

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7  
SUBTEMA 1 KELAS 4 SD INPRES NANGA NAE  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**MEGA INDRA SURIYANI**  
**117180102**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7  
SUBTEMA 1 KELAS 4 SD INPRES NANGA NAE  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 3 Mei 2021

**Dosen Pembimbing I**



**Nanang Rahman, M.Pd**  
NIDN. 0824038702

**Dosen Pembimbing II**



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

**Menyetujui:**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**KETUA PROGRAM STUDI**



**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501




**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7  
SUBTEMA 1 KELAS 4 SD INPRES NANGA NAE  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Skripsi atas nama Mega Indra Suriyani telah dipertahankan di depan dosen  
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram  
Tanggal, 3 Mei 2021

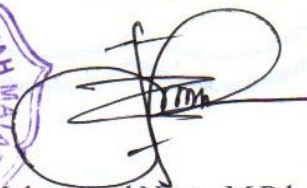
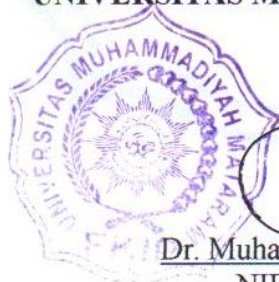
**Dosen Penguji**

1. Nanang Rahman, M.Pd (Ketua)   
NIDN. 0824038702
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota I)   
NIDN. 0825059102
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota II)   
NIDN. 0806068802

**Mengesahkan;**

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

**Dekan,**



Dr. Muhammad Nizar, 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 : Mega Indra Suriyani

NIM : 117180102

Alamat: Pagesangan Bebidas

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Terhadap peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021" 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 dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Mega Indra Suriyani

NIM 117180102



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

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

Nama : MEGA INDRA SURYANI  
NIM : 117180102  
Tempat/Tgl Lahir : TONDONG MBUTHUNE, 06-06-1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 339 477 738 / MegaIndrayani01@gmail.com  
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL  
BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS 4 SD IMPRES MANCA NEA  
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021

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

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

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16-08-2021

Penulis



MEGA INDRA SURYANI  
NIM. 117180102

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : MEGA INDRASURIYANI  
NIM : 117180102  
Tempat/Tgl Lahir : TONDONGE MBUHUNG, 06-06-1999  
Program Studi : DECO  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085330497738 / Megeri.Indrayani@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

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

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL

BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS 4 SD IMPRES NANGA

NAE TAHUN PELAJARAN 2020/2021

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

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16-08-2021

Penulis



MEGA INDRASURIYANI  
NIM. 117180102

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

## *Motto*

“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman”.

(QS. Ali Imran: 139)

*“Jangan biarkan kesulitan membuat dirimu gelisah, karena bagaimanapun juga hanya di malam yang paling gelap bintang-bintang tampak bersinar lebih terang”*

*(Ali Bin Abi Thalib)*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya yang senantiasa tercurah kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SDI Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021” ini disusun sebagai syarat akhir penyelesaian studi Strata Satu (S-1) pada program studi pendidikan guru sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Nanang Rahman, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

