

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Kesimpulan dari data yang dikumpulkan pada saat pembuatan produk media video pembelajaran animasi yang dievaluasi di SDN 15 Mataram menunjukkan bahwa uji validitas yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan instruktur sebagai praktisi pembelajaran berhasil. Validator media memperoleh skor sebesar 97,22%, sedangkan validator materi memperoleh skor sebesar 97,5%. Rata-rata validitas media dan materi sebesar 97,5%. Hasil uji praktikalitas diperoleh dari analisis angket respon siswa pada uji coba terbatas, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 95,35%. Temuan uji efektivitas diperoleh dari pengamatan instruktur dan skor rata-rata siswa dalam penilaian lapangan sebelum tes dan pasca tes. Pengamatan instruktur menghasilkan persentase rata-rata 94,4%. Pada uji coba lapangan, rata-rata skor *pre-test* adalah 26, skor *post-test* adalah 35,2, dan standar gain adalah 0,68, termasuk dalam kategori sedang.

#### **5.2 Saran**

1. Guru hendaknya memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa berpartisipasi dengan antusias, dan meningkatkan semangat belajar.
2. Pengembangan video animasi ini hanya dikembangkan pada tema 3 (peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1 (hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku), sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya bisa dikembangkan pada semua tema.
3. Film pembelajaran animasi masuk dalam kategori sesuai untuk tema 3 subtema 1 yang fokus pada kepedulian terhadap hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah. Peneliti menyarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai sumber pengajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. H. (2020). Efektivitas (BION) Bintang Online Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ssiwa Pada Pandemi Covid-19 Di Kelas V SDN 1 Ngembel. Volume 6. Nomor 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. ISSN 2460-6324.
- Adnin, A. R. (2016). Pengembangan Video Stop-Motion Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia. Thesis. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. *Retrieved From* <https://repository.unugha.ac.id/127/>
- Aesthetika, dkk (2021). Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video *InShot* Serta Tips Dampingi Anak TK Belajar Di Rumah. ISBN.978-623-6081-30-3. *UMSIDA Press*.
- Abbas Erjati. (2017). Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru. Jakarta. *Elex Media Komputindo*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9 (1). <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: *PT Raja Grafindo Persada*.
- Al-Tabany, Triyanto Ibnu Badar. (2015). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik, Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta: *Prendamedia group*.
- Dessy Rahma Sari (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Pada Tema 6 Subtema 1 kelas IV di MI Quraniah 8 Palembang.
- Dick and Carey. (2015). *The Systematic Design of Instruction (United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication.Data*

- Darmayanti, Wijaya & Haifaturrahmah. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Bidang Studi IPA Di Tengah Pandemi *Covid-19* Melalui Praktikum Berorientasikan Lingkungan Sekitar Rumah. *Jurnal Elementary*. Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar. ISSN 2614-5596. Vol. 4 No. 2. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Gani, A. A., & Saddam, S .(2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui *Mobile Learning* di Era Industri 4.0. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol.8. No 1
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Mariyati, Y., dkk. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Sebagai Upaya Meningkatkan *Profesionalisme* Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, Vol.3 No 2.
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo. (2011). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: *PT Bumi Aksara*.
- Ifni Oktiani (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939> . e-ISSN 2598-4845; p-ISSN 2355-018X. JK 5 (2) 216-232.
- Julaifah, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Carousel Feedback* Terhadap *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* Siswa Sekolah Dasar. *Journal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44-48.
- KBBI. (2005). Pusat Bahasa Unit Pembelajaran Nasional.
- Lutfiyani, G. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Puzzle Di Kelas III SD Negeri Kepek. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 14 Tahun ke-5.

