirman (2018) menggambarkan motivasi belajar sebagai transformasi

energi siswa yang memungkinkan mereka menumbuhkan emosi atau respons untuk mencapai tujuan. Motivasi ini berasal dari dalam diri individu namun dipicu atau dipengaruhi oleh adanya faktor lain. Menurut McDonald (Sidik & Sobandi, 2018; Emda, 2018) dan Sari & Ratu (2021), motivasi adalah suatu reaksi yang diarahkan pada suatu tujuan tertentu yang menimbulkan pergeseran atau peningkatan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan adanya suatu perasaan dan gairah yang mungkin terwujud atau tidak. Dengan demikian, siswa yang termotivasi dapat memupuk inisiatifnya dan melakukan kegiatan untuk memfokuskan sikap seriusnya dalam menyelesaikan suatu tugas belajar. Sikap, sebagai disposisi siswa terhadap sains, merupakan prediktor penting keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pandangan para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau gerakan dari dalam diri individu siswa yang mendorong semangat dan arah siswa selama kegiatan pembelajaran. Agar siswa menjadi pembelajar yang lebih antusias, motivasi belajar sangat penting.

2.2.8 Fungsi Motivasi Belajar

Tiga fungsi motivasi menurut Sardiman (2010 : 85) yaitu :

- 1) Dapat memotivasi siswa untuk mengambil tindakan, berfungsi sebagai katalisator yang melepaskan energi. Motivasi adalah faktor utama yang mendorong semua aktivitas dalam skenario ini.
- 2) Mengidentifikasi arah tindakan, khususnya yang bertujuan mencapai hasil yang diharapkan. Motivasi dapat memandu dan menggerakkan aktivitas agar selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Memilih kegiatan dengan menentukan langkah yang paling sesuai untuk mencapai tujuan dan membuang tindakan yang tidak bermanfaat. Fungsi motivasi adalah merangsang individu untuk bertindak, menetapkan arah tindakan, dan memilih tindakan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Djamarah (2001: 123)' (dalam Suharni 2021) menyebutkan tiga fungsi motivasi sebagai berikut:

- a. Motivasi sebagai pendorong, sebagai daya penggerak karena adanya sesuatu yang menarik untuk dicari dan menarik minat seseorang, motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong. Dalam kaitannya dengan perilaku mereka selama kegiatan belajar, sikap dan perilaku siswa dipengaruhi oleh motivasi.
- b. Bila termotivasi, seorang anak akan antusias mengerjakan suatu tugas dengan penuh dedikasi dan usaha.
- c. Motivasi sebagai pengarah, yaitu mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan.

2.2.9 Macam-macam Motivasi Belajar

Berdasarkan faktor-faktor yang menimbulkan motivasi, Menurut (Sardiman, 2011:89) (dalam Ifni O.,2017)., motivasi dibagi menjadi 2 macam yaitu:

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, karena pada dasarnya setiap orang mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan tertentu. Motivasi intrinsik mengacu pada keinginan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang melekat dalam proses pembelajaran. Motivasi berasal dari kesadaran diri yang didorong oleh tujuan mendasar, bukan sekadar simbol dan ritual.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor dan rangsangan eksternal. Misalnya, seseorang terlibat dalam belajar karena ujian yang akan datang dengan tujuan untuk mencapai nilai tinggi dan pujian. Anda tidak tertarik belajar demi ilmu, melainkan demi meraih nilai tinggi atau menerima penghargaan. Motivasi ekstrinsik adalah jenis motivasi dimana kegiatan belajar dimulai dan dipertahankan melalui insentif eksternal yang tidak terkait langsung dengan kegiatan itu sendiri.

Para peneliti telah menetapkan bahwa berbagai jenis motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik didorong oleh insentif atau penghargaan eksternal. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri anak.

2.2.10 Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar sangatlah penting. Menurut Sardiman (2005:92), (dalam Suharni, 2021) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
- b) Hadiah
- c) Saingan / kompetisi
- d) Pujian
- e) Hukuman
- f) Memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik
- g) Membentuk kebiasaan belajar yang bagus
- h) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara seorangan maupun secara kelompok
- i) Menggunakan metode yang bervariasi
- j) Menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Oemar Hamalik (Lutfiani, 2016:35) mengidentifikasi berbagai strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1) Beri nomor

Pada dasarnya, siswa menginginkan umpan balik atas pekerjaan mereka dalam bentuk evaluasi numerik yang diberikan oleh guru mereka. Siswa yang memperoleh nilai tinggi kemungkinan besar mempunyai motivasi belajar yang meningkat. Sebaliknya, siswa yang menerima nilai buruk dapat menimbulkan frustrasi atau menjadi motivasi untuk meningkatkan kebiasaan belajar mereka.