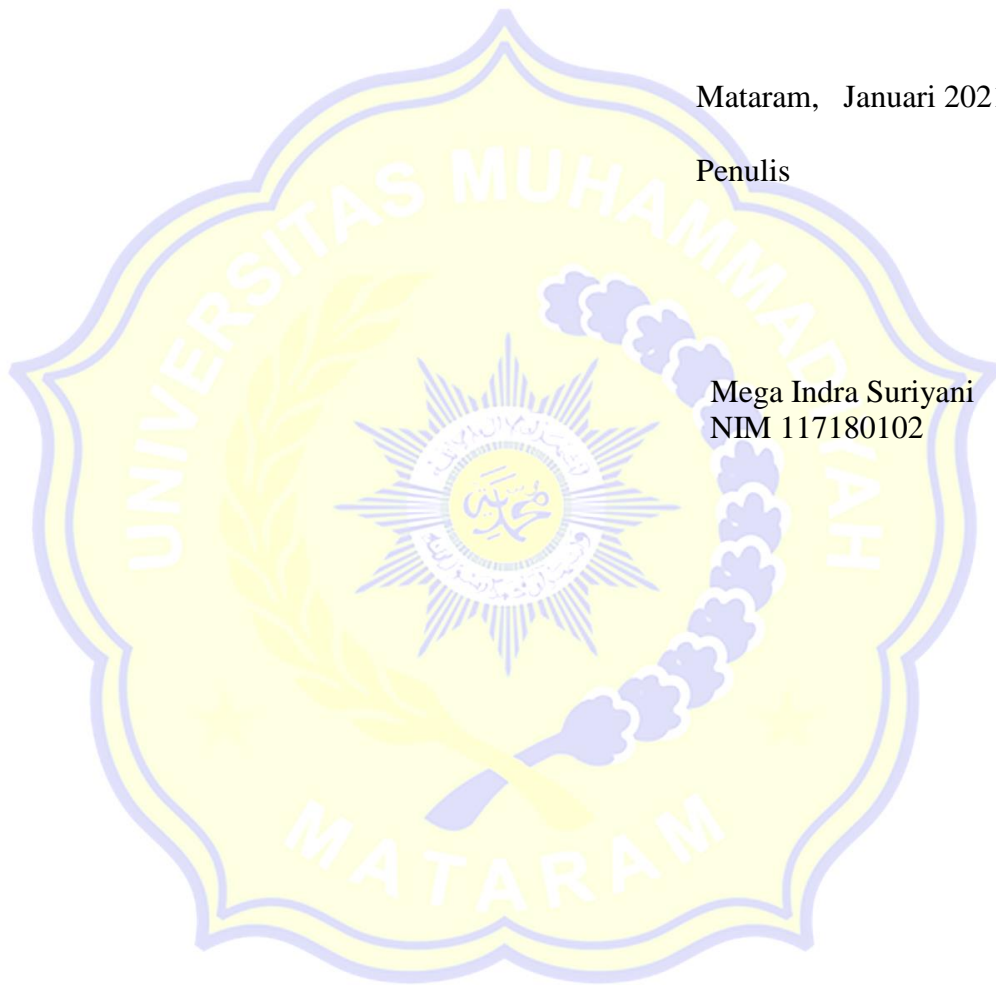


Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Januari 2021

Penulis

Mega Indra Suriyani  
NIM 117180102



## ABSTRAK

Suriyani, Mega Indra 117180102. **Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021.** Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran yang tepat dianggap mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan siswa dalam belajar, untuk mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku (2) mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae (3) menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae (4) menguji keefektifan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae.

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan Dick and Carry dengan istilah ADDIE (*analysis, design, development, implementation, & evaluation*). 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 pada uji kevalidan dan uji kepraktisan. Selain itu, media pembelajaran video animasi juga dinyatakan efektif setelah dilakukan observasi guru terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan melalui tes uji coba lapangan dengan perolehan skor *pretest* 62,94 dan *posttest* 81,17 dengan gain standar 0,49. Hasil tes uji coba lapangan dengan penghitungan gain standar menunjukkan selisih antara *pretest* dan *post-test* termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat dikatakan adanya perbedaan data hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

Kata Kunci : Pengembangan, Media video animasi, Hasil Belajar Siswa

## ABSTRACT

Suriyani, Mega Indra. 117180102. **Developing an Animated Video Media on Improving Learning Outcomes in Theme 7 Sub-theme 1 Grade 4 SD Inpres Nanga Nae in Academic Year 2020/2021.** A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Nanang Rahman, M.Pd

Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

The development of appropriate learning media is considered to be capable of activating students' thoughts, attention, feelings, and learning capacities in order to improve learning quality. This study aims to (1) investigate the validity of animated video learning media on the sub-theme of ethnic and religious diversity in my nation (2) investigate the validity of animated video learning media on topic 7 1 ethnic and religious variety in my nation material to improve SDI Nanga Nae 4th grade students' learning outcomes (3) testing the practicality of animated video learning media on theme 7 sub-theme 1 material on ethnic and religious diversity in my country towards improving student learning outcomes of 4th graders of SDI Nanga Nae (4) testing the effectiveness of animated video media on theme 7 sub-theme 1 material on ethnic and religious diversity in my country on improving the learning outcomes of 4th graders at SDI Nanga Nae. The Dick and Carry development model called ADDIE is the study procedure employed by the researcher (analysis, design, development, implementation, & evaluation). Based on assessments given by media experts, material experts, teachers, and student response questionnaires on the validity and practicality tests, the development of this learning media has produced a product in the form of animated video learning media that has met the very feasible and very good categories. Furthermore, with a pre-test score of 62.94 and a post-test score of 81.17 with a standard gain of 0.49, the animated video learning media was declared effective after teacher observations on the implementation of learning and field testing. The difference between the pre-test and post-test was in the medium group, according to the results of the field trial test using the conventional gain computation. As a result, statistics on students' cognitive learning results before and after utilizing animated video media can be considered to differ.

**Keywords:** *Development, Animated video media, Student Learning Outcomes*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.5 Asumsi Pengembangan .....	7
1.6 Batasan Operasional .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	10
2.2 Kajian Teori .....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Media Video Animasi .....	17
2.2.3 Rancangan Desain Media Pembelajaran Video Animasi.....	18
2.2.3.1 <i>Powtoon</i> .....	18

2.2.3.2 <i>Voicefx</i> .....	20
2.2.4 Hasil Belajar .....	21
2.2.4.1 Macam-macam Hasil Belajar .....	24
2.2.4.2 Penilaian Hasil Belajar .....	24
2.2.5 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik.....	25
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Model Pengembangan .....	27
3.2 Prosedur Pengembangan .....	29
3.3 Uji Coba Produk .....	30
3.4 Subjek Uji Coba .....	30
3.5 Jenis Data.....	30
3.5.1 Data kualitatif .....	30
3.5.2 Data kuantitatif .....	30
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	31
3.6.1 Instrumen Tes .....	31
3.6.2 Instrumen Non Tes .....	33
3.6.2.1 Lembar Angket.....	33
3.6.2.2 Lembar Observasi .....	35
3.6.2.3 Dokumentasi.....	36
3.7 Teknik Analisis Data .....	37
3.7.1 Analisis Data Kualitatif .....	37
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif .....	37
3.7.2.1 Analisis Kevalidan .....	37
3.7.2.2 Analisis Kepraktisan .....	40
3.7.2.3 Analisis Keefektifan .....	41
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba .....	44
4.1.1 Analisis.....	44
4.1.2 Desain.....	45
4.1.2.1 Peta Kompetensi .....	45
4.1.2.2 Peta Materi .....	46