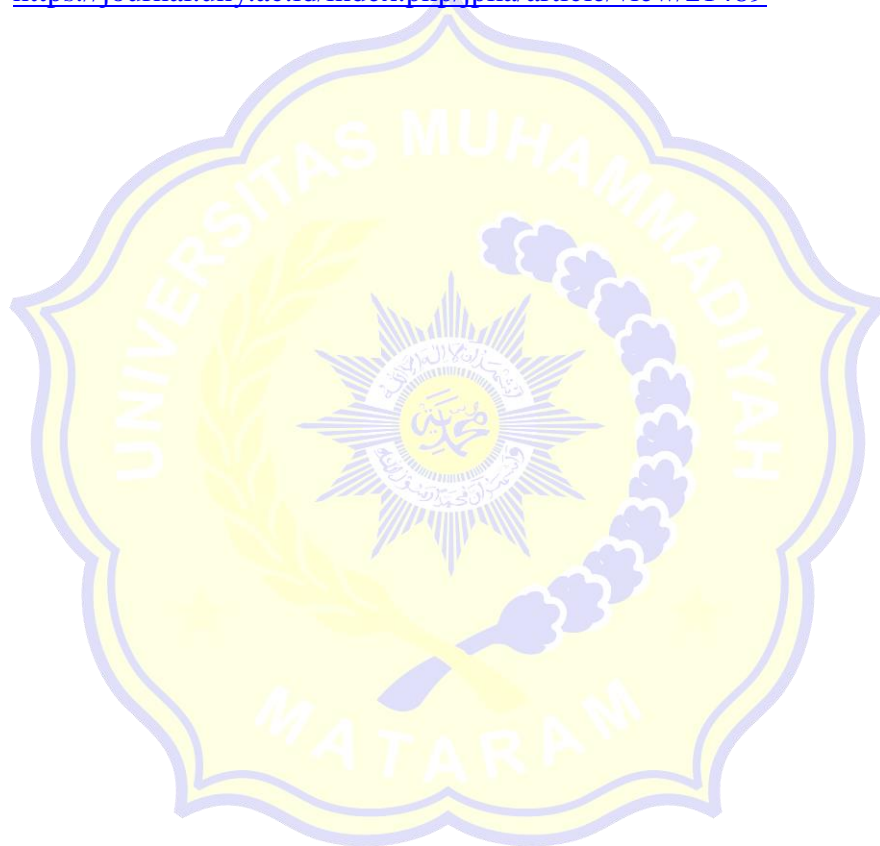
- Masykur Ruban, Nofrizal, Muhamad Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Jurnal Al-Jabar*. Vol. 8 No.2
- Maulida Fikria Nasol (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis *Website* Melalui *Portal Moodle* Pada Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang.
- Muhardini & Mariyati, (2020). Penerapan Media Pembelajaran Tematik *Bulletin Board Display* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*. Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar. ISSN 2614-5596. Vol. 3 No. 1
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru SDN 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3)..
- Nizaar, M., & Haifaturrahmah, H. (2017). Identifikasi Tanaman Sayuran Lokal Di Desa Senaru Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 8 (1).
- Padilatul Husni. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi.
- Ponza, Jerry, Jampel, Sudarma. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH* Universitas Pendidikan Ganesa. Vol.6, No 1.
- Suharni (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 6 No. 1. p-ISSN : 2541-6782, e-ISSN : 2580-6467



- Setyaningsih, A & dkk. (2012). Perancangan sistem Informasi Data Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri I Juvana Berbasis *Web*. Seruni FTI UNSA
- Suheri, A. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta: *Elec Media Komputindo*
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). Strategi Pembelajaran. Jogjakarta: *Ar- Ruzz Media*.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: *Rajawali Pers*.
- Sudrajat. (2010). Media Animasi Pembelajaran. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Suryaman, Yani Suryanti (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* Dan *Capcut* Uuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 8 No. 3. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2575>
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: *Alphabet*
- Sari, N., & Rahman, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* Volume 3 Nomor 1. <http://ejournal.ups.ac.id/index.php/psej>

Sari N., Ratu T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Volume 5 Nomor. *Research & Learningin Elementary Education*.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>



## LAMPIRAN

Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 15 Mataram
Kelas/ Semester	: 4/ 1
Tema 3	: Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1	: Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku
Muatan	: Ipa
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan tepat (C4). 3.1.2 Menjelaskan manfaat tumbuhan bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh tumbuhan.	4.1.1 Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan tepat (P5). 4.1.2 Mempresentasikan hasil pengamatan dan pengumpulan informasi mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan benar.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian dan fungsi tubuh tumbuhan dengan benar melalui kegiatan pengamatan dengan menonton video animasi.
2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat tumbuhan bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui pengamatan dengan menonton video animasi peserta didik dapat mengetahui mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan tepat.
4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat

## D. Materi ajar

- IPA : Bagian-bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya



#### E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan pembelajaran : *scientific*
- Model pembelajaran : *scientific*
- Metode pembelajaran : Diskusi. Mengamati, penugasan

#### F. ALAT/ BAHAN PEMBELAJARAN, SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat dan bahan: Laptop dan *Poyektor*
2. Sumber: Buku Guru dan Buku Siswa, Cetakan ke-4 (Edisi Revisi), Tema 3: *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
3. Media : Video animasi berbasis aplikasi *inshot* (Bagian-bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya).