2) Pujian

Siswa termotivasi untuk belajar dengan menerima pengakuan atas pencapaian keberhasilan mereka. Pujian menimbulkan perasaan puas dan senang pada diri siswa.

3) Hadiah

Guru dapat menerapkan strategi ini dalam batasan tertentu, seperti memberikan hadiah akhir tahun kepada siswa yang mencapai atau menunjukkan hasil belajar yang sangat baik, dan memberikan hadiah kepada pemenang kompetisi atau kompetisi olahraga.

4) Kerja Kelompok

Kerja kelompok yang melibatkan partisipasi aktif dan kerja sama dapat mengarahkan individu untuk memprioritaskan menjaga reputasi kelompok, yang dapat menjadi motivator yang kuat dalam tugas-tugas pembelajaran.

5) Kompetisi

Tugas kolaboratif dan aktivitas kompetitif akan menawarkan insentif sosial kepada anak-anak. Daya saing individu dapat menimbulkan konsekuensi negatif, antara lain rusaknya hubungan persahabatan, bentrokan, konflik, dan persaingan antar kelompok belajar.

6) Sarkasme

Khususnya dengan mengundang anak-anak yang berprestasi akademik buruk. Sarkasme dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran secara positif dengan mendorong keterlibatan, namun juga dapat menimbulkan konflik antara siswa dan pendidik jika siswa merasa malu.

7) Peringkat

Penilaian memotivasi siswa untuk belajar dengan memanfaatkan kecenderungan mereka untuk mencapai nilai tinggi. Selain itu, siswa menghadapi rintangan dan dilema yang mengharuskan mereka belajar

dengan tekun dan komprehensif, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

2.2.11 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (2011:83), (dalam Yuliyanto N. 2016) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas puas)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada hal-hal yang rutin (hal-hal yang berulang begitu saja)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Sedangkan menurut Uno (2014:23), (dalam Yuliyanto N. 2016) dalam penelitiannya indikator motivasi belajar siswa terdiri dari:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar
- 6) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

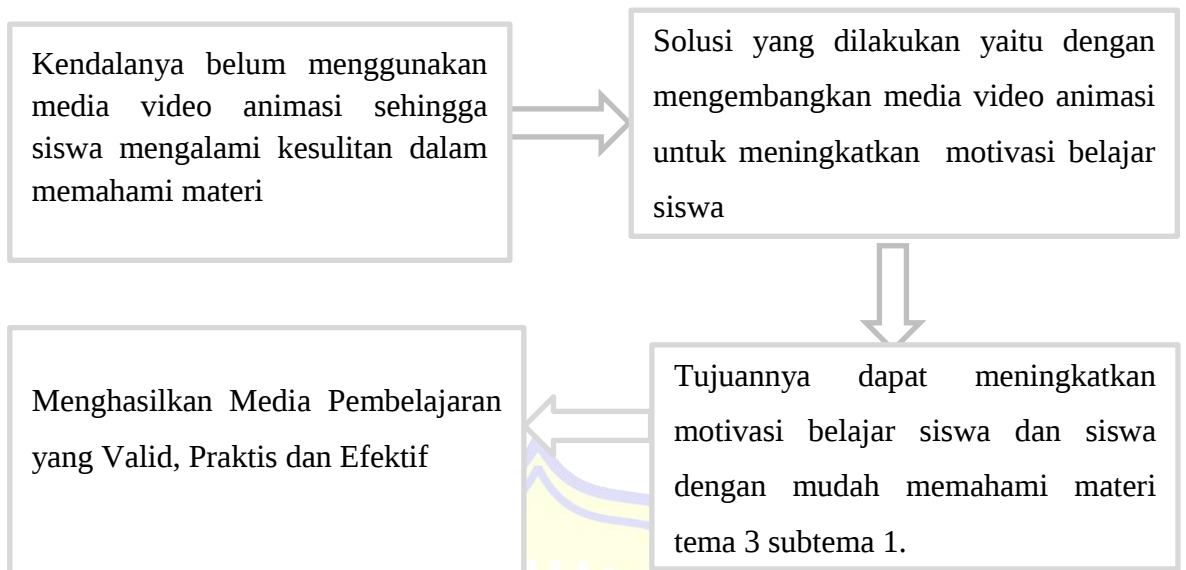
Darmayanti, Wijaya & Haifaturrahmah (2021:141) mengidentifikasi 6 indikator motivasi belajar belajar: 1) Motivasi intrinsik, 2) Motivasi ekstrinsik, 3) Orientasi tujuan yang relevan, 4) Tanggung jawab (penentuan nasib sendiri), 5) Efikasi diri, dan 6) Kecemasan terkait penilaian pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang menunjukkan kualitas-kualitas tersebut di atas