4.1.2.3	Penyusunan skenario/naskah .....	46
4.1.3	Pengembangan .....	47
4.1.3.1	Tahapan Pra Produksi .....	47
4.1.3.2	Tahapan Produksi.....	48
4.1.3.3	Tahapan Pasca Produksi .....	51
4.1.4	Implementasi .....	51
4.1.4.1	Analisis Kevalidan .....	52
4.1.4.2	Analisis Kepraktisan .....	58
4.1.4.3	Analisis Keefektifan.....	59
4.1.5	Evaluasi .....	61
4.2	Hasil Uji Coba Produk.....	62
4.2.1	Hasil Uji Kevalidan.....	62
4.2.2	Hasil Uji Kepraktisan.....	62
4.2.3	Hasil Uji Keefektifan .....	63
4.3	Revisi Produk .....	63
4.4	Pembahasan .....	65
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
5.1	Simpulan.....	68
5.2	Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data hasil belajar siswa .....	3
Tabel 3.1	Kisi-kisi soal.....	32
Tabel 3.2	Kisi-kisi validasi lembar angket ahli dan praktisi materi.....	34
Tabel 3.3	Kisi-kisi validasi lembar angket ahli dan praktisi media .....	35
Tabel 3.4	Kisi-kisi lembar angket respon siswa.....	35
Tabel 3.5	Kisi-kisi lembar observasi guru.....	36
Tabel 3.6	Pedoman Skor Penilaian Validator .....	38
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Hasil Validasi .....	39
Tabel 3.8	Kriteria angket respon siswa .....	40
Tabel 3.9	Kategori angket respon siswa.....	40
Tabel 3.10	Nilai Gain .....	42
Tabel 3.11	Kriteria penilaian hasil observasi guru.....	43
Tabel 4.1	Langkah-langkah penyusunan naskah/skenario .....	47
Tabel 4.2	Validasi lembar angket ahli media I dan ahli media II .....	52
Tabel 4.3	Validasi lembar angket ahli materi I dan ahli materi II.....	54
Tabel 4.4	Validasi lembar angket praktisi media I dan II .....	55
Tabel 4.5	Validasi lembar angket praktisi materi I dan II.....	56
Tabel 4.6	Angket respon siswa uji coba terbatas .....	58
Tabel 4.7	Data hasil uji coba lapangan.....	59
Tabel 4.8	Data observasi guru .....	61
Tabel 4.9	Data hasil uji kevalidan .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Powtoon .....	20
Gambar 2.2 Aplikasi voicefx .....	21
Gambar 3.1 Pengembangan model ADDIE .....	27
Gambar 3.2 One Grup Pretest-Posstest Desain .....	41
Gambar 4.1 Bagan Peta Kompetensi .....	45
Gambar 4.2 Bagan Peta Materi .....	46
Gambar 4.3 Opening .....	49
Gambar 4.4 Judul Tema .....	49
Gambar 4.5 Muatan Bahasa Indonesia.....	50
Gambar 4.6 Muatan IPA .....	50
Gambar 4.7 Closing .....	50
Gambar 4.8 Tampilan salam diawal .....	65
Gambar 4.9 Tampilan teks .....	65
Gambar 4.10 Bahasa Indonesia.....	65
Gambar 4.11 KD IPA.....	65
Gambar 4.12 Membuka pintu .....	65
Gambar 4.13 Menutup pintu .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	74
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah Tempat Penelitian.	75
Lampiran 3. Analisis Angket Respon Siswa dan Hasil Belajar Siswa .....	76
Lampiran 4. Data Hasil Uji Kevalidan dan Uji Kepraktisan .....	78
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan .....	79
Lampiran 6. <i>Storyboard</i> Video Animasi.....	81
Lampiran 7. Instrument Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	88
Lampiran 8. Instrument Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Uji Coba Lapangan .....	89
Lampiran 9. Pedoman Wawancara .....	98
Lampiran 10. Instrumen Angket Ahli Materi .....	99
Lampiran 11. Instrumen Angket Ahli Media.....	105
Lampiran 12. Instrumen Angket Materi Praktisi Pembelajaran .....	111
Lampiran 13. Instrumen Angket Media Praktisi Pembelajaran.....	117
Lampiran 14. Instrumen Angket Lembar Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran .....	123
Lampiran 15. Silabus .....	125
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	132
Lampiran 17. Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	140
Lampiran 18. Lembar Validasi Soal .....	142
Lampiran 19. Lembar Konsultasi.....	143

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kehidupan manusia memiliki perubahan seiring perkembangan zaman, salah satunya perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern seperti sekarang, teknologi sebagai kebutuhan utama bagi setiap individu. Dari orang tua hingga anak muda, dari pekerja hingga pengangguran pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Hal ini tentunya memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat luas, khususnya peran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan.

Akibat dari perkembangan teknologi itu menuntut dunia pendidikan tetap senantiasa membiasakan teknologi terhadap usaha dalam tingkatan kualitas mutu serta kuantitas pembelajaran. Upaya kenaikan mutu pendidikan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan cara memfasilitasi kebutuhan peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya.

Pendidikan ialah kepribadian bangsa yang memastikan kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan akan lahir generasi yang bermutu, berintelektual, serta bebas dari belenggu kebodohan. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pendidikan sebagai suatu proses interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam sebuah kawasan belajar yang dilengkapi dengan sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyongsong serta mengalami pertumbuhan era di masa global. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia dengan beragam kemampuan. Tentunya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang berkualitas tidak hanya didasarkan pada teori maupun kurikulum yang akan dikembangkan melainkan dengan beberapa kriteria-kriteria dasar yang harus diperhatikan dan menjadi tolak ukur jalannya sebuah pembelajaran; Pertama ketersediaan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung cara guru dalam penyampaian materi; Kedua kesiapan siswa menerima pembelajaran yang disampaikan guru; Ketiga tersedianya sarana prasarana sebagai penunjang keefektifan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen-komponen penunjang proses belajar. Media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar sehingga mendorong terjadinya pembelajaran yang terencana, terarah dan terkendali.