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam, menyapa siswa dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (doa dipimpin oleh salah satu siswa) . <b>(Religius)</b></li><li>2. Guru menanyakan kabar siswa.</li><li>3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. <b>(Mandiri)</b></li><li>4. Guru dan siswa melakukan tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran. <b>(Apersepsi)</b></li><li>5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, berdiskusi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li><li>6. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari</li></ol>	<b>10 menit</b>

	<p>ini:</p> <p>Tema 3: Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</p> <p>8. Peserta didik mendengarkan peraturan pembelajaran hari ini “pertama jika ingin bertanya angkat tangan dan tunggu guru menyebutkan nama baru menjawab”</p>	
<p><b>Kegiatan inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa di ingatkan kembali pada pentingnya peran tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati.</li> <li>2. Sebagai kegiatan pembuka, guru memperlihatkan video animasi tentang “Bagian-bagian Tumbuhan serta Fungsinya” kepada siswa. <b>(Mengamati)</b></li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan sehubungan dengan gambar/ video tentang bagian-bagian dan fungsi tumbuhan.</li> <li>4. Guru mengajukan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja bagian-bagian tumbuhan?</li> </ul> <b>(Menanya)</b> </li> <li>5. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok heterogen.</li> <li>6. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan pengamatan di luar kelas pada lima tumbuhan yang ditemukan siswa yang ada di sekitar lingkungan sekolah.</li> <li>7. Guru membuat tabel pengamatan kemudian</li> </ol>	<p><b>50 menit</b></p>

	<p>meminta siswa menuliskan hasil pengamatan pada tabel yang telah dibuat oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Siswa mulai melakukan pengamatan diawasi oleh guru, kemudian siswa melaporkan kepada guru hasil pengamatan yang mereka peroleh.</li> <li>9. Setiap kelompok melaporkan hasil pengamatan tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan perbedaan antara bagian-bagian tumbuhan satu dengan tumbuhan lainnya.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan/rangkuman hasil pembelajaran hari ini.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi dan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini.</li> <li>3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa. (<b>integritas: membiasakan sikap santun, religius dan hormat</b>).</li> </ol>	<p><b>10 menit</b></p>

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Refleksi Guru:

## H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan angket respon siswa.

### 1. Penilaian Pengetahuan

Jawablah soal-soal berikut :

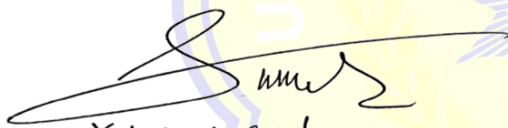
1. Sebutkan bagian-bagian tumbuhan !
2. Jelaskan fungsi dari akar !
3. Dimanakah bagian tumbuhan yang menghasilkan zat klorofil ?
4. Jelaskan perbedaan monokotil dan dikotil !
5. Pada buah bagian apa yang sering kita makan?

## 2. Penilaian Keterampilan

Berilah tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa!

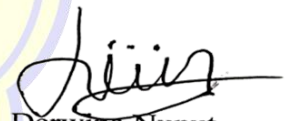
Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Perlu Pendampingan
Identifikasi bagian bagian tumbuhan.	Mengidentifikasi semua bagian tumbuhan dengan cermat.	Mengidentifikasi sebagian besar bagian tumbuhan dengan cermat.	Mengidentifikasi sebagian bagian tumbuhan dengan cermat	Mengidentifikasi Sebagian kecil bagian tumbuhan dengan cermat
Sikap rasa ingin tahu.	Tampak antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak tampak antusias dan perlu di motivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.

Mengetahui  
Guru Kelas 4



YULIANA, S.pd  
NIP: 19960724202212013

Mataram, 17 Oktober 2023  
Mahasiswa



Derwina Nunut  
NIM: 2020A1H091

Mengetahui  
Kepala Sekolah



Marzuki, S.Pd  
NIP: 197312312005011063



## Lampiran 2

### Angket Validasi Ahli Materi

**Angket Validasi Materi**

**A. Identitas Responden**

Nama : Nursina Sari, M.Pd.  
NIDN : 0825089102  
Ahli Bidang : Materi

**B. Petunjuk Pengisian Validasi Materi**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran berupa "Video Animasi" tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), subtema 1 ( Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku). Oleh karena itu, pendapat kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Dengan demikian, dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan pendapatnya disetiap lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian tabel kesalahan dan saran perbaikan yang telah disediakan.