secara konsisten menunjukkan motivasi yang besar. Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi tanda-tanda motivasi belajar dengan menggunakan sudut pandang Sardiman A.M.

2.3 Kerangka Berpikir

Di SD Negeri 15 Mataram siswa kelas IV belum menggunakan media saat waktu belajar mengajar, guru hanya menjelaskan menggunakan teori saja, akibatnya banyak dari siswa kurang terlibat dan tidak memahami apa yang sedang dibahas. Dengan itu peneliti menemukan cara untuk membuat media video animasi yang semenarik mungkin secara visual untuk digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media harus sesuai dengan materi pembelajaran yang ada di buku dan harus sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV. Maka peneliti menggunakan media video animasi dalam pembelajaran Ipa pada materi pembelajaran Tema 3 Subtema 1 di kelas IV Sekolah Dasar. Media video animasi ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran dan berharap bisa mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media video animasi pada pembelajaran ipa terhadap motivasi belajar siswa secara jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

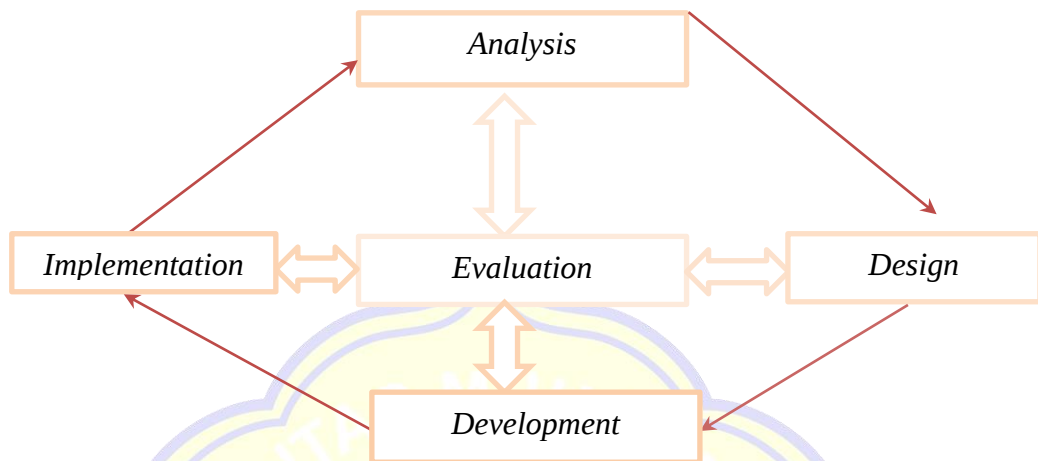
3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Sugiyono (2019:396) menyatakan bahwa proses penelitian dan pengembangan dapat dikatakan ilmiah ketika melakukan penelitian, merancang, memproduksi, dan memvalidasi barang. Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Paradigma Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam suatu kurikulum. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang telah peneliti buat berupa media video animasi yang berbasis aplikasi *InShot* pada materi pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) subtema 1

(Hewan dan Tumbuh-tumbuhan di Lingkungan Rumahku) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dalam bidang pendidikan, produk penelitian dan pengembangan dapat berupa model, media, perangkat keras, buku, modul, alat evaluasi pembelajaran seperti kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain sebagainya. Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) merupakan lima tahapan dari model pengembangan Dick and Carry atau dikenal juga dengan *ADDIE* yang merupakan model pengembangan yang digunakan dalam prosedur penelitian ini.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan produk yang sudah dibuat, mengembangkan produk baru yang belum pernah dibuat, menemukan solusi untuk masalah manusia dengan mengembangkan prosedur, model, dan metode yang dapat diterapkan, dan mengembangkan teknologi bantuan untuk penggunaan

sehari-hari. Peneliti ingin menilai kelayakan memperoleh pemahaman dan respon positif dari siswa melalui pengembangan aplikasi ini.