Belajar dan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, kegiatan pembelajaran tidak akan efektif tanpa media pembelajaran yang tepat. Media sebagai perantara atau penyampai pesan dari pemberi pesan untuk penerima pesan. Menurut *Association for Educational Communications Technology (AECT)*, media adalah seperangkat alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Dengan menggunakan media yang tepat penerima informasi dapat dengan jelas menerima pesan tersebut. Begitu pun pada saat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sebagai penerima

pesan siswa dapat dengan jelas menerima informasi yang disampaikan oleh guru sebagai pemberi informasi.

Dari hasil observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDI Nanga Nae, peneliti mendapatkan informasi bahwa SDI Nanga Nae sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media seadanya seperti kertas atau barang yang tak terpakai lagi. Hal ini disebabkan keterbatasan penguasaan guru terhadap perkembangan IPTEK. Akibatnya siswa tampak kurang tertarik saat mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh pun rendah. Presentase ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.1 yang diperoleh dari penilaian hasil belajar kelas IV A SDI Nanga Nae pada tema 3 pembelajaran 3.

Tabel 1.1 Data hasil belajar siswa

No	Kode Siswa	Tema 3 Pembelajaran 3
1	AJ	50
2	AH	50
3	AA	40
4	EJ	60
5	FK	40
6	MJ	45
7	FA	65
8	NG	65
9	MM	50
10	PS	35
11	JD	40
12	MR	50
13	RMA	55
14	AK	55
15	HN	50
16	MR	40
17	MDJ	50

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan media video animasi pembelajaran guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SDI Nanga Nae dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilihat dari ketersediaan sarana dan prasana yang ada seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan, peneliti merasa bahwa pengembangan media video animasi ini dapat dilakukan di SDI Nanga Nae.

Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa Sekolah Dasar yang notabennya lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

Jadi, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. Tujuan dari pengembangan video animasi adalah agar siswa lebih menyukai dan lebih paham materi yang dipelajari.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti akan mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SDI Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan ada yang maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku?
- b. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae?
- d. Bagaimana keefektifan media pembelajarn Video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
- b. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae.
- c. Menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae.
- d. Menguji keefektifan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk siswa kelas 4 semester II SDI Nanga Nae. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan:

- a. Video animasi digunakan guru sebagai media dalam proses pembelajaran.
- b. Media video animasi yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan *voicefx*.
- c. *Powtoon* digunakan untuk membuat video animasi dengan beragam animasi kartun yang unik dan menarik.

- d. *Voicefx* digunakan untuk merekam suara dengan berbagai macam pilihan efek suara yang unik.
- e. Materi yang akan disampaikan pada Tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
- f. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa file video animasi. Di dalamnya berisi konsep pemahaman materi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.
- g. Video animasi ini didesain dengan sangat menarik agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi merupakan hipotesis dalam sebuah penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Untuk itu asumsi dalam penelitian ini yaitu dengan adanya media video animasi diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi serta siswa mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

### **1.6 Batasan Operasional**

Untuk menghindari terjadi kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam skripsi ini, peneliti merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan yaitu:

#### **a. Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah proses, metode, perilaku mengembangkan. Jadi pengembangan ialah proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses dan rancangan. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan



pengembangan adalah pembuatan dan penggunaan media video animasi sebagai penunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Media Pembelajaran

Media adalah komponen-komponen yang digunakan dalam proses penyajian informasi. Istilah media umumnya merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Secara umum media pembelajaran merupakan alat atau perantara dalam melakukan interaksi antara guru dengan siswa sebagai penunjang proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas.