**Keterangan:**

Sangat baik : 4  
Baik : 3  
Kurang baik : 2  
Tidak baik : 1

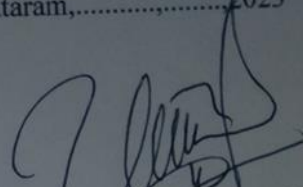
No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Aspek Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan.				✓
		Materi pembelajaran relevan dengan media				✓
		Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan tema pembelajaran.				✓

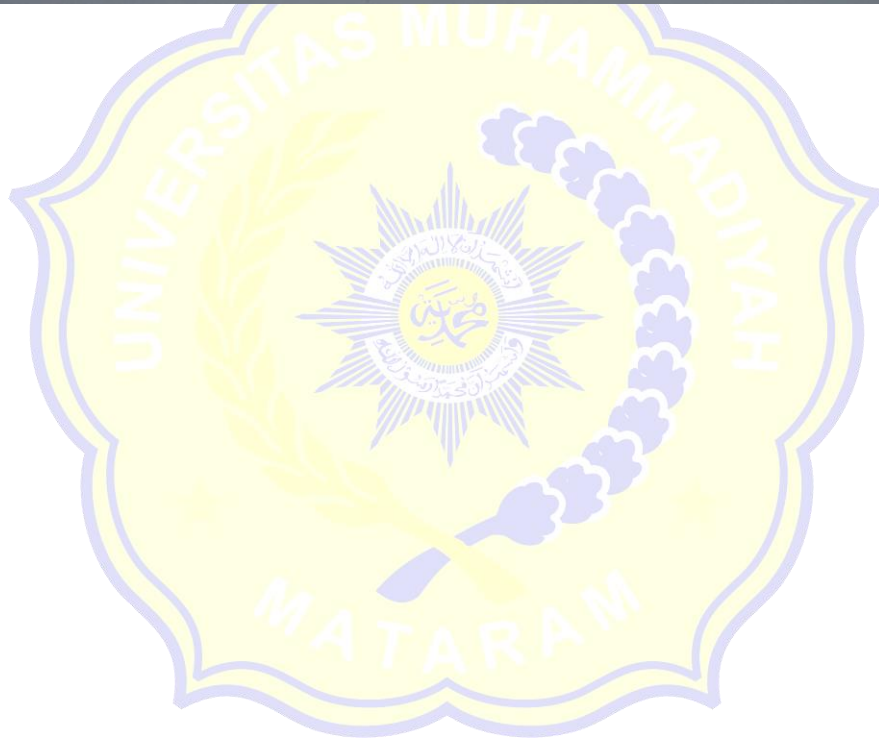
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			✓	
		Kesesuaian media dengan materi.				✓
		Kemudahan dalam memahami materi				✓
		Adanya peningkatan motivasi belajar pada materi tema 3 subtema 1				✓
		Mencakup keseluruhan materi				✓
		Kelayakan materi sebagai media Pembelajaran				✓
2	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan komunikatif.				✓
<b>Jumlah</b>						39

**Tabel kesalahan dan saran perbaikan**

Kesalahan

Mataram,.....2023

  
(Nursima Sari, M.Pd)



Lampiran 3

**Angket Validasi Ahli Media**

**Angket Validasi Ahli Media**

**A. Identitas Responden**

Nama : Nursina Sari, M.Pd.  
 NIDN : 0825059102  
 Ahli Bidang : Media

**B. Petunjuk Pengisian Validasi Media**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa "Video Animasi" tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), subtema 1 ( Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku). Oleh karena itu, pendapat kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Dengan demikian, dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan pendapatnya disetiap lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, makan mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian tabel kesalahan dan saran perbaikan yang telah disediakan.

**Keterangan**

Sangat Layak : 4  
 Layak : 3  
 Kurang Layak : 2  
 Sangat tidak layak : 1.