Gambar 3.1. Bagan Pengembangan Model *ADDIE*

Berikut adalah tahap pengembangan model *ADDIE* , yaitu sebagai berikut:

1) *Analysis* (Analisis)

Tugas yang perlu dilakukan pada poin ini adalah menganalisis. Peneliti melakukan analisis pengumpulan data terkait masalah yang terjadi, kemudian akan dicarikan solusi melalui analisi kebutuhan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu melalui observasi dan wawancara guru pada saat proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana cara menarik perhatian atau kefokuskan peserta didik dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) pada kelas 4 semester 1. Setelah dilakukan analisis dan menemukan solusi maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

2) *Design* (Desain)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merancang media yang akan dibuat khususnya video animasi. Proses desain dibuat semenarik dan semudah mungkin agar mudah digunakan dan dipahami

oleh siswa dan guru. Menetapkan tujuan pembelajaran, membuat skenario atau kegiatan pengajaran, membuat perangkat pembelajaran, dan merancang perangkat evaluasi hasil pembelajaran merupakan langkah awal dalam kegiatan sistematis ini. Produk yang dirancang berupa video animasi berbasis *inShot* pada materi pembelajaran tema 3 subtema 1.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap selanjutnya yang melibatkan upaya yang bertujuan untuk mewujudkan desain produk. Pada tahap pengembangan ini diciptakan produk media edukasi berbasis *InShot* untuk pembelajaran tematik tema 3 (Merawat Makhluk Hidup) subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) pada semester I kelas IV. Produk ini dirancang dan akan menjalani review oleh dosen pembimbing, validasi oleh ahli media, dan validasi oleh ahli materi setelah selesai dibuat. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dan mencari bimbingan ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa.

4) *Implementation* (implementasi)

Tugas kali ini adalah implementasi desain media pembelajaran video animasi berbasis *inShot* untuk konten pembelajaran tema 3 subtema 1 yang dikembangkan. Materi pembelajaran, yang disetujui oleh para profesional media, ahli materi pelajaran, ahli bahasa, dan guru sains, digunakan untuk anak-anak kelas empat sekolah dasar.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan fase yang dirancang untuk menilai produk yang dikembangkan. Validator mengevaluasi produk media video animasi untuk menentukan kesesuaiannya untuk tujuan pendidikan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan untuk menginformasikan revisi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna akan materi pembelajaran tema 3 subtema 1.

3.2 Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan media video animasi:

- a. Tahapan pra produksi, yaitu secara khusus langkah-langkah yang terlibat dalam pengaturan peralatan yang diperlukan untuk membuat video animasi, termasuk laptop, *smartphone*, perangkat lunak *inshot* untuk membuat video animasi, dan *voicefx* untuk merekam suara. Pada tahap ini pembuatan video animasi pembelajaran juga melibatkan pembuatan peta materi, peta kompetensi, dan penyusunan naskah.
- b. Tahapan produksi, yaitu Prosesnya melibatkan pembuatan video animasi menggunakan program InShot yang terhubung ke internet. Suara direkam menggunakan VoiceFX sebagai suara naratif, mengacu pada peta materi, peta kompetensi, dan skrip yang dikembangkan selama langkah praproduksi.
- c. Tahap pasca produksi, Peneliti kini akan menilai kembali video tersebut untuk mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan pada konten animasi yang telah dibuat. Simpan video di ponsel Anda atau transfer ke CD/flashdisk berformat MP4.

3.3 Uji Coba Produk

Produk penelitian akan menjalani evaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk memastikan kepraktisan. Penilaian hasil akhir dilakukan di kelas IV yang meliputi informasi pembelajaran terkait tema 3 subtema 1. Hal ini dilakukan untuk menilai ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa dengan pembuatan barang media video animasi.