c. Video Animasi

Video animasi adalah salah satu jenis gambar dinamis yang terdiri dari kumpulan bermacam-macam objek. Objek tersebut tersusun secara khusus sehingga setiap saat bergerak sesuai dengan proses yang telah ditentukan. Objek yang terlibat adalah gambar, orang, teks, kata-kata, hewan, manusia, tumbuhan, bangunan, dan lain-lain.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai prestasi yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mengubah dan membentuk perilaku manusia dalam sebuah sistem pendidikan tertentu.

e. *Powtoon*

*Powtoon* ialah layanan *apps online* yang digunakan dalam membuat suatu paparan berbentuk animasi presentasi atau video yang menyediakan

beragam fitur animasi menarik antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang jelas dan *time line* yang sangat sederhana.

f. *Voicefx*

*Voicefx* merupakan aplikasi perekam suara yang menyajikan beragam jenis suara yang unik dan menarik, yang digunakan untuk mentransformasi suara atau musik dengan efek audio.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini yaitu:

2.1.1 Siti Rochimah (2019) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran menurut Siti Rochimah yaitu: 1) mampu mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat peneliti; 2) mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi; 3) mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Hal tersebut dilihat dari pencapaian rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian

sebelumnya yaitu pada pokok bahasan yang akan dikaji. Peneliti sebelumnya hanya membahas satu mata pelajaran (Matematika) dan tempat dilakukan penelitian di SDN Sumberagung Peterongan Jombang. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran yang memuat dua pokok bahasan sekaligus (Tematik) dan dilakukan di SDI Nanga Nae.

2.1.2 Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Zanderiyani Sabrinatami (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMKN 4 Yogyakarta*. Menurut Zanderiyani Sabrinatami penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan:

- 1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran;
- 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi *stop motion* pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video animasi *stop motion* melalui tahap 4D setelah dilakukan beberapa tahap uji coba kelayakan dari beberapa penilaian yang diberikan dinyatakan dengan kategori sangat layak.

Adapun kesamaan penelitian Zanderiyani Sabrinatami dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan, *Research and Development (R & D)* serta menggunakan media berbentuk video animasi.

Sementara itu, perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu pada model penelitian yang digunakan. Model penelitian terdahulu menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) serta subjek yang diteliti yaitu siswa Sekolah Menengah Atas. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dan subjek yang akan diteliti adalah siswa Sekolah Dasar.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

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

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah artinya ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Atau dengan kata lain media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari *komunikator* kepada *komunikan*.

Gerlach dan Ely dalam Faturrohman dan Sutikno (2007: 65) mengungkapkan bahwa media jika diartikan secara luas adalah manusia, materi ataupun peristiwa yang membangun keadaan serta membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pada pengertian ini, semua yang termasuk sumber belajar adalah media. Secara khusus, dalam kegiatan pembelajaran media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronik dalam menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual secara lisan.

Di samping sebagai perantara atau pengantar pesan, media disebut juga alat saluran komunikasi (Heinich dalam Susilana, dkk., 2009: 6). Heinich memberikan contoh media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materialis*), komputer, serta instruktur. Dapat dikatakan media pembelajaran apabila mengandung pesan-pesan atau (*message*) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat merangsang siswa agar terjadi proses pembelajaran. Atwi Suparman dalam Faturrohman dan Sutikno (2007: 65) mendefinisikan media sebagai alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Namun media bukan hanya sebagai alat atau bahan, tetapi juga hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media tidak hanya berupa televisi, radio, komputer, tetapi juga mencakup manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar, simulasi, dan sebagainya.

Media pembelajaran seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal tersebut akan memungkinkan terjadinya verbalisme, yaitu siswa hanya memahami kata-kata tetapi tidak mengerti arti kata-kata tersebut. Pada kenyataannya tidak mudah memberikan pengalaman langsung kepada siswa, karena tidak semua pengalaman dapat dipelajari secara langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran disini memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Guru bisa menggunakan televisi, film, atau gambar untuk memberikan informasi kepada siswa.