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Penyajian media	Desain media video animasi sesuai dengan isi materi pada pembelajaran tema 3 subtema 1.				✓
		Media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
		Gambar Tidak Pecah				✓

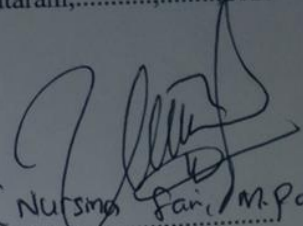
		Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓
		Kemudahan mengoperasikan media				✓
		Media dapat menarik rasa ingin tahu				✓
		Media video animasi sangat menarik				✓
2	Model tampilan	Huruf				✓
		Pemilihan efek suara			✓	
		<b>Jumlah</b>				35

**Tabel kesalahan media dan saran perbaikan**

Kesalahan

Perbaikan

Mataram,.....2023

  
 (Nufsmas Fari, M.Pd)



Lampiran 4

**Angket Respon Siswa**

**Angket Respon Peserta Didik**

**A. Identitas responden**

Nama : Azira Sahrma Akka  
 Sekolah : SMP 15 Mataram  
 Kelas : IV

**B. Petunjuk Pengisian Pengerjaan**

- Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik disekolah
- Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi tema 3 subtema 1 dengan menggunakan media video animasi, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media video animasi dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

Sangat setuju : 4  
 Setuju : 3  
 Kurang setuju : 2  
 Sangat tidak setuju : 1

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Penyajian media	Media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran menurut saya sangat menarik.				✓
		Desain media video animasi mudah untuk digunakan				✓
		Media video animasi membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓
2	Aspek bahasa	Aspek bahasa dalam media video animasi menurut saya mudah di pahami				✓
3	Aspek materi	Materi yang di sajikan dalam media video animasi mudah untuk saya pahami.				✓
4	Aspek sikap	Saya selalu menyimak dengan baik ketika				✓

	pembelajaran sedang berlangsung.					
	Saya antusias ketika guru menjelaskan tentang materi pada tema 3 subtema 1.					✓
	Videonya tidak memiliki komponen negatif					✓
	Dengan menggunakan media video animasi membuat saya termotivasi untuk belajar.					✓
<b>Jumlah</b>						36

Lampiran 5

Angket Motivasi Belajar Siswa

Sebelum menggunakan media

Setelah menggunakan media

**Angket Motivasi Belajar Siswa**

**A. Identitas responden**  
 Nama : Bilal Afkhan  
 Sekolah : SMP 5 Makassar  
 Kelas : IV

**B. Petunjuk Pengisian Pengerjaan**  
 1. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik di sekolah  
 2. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi tema 3 subtema 1 dengan menggunakan media video animasi, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media video animasi dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan

**Keterangan:**  
 Sangat setuju : 4  
 Setuju : 3  
 Kurang setuju : 2  
 Sangat tidak setuju : 1

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Setelah menonton video animasi berbasis aplikasi <i>inohor</i> saya tidak 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				✓

**Angket Motivasi Belajar Siswa**

**A. Identitas responden**  
 Nama : Gaby Agustin  
 Sekolah : SMP 5 Makassar  
 Kelas : IV

**B. Petunjuk Pengisian Pengerjaan**  
 1. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai dan kegiatan peserta didik di sekolah  
 2. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi tema 3 subtema 1 dengan menggunakan media video animasi, pilihlah salah satu respon penilaian terhadap media video animasi dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang sudah disediakan

**Keterangan:**  
 Sangat setuju : 4  
 Setuju : 3  
 Kurang setuju : 2  
 Sangat tidak setuju : 1

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Setelah menonton video animasi berbasis aplikasi <i>inohor</i> saya 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			✓
Jumlah				30

diskusi kelompok				
9	Antusias dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok			✓
10	Adanya kegiatan menarik dalam belajar			✓
Jumlah				40

Lampiran 6

**Angket Validasi Guru Ahli Media dan Materi**

**Angket Validasi Guru Untuk Ahli Media dan Materi**

**A. Identitas responden**

Nama Validator : Yuliana, S.Pd  
 Intasi : SDN 15 Mataram  
 NIDN / NIP : 1996092420222013

**B. Petunjuk Pengisian Validasi Guru**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validasi yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar". Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

- Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:
  - Sangat Layak : 4
  - Layak : 3
  - Kurang Layak : 2
  - Sangat tidak layak : 1
- Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian tabel kesalahan dan saran perbaikan yang telah disediakan.