3.4 Subjek Uji Coba

Penelitian ini menguji validitas, praktikalitas, dan kemandirian dengan melibatkan ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas IV A dan IV B di SDN 15 Mataram. Pengambilan sampel atau uji coba terbatas dilakukan terhadap enam siswa kelas IV B SDN 15 Mataram. Uji coba lapangan dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV A SDN 15 Mataram yang berjumlah 15 orang.

3.5 Jenis Data

Jenis data yang akan dikumpulkan yaitu:

3.5.1 Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui tanggapan berupa saran, masukan dan kritikan dari ahli materi, ahli media dan guru.

3.5.2 Data kuantitatif

Data kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan skor angket, lembar validasi ahli dan praktisi, lembar observasi guru, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah instrumen non tes yang terdiri dari wawancara, angket ahli materi, angket ahli media, angket validasi guru, angket respon siswa, angket motivasi belajar, observasi dan dokumentasi.

3.6.1 Lembar Angket

Kuesioner adalah jenis pengumpulan data yang mengharuskan partisipan menjawab serangkaian pertanyaan atau komentar tertulis. Sugiyono (2020: 200) menegaskan bahwa ada berbagai konsep yang terlibat dalam penyusunan kuesioner, antara lain prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik. Peneliti menggunakan kuesioner untuk menilai kemandirian dan kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Profesional media dan guru akan mengisi kuesioner uji validitas untuk mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap media video animasi yang sedang dikembangkan. Siswa akan mengisi kuesioner uji praktik untuk mengumpulkan tanggapan mereka terhadap produk video animasi.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk menilai kesesuaian materi dan media pendidikan yang dibuat oleh peneliti. Angket yang dikembangkan meliputi angket respon siswa, angket motivasi belajar, angket validasi ahli dan praktisi media, serta angket validasi ahli materi dan praktisi. Kuesioner awalnya dibuat dalam bentuk kisi-kisi

kuesioner. Tabel 3.1 menampilkan grid validasi survei ahli materi dan praktisi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi validasi lembar angket ahli materi

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrument	Jumlah Instrumen
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan KI pada K13	1	9
		Kesesuaian materi dengan KD pada K13	2	
		Kesesuaian materi dengan Indikator pada K13	3	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	
		Kesesuaian media dengan materi	5	
		Kemudahan dalam memahami materi	6	
		Adanya peningkatan motivasi belajar pada materi tema 3	8	
		Mencakup keseluruhan materi	9	
		Kelayakan materi sebagai media Pembelajaran	10	
2	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan komunikatif.	7	1
Jumlah				10

Sedangkan Lembar angket validasi digunakan untuk mengukur uji validitas produk berdasarkan keberterimaan media dan materi pembelajaran untuk ahli dan praktisi media. Berikut tabel menampilkan kisi-kisi angket validasi untuk pakar dan praktisi media.

Tabel 3.2 Kisi-kisi validasi lembar angket ahli media

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1	Penyajian media	Kemenarikan media	1	7
		Gambar Tidak Pecah	2	
		Kesesuaian media dengan materi	3	
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	6	
		Kemudahan mengoperasikan media	8	
		Media dapat menarik rasa ingin tahu	9	
		Media dapat meningkatkan motivasi belajar	10	
2	Model tampilan	Huruf	4,5	3
		Pemilihan efek suara	7	
Jumlah				10

Lembar validasi angket bagi instruktur menilai kualitas media dan materi secara keseluruhan, termasuk penyajian visual media dan pemilihan konten dari media video animasi. Umpan balik guru dalam bentuk komentar, kritik, dan ide diperhitungkan saat memodifikasi dan menyempurnakan item media yang sedang dikembangkan. Kuesioner validasi untuk guru berisi kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar angket validasi oleh guru terhadap media dan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gabungan warna dengan media dirancang dengan baik					
		Materi yang disajikan dalam media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> mudah untuk dipahami.					
		Kesesuain materi dengan media yang digunakan dengan KI, KD dan Indikator serta tujuan dari media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> .					
		Kemenarikan video yang ditampilkan dalam mempengaruhi motivasi belajar					
		Teks yang terdapat pada video media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> dapat dibaca dengan baik.					
		Tata letak teks tersusun sistematis.					
2	Materi	Materi yang disajikan dalam media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> singkat dan jelas.					
		Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					

		Kesesuaian video dengan materi					
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3	Penggunaan	Media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> mudah digunakan					
		Media bersifat komunikatif					
		Kemudian duplikat file					
4	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran					
		Media membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.					
		Media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.					

Begitu pula dengan siswa yang diminta mengisi angket respon siswa dan angket motivasi belajar untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan pada kesesuaian materi dan item media. Perhatikan tabel 3.4 untuk kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor instrumen	Jumlah instrumen
1	Penyajian Media	Media dapat menginspirasi siswa.	1	3
		Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran	2	

		Tampilan video animasi yang tidak ambigu	7	
2	Aspek Bahasa	Bahasa yang muda dipahami	5	1
	Aspek Materi	Mudah untuk memahami materi	6,9	2
		Kesesuaian media dengan materi	9	
3	Aspek Sikap	Antusiasme	4	4
		Tidak monoton saat digunakan	3	
		Tidak memiliki komponen negatif	10	
		Bisa digunakan diluar jam pelajaran	8	
Jumlah				10

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar angket motivasi belajar siswa

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tekun mengerjakan tugas				
2	Ulet menghadapi kesulitan				
3	Memiliki minat terhadap pelajaran				
4	Adanya hasrat dan keinginan berhasil				
5	Lebih senang bekerja mandiri				
6	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin				

7	Dapat mempertahankan pendapat				
8	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok				
9	Antusias dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				
10	Adanya kegiatan menarik dalam belajar				

3.6.2 Lembar Observasi

Observasi adalah strategi pengumpulan data yang melibatkan melihat orang dan benda. Sugiyono (2019:203) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data observasi cocok untuk penelitian yang melibatkan perilaku manusia, proses kerja, dan fenomena alam, apalagi jika jumlah responden yang diamati terbatas. Guru kelas IV SDN 15 Mataram melakukan observasi dalam penelitian ini untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Peneliti menerima masukan berupa ide dan kritik untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Lembar observasi guru dirancang untuk menyempurnakan data penelitian berdasarkan kebutuhan tertentu. Tabel 3.6 menampilkan kisi-kisi lembar observasi guru.

Tabel 3.6 Kisi-kisi lembar observasi guru

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor instrumen	Jumlah instrumen
1	Aspek Management	Menyiapkan RPP, dan media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> dengan baik	1	7
		Menyiapkan media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan baik	2	
		Mampu menciptakan suasana yang	3	

		kondusif		
		Guru mampu membangun komunikasi yang efektif	7	
		Guru mendidik siswa dalam berbicara.	9	
		Mendidik siswa dalam berbicara	8	
		Meningkatnya motivasi belajar	6	
2	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	
		Menguasai materi yang diajarkan	5	
		Kemampuan menyesuaikan waktu	10	
Jumlah				10

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang melibatkan bahan tertulis. Dokumen adalah suatu bentuk seni yang berfungsi sebagai catatan peristiwa sejarah, baik melalui tulisan, gambar, maupun monumen. Dengan melihat catatan di sekolah, dapat diketahui nama siswa, nomor induk siswa, dan daftar nilai pada dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang sekolah dan identitas. Saat melakukan penelitian, pengambilan gambar dan video juga dilakukan melalui dokumentasi.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV A dan IV B SDN 15 Mataram sebagai studi pendahuluan tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Peneliti memulai dengan temuan dari wawancara tersebut untuk menentukan masalah yang dihadapi guru. Hasil yang bersifat deskriptif akan digunakan untuk menarik kesimpulan dari data tersebut.

Analisis data kualitatif dilakukan pada tahap uji coba dengan menggunakan angket evaluasi terbuka dan lembar observasi untuk mendapatkan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru mengenai penyempurnaan media dan proses pembelajaran. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menilai kesesuaian, kemanfaatan, dan minat terhadap prosedur dan produk pembelajaran yang diterapkan di kelas IV SDN 15 Mataram.

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

3.7.2.1 Analisis Kevalidan

Analisis validitas dilakukan dengan validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan guru yang berpengalaman dalam pembuatan media video animasi. Hasilnya dimanfaatkan untuk menyempurnakan atau menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Data validasi penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Pengumpulan data kuesioner melibatkan pemberian serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk ditanggapi.