No	Kriteria	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Tampilan	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan.				✓
		Materi yang disajikan mudah untuk dipahami				✓
		Mendukung meningkatkan motivasi belajar siswa.			X	✓
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan dengan KI, KD dan Indikator serta tujuan dari media video animasi.				✓
		Kemenarikan video yang ditampilkan dalam mempengaruhi motivasi belajar				✓

		Teks dapat dibaca dengan baik.			✓	
		Tata letak teks tersusun sistematis.				✓
2	Materi	Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas.			✓	
		Materi yang disajikan mudah untuk dipahami				✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
		Kesesuain video dengan materi.				✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
3	Penggunaan	Media 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.				✓
<b>Jumlah</b>						67

**Tabel kesalahan dan saran perbaikan**

**Kesalahan**

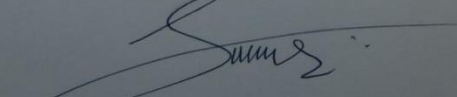
Matrianya diperjelas dengan di jelaskan  
~~dengan~~ per sub bab dari materi tsb.

**Perbaikan**

1. Suaranya lebih ditegaskan
2. Per sub bab / per bagian judul dari materi tsb.

Mengetahui,

Guru kelas 4



YULIANA, S.Pd.....  
NIP. 199607242022212013



Lampiran 7

**Angket Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

**Lembar Observasi Guru**

**A. Identitas Responden**

Guru Pengampu : Yuliana, S. Pd.  
 Intasi : SDN 15 Mataram  
 NIP : 199607242002212013  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
 Kelas/ Semester : IV/ 1

**B. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi**

Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

**Keterangan:**  
 Sangat baik : 4  
 Baik : 3  
 Kurang baik : 2  
 Sangat tidak baik : 1

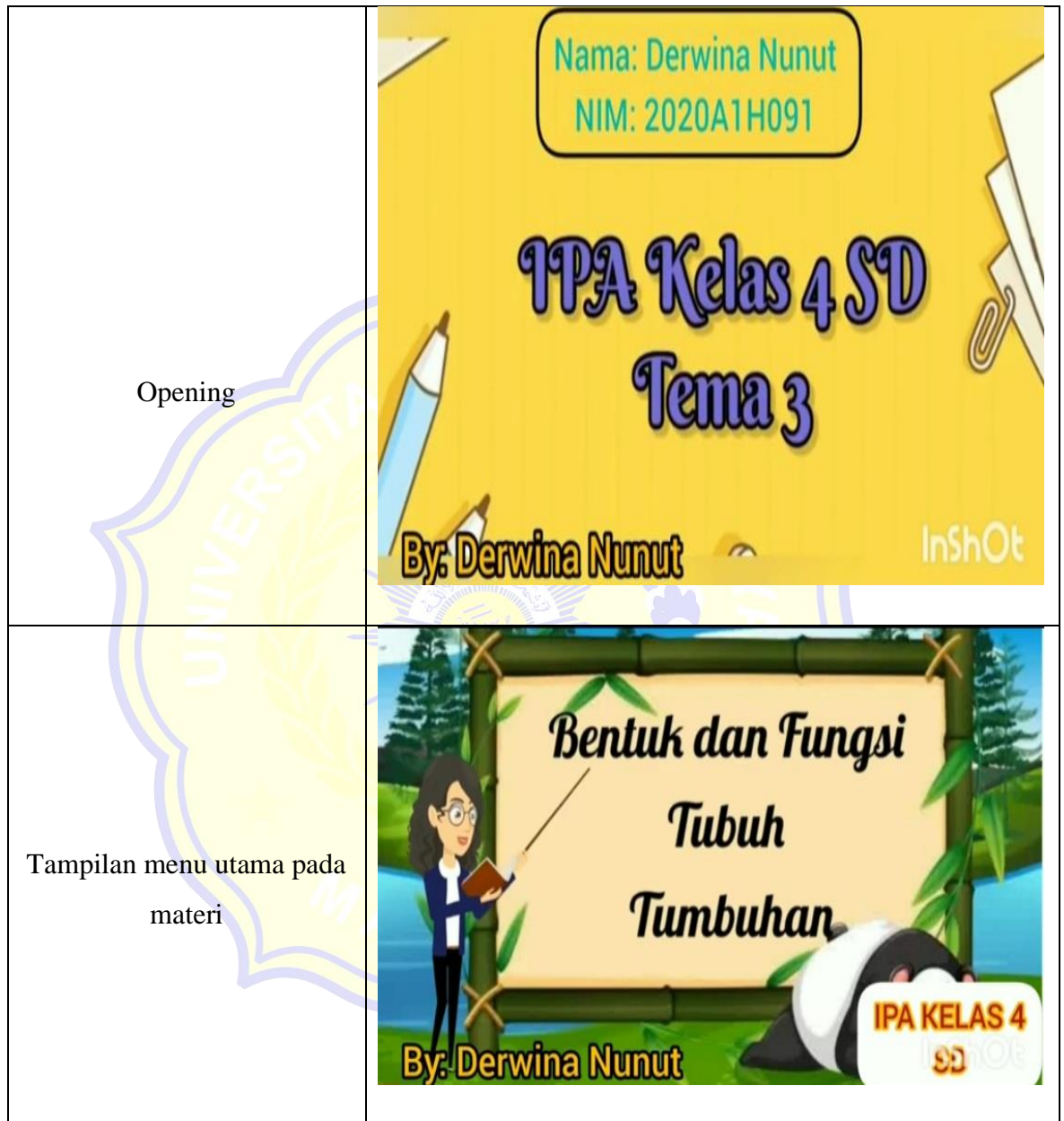
No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek Management	Guru menyiapkan RPP, dan media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> dengan baik.				✓
		Guru menyiapkan media video animasi berbasis aplikasi <i>inshot</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan baik			✓	
		Guru mampu menciptakan suasana yang kondusif			✓	
		Guru mampu membangun komunikasi yang efektif				✓
		Guru mendidik siswa dalam				✓

		berbicara				
		Meningkatnya motivasi belajar				✓
2	Aspek Materi	Guru menjelaskan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		Guru mampu menguasai materi yang diajarkan				✓
		Guru mampu menyesuaikan waktu				✓
<b>Jumlah</b>						34

Mataram,.....,2023

YULIANA, S.Pd.  
NIP. 199607242022212013

Media Video Animasi



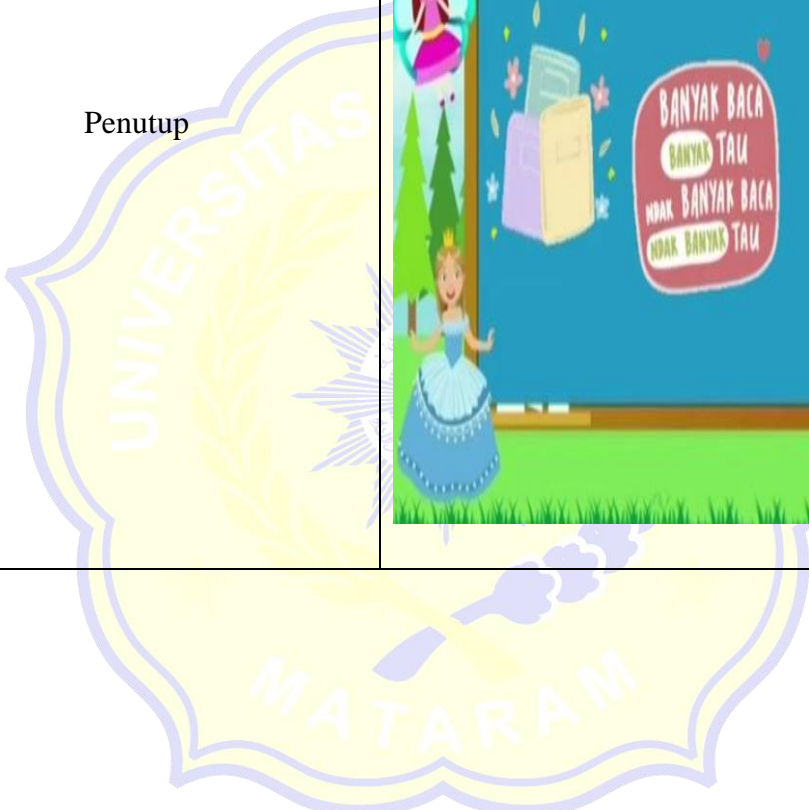
Tampilan uraian materi



Tampilan uraian materi



Penutup





Lampiran 9

**Hasil Uji Kevalidan dan Hasil Uji Kepraktisan**

1. Data hasil uji kevalidan

No	Nama Validator	Skor Perolehan Validator		Kriteria
		Materi	Media	
1	Nursina Sari, M.Pd	97,5%	97,22%	Sangat layak
2	Yuliana, S.Pd	93,05%	93,05%	Sangat layak
<b>Jumlah</b>		<b>190,5</b>	<b>190,27</b>	<b>Sangat layak</b>
<b>Presentase</b>		<b>95,25%</b>	<b>95,137%</b>	
<b>Rata-rata kevalidan</b>		<b>95,25%</b>		