Kuesioner validasi dikeluarkan setelah pembuatan video animasi. Sebelum produk ini digunakan secara luas sebagai bahan ajar, dilakukan proses validasi untuk mengevaluasi kelayakannya. Dalam penelitian ini para ahli dan praktisi menggunakan skala likert dan pendekatan check-list dalam kuesioner validasi. Kriteria penilaian yang digunakan antara lain “sangat layak”, “layak”, “cukup sesuai”, “tidak sesuai”, dan “sangat tidak sesuai” untuk setiap butir soal. Para ahli dan praktisi akan memberikan umpan balik mengenai produk yang dianggap tidak cocok untuk menyempurnakannya. Kriteria penilaian penilaian penciptaan sumber daya pendidikan dalam format video animasi diuraikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian Validator

Kriteria	Skor
Sangat Layak (SL)	5

Layak (L)	4
Cukup Layak (CL)	3
Tidak Layak (TL)	2
Sangat Tidak Layak (STL)	1

Rumus persentase angket validasi yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validitas produk

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor maksimum

(Kusuma dalam Naja, 2020:.. 34)

Sedangkan rumus persentase rata-rata angket validasi:

$$\underline{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\underline{x}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah total niali validasi

n : Jumlah validator

(Riduwan dalam Meliani, 2019: 138)

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan tabel 3.8

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi

No	Range Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Perlu Revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Perlu Revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Tidak Layak	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak	Revisi

Kusuma (dalam Naja, 2020: 34)

Kriteria validitas dapat dinyatakan berdasarkan kriteria interpretasi pada tabel 3.6 di atas.

- Kredensialnya sesuai dan sedikit penyesuaian harus dilakukan berdasarkan saran validator tanpa memerlukan validasi ulang.
- Jika kualifikasi memenuhi persyaratan, penyesuaian signifikan harus dilakukan dan validasi ulang tidak diperlukan.
- Kualifikasinya kurang atau sangat tidak mencukupi sehingga memerlukan perubahan dan validasi ulang yang signifikan.

3.7.2.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan media pembelajaran video animasi barang tema 3 subtema 1 melalui angket respon siswa. Analisis angket respon siswa dilakukan terhadap 6 siswa kelas IV B untuk menilai kelayakan barang media video animasi. Penilaian kuesioner menggunakan skala Gutman yang mencakup kriteria sangat setuju dan tidak setuju sebagaimana diuraikan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kriteria angket respon siswa

Kriteria	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Menghitung persentase angket respon siswa dengan rumus:

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Xi = respon peserta didik

Rumus skor persentase rata-rata angket respon siswa (Naja, 2020: 35):

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Derajat kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui dengan menganalisis rumus data angket jawaban siswa yang diberikan, seperti terlihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Kategori angket respon siswa

No	Persentase (%)	Kategori
4	76% – 100%	Sangat baik
3	51% – 75%	Baik
2	26% – 50%	Tidak baik
1	0% – 25%	Sangat tidak baik

(Lestari 2017: 66)

3.7.2.3 Analisis Keefektifan

Peneliti memberikan angket respon siswa kepada 6 siswa kelas IV B sebelum penerapan media video pembelajaran animasi. Selanjutnya diberikan angket motivasi belajar siswa kepada 15 siswa kelas IV A setelah penggunaan media video animasi. Efektivitas media video animasi dinilai dengan menggunakan lembar kuesioner. Evaluasi berfungsi sebagai metode untuk mengukur perkembangan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi. Rumus yang digunakan untuk analisis pada langkah ini adalah sebagai berikut.

$$(N\text{-Gain}) = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih *skor pretest* dan *post test* (sebelum menggunakan media video animasi) dan (setelah menggunakan media video animasi).

Kategori penentuan skor N-gain mungkin didasarkan pada nilai persentase N-gain. Kategorisasi penghitungan skor N-Gain ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.11 Pembagian Skor Gain

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

Melzher dalam Syahfitri, (2008:33)

Kelayakan bahan ajar, seperti barang atau kegiatan pembelajaran, dapat dinilai dengan melakukan analisis kemandirian dan observasi guru menurut rumusan tertentu:

$$\text{Skor tanggapan guru}\% = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Apabila produk media pembelajaran dapat dikatakan praktis setelah memenuhi kriteria presentasi tingkat keefektifan seperti pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12 kategori keefektifan produk

Nilai	Presentasi	Kategori
4	76% - 100%	Sangat Baik
3	51%- 75%	Baik
2	26% - 50%	Tidak baik
1	0 % - 25%	Sangat tidak baik

(Lestari, 2017:66)