2. Data hasil uji kepraktisan

No	Kode siswa	Respon siswa	
		Skor	Keterangan
1	AS	100	Sangat setuju
2	AP	100	Sangat setuju
3	CS	100	Sangat setuju
4	RR	94,4	Sangat setuju
5	MA	91,6	Sangat setuju
6	SR	86,1	Sangat setuju
<b>Jumlah</b>		<b>572,1</b>	<b>Sangat setuju</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>95,35</b>	<b>Sangat setuju</b>

## Lampiran 10

**Hasil Uji Keefektifan**

Tabel Hasil Analisis Skor Pre-test dan Post-test Uji Coba Lapangan

No	Kode siswa	Skor		Selisih	Skor ideal- <i>pre-test</i>	N-Gain	N-Gain skor
		<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>		100	Skor	Persen (%)
1	AA	27	39	12	13	0,92	92,31
2	BU	25	34	9	15	0,60	60,00
3	BA	30	40	10	10	1,00	100,00
4	DA	28	40	12	12	1,00	100,00
5	FH	27	36	9	13	0,69	69,23
6	HB	26	36	10	14	0,71	71,43
7	IA	25	32	7	15	0,47	46,47
8	KA	24	31	7	16	0,44	43,75
9	LF	27	40	13	13	1,00	100,00
10	MA	26	32	6	14	0,43	42,86
11	NP	22	35	13	18	0,72	72,22
12	NR	25	35	10	15	0,67	66,67
13	PS	26	36	10	14	0,71	71,43
14	TA	27	36	9	13	0,69	69,23
15	WD	25	27	2	15	0,13	13,33
<b>Jumlah</b>		<b>390</b>	<b>529</b>	<b>137</b>	<b>210</b>	<b>10,19</b>	<b>1.019,12</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>26</b>	<b>35,26667</b>	<b>9,2667</b>	<b>14</b>	<b>0,68</b>	<b>67,94</b>
<b>Keterangan</b>						<b>Sedang</b>	<b>Efektif</b>

Lampiran 11

**Dokumentasi Kegiatan**

1. Validasi Guru Ahli Materi dan Media



2. Kegiatan mengisi angket respon siswa



### 3. Kegiatan Pembelajaran




### 4. Berdiskusi





**Surat Penelitian**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
E-mail : [fkp@ummat.ac.id](mailto:fkp@ummat.ac.id) Website : <http://fkp.ummat.ac.id>  
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

---

Nomor : 631/IL.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XI/2023  
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
Perihal : Izin Penelitian

**Kepada**  
**Yth. Kepala SDN 15 Mataram**  
di  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

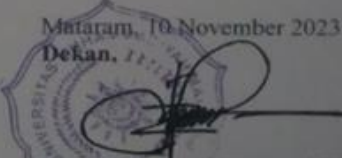
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut.

Nama : Derwina Nunut  
NIM : 2020A1H091  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar

**Tempat Penelitian : SDN 15 Mataram**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Billahitaufik Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Mataram, 10 November 2023  
**Dekan,**  
  
**Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.**  
NIDN 0821078501

Tembusan -  
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)  
2. Ketua Jurusan/ Program Studi  
3. Yang bersangkutan  
4. Arsip



### Surat Balasan Penelitian

**PEMERINTAH KOTA MATARAM**  
**DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 15 MATARAM**  
Jln. Abd Kadir Munsyi No 33 Mataram Telp. (0370) 629591  
Email : [SekolahDasarNegeri15mataram@gmail.com](mailto:SekolahDasarNegeri15mataram@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Kepala SD Negeri 15 Mataram

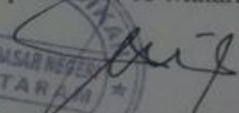
Nama : MARZUKI, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Jl. Abdul Kadir Munsyi No. 33 Mataram

membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	DERWINA NUNUT	2020A1H091	PGSD

Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram pernah melakukan Penelitian di SD Negeri 15 Mataram mulai tanggal 20 November sampai 23 November 2023 untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan ( skripsi).

Demikianlah surat ini kami buat dengan sebenar – benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 25 November 2023  
Kepala SDN 15 Mataram  
  
**MARZUKI, S.Pd**  
NIR. 19731231 200501 1 063