Jadi, menurut peneliti media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai seperangkat alat yang digunakan guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi, meningkatkan gairah belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### 2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Nana Sudjana dalam Faturrohman dan Sutikno (2007: 66), yakni:

- a) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan mempunyai fungsi tersendiri yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk menciptakan kondisi pengajaran yang efektif.
- b) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian integral dari situasi pengajaran secara keseluruhan. Artinya media pengajaran merupakan salah satu unsur yang dikembangkan oleh guru.
- c) Penggunaan media dalam mengajar sangat penting untuk tujuan dan misi pelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pengajaran tidak semata-mata sebagai sarana hiburan, tetapi digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk belajar.
- e) Mengutamakan penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta membantu siswa memahami makna yang diberikan oleh guru.
- f) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, Sanaky dalam Susanto dan Akmal (2019: 19-20) juga menguraikan kegunaan dan manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus antara lain:

- a) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata secara lisan oleh pengajar, sehingga membuat pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut (Hamdani dalam Susanto dan Akmal 2019: 21) dilihat dari sudut pandang peserta didik, manfaat dan kegunaan media pembelajaran yaitu: 1) menumbuhkan gairah peserta didik dalam belajar; 2) memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan yang ada; 3) memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Dari pendapat yang dikemukakan ahli terkait fungsi, manfaat dan kegunaan media pembelajaran peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran



sebagai sumber belajar yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

### 2.2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, secara garis besar media pembelajaran menurut Rusman dalam Susanto dan Akmal 2019: 39, terbagi atas:

- a) Media audio adalah media yang hanya mengandalkan fungsi suara, seperti radio, perekam, piringan hitam.
- b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Ada media visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak seperti, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c) Media audiovisual adalah media kombinasi antar unsur suara dan gambar. Seperti rekaman video, film dan sebagainya.

Adapun kriteria-kriteria dalam pemilihan media menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Faturrohman dan Sutikno (2007: 71) sebagai berikut:

- a) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya materi pembelajaran yang berupa fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi membutuhkan media untuk memudahkan siswa memahaminya.
- c) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang dibutuhkan mudah diperoleh atau setidaknya mudah untuk diproduksi guru pada saat mengajar.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakan berbagai jenis media yang diperlukan, syaratnya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e) Disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa.

### 2.2.2 Media Video Animasi

Media video animasi yaitu penggabungan antara media audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, dapat menyajikan suatu objek secara rinci serta mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sulit, Apriansyah (2020: 12). Menurut Faris (dalam Ponja 2018: 11), animasi yaitu media. Media yang dapat mengubah sesuatu, berdasarkan imajinasi, konsep, ide, visual yang berpengaruh terhadap dunia tidak hanya dalam dunia animasi.

Banyak cara dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari banyaknya metode mengajar untuk menarik perhatian siswa. Gagne dan Briggs dikutip dari Widiyasanti dan Ayiriza (2018: 3) Jurnal Pendidikan Karakter, menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran harus tepat memilih metode, desain ataupun strategi pembelajaran yang tepat untuk menyusun pembelajaran. Media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Astuti dan Mustadi dalam Widiyasanti dan Ayiriza (2018: 4) Jurnal Pendidikan Karakter, menjelaskan bahwa siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Selain adanya peningkatan motivasi belajar siswa, media video animasi juga dapat menjelaskan dan menggambarkan pemahaman konsep materi pada siswa dalam waktu yang lama (*long time memory*) Mayer (dalam Efendi, dkk., 2020: 100).

Pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran ini dipilih berdasarkan temuan dalam penelitian yang dilakukan Hsin dan Cigas (dalam Efendi, dkk., 2020: 100) mengungkapkan bahwa video dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Di samping itu, pengembangan media

video dianggap lebih ekonomis/lebih murah jika dibandingkan bahan cetak lainnya baik dari segi harga maupun dalam mengoperasikan (Putri dalam Efendi, 2020:100).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh dalam proses belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan peneliti-peneliti sebelumnya dalam penelitian yang dilakukan serta disesuaikan dengan realita yang ada dimana anak-anak usia Sekolah Dasar yang notabennya lebih menyukai hal-hal yang berbaur kartun sehingga mampu memberikan motivasi *ekstrinsik* pada siswa untuk belajar.

### **2.2.3 Rancangan Desain Media Pembelajaran Video Animasi**

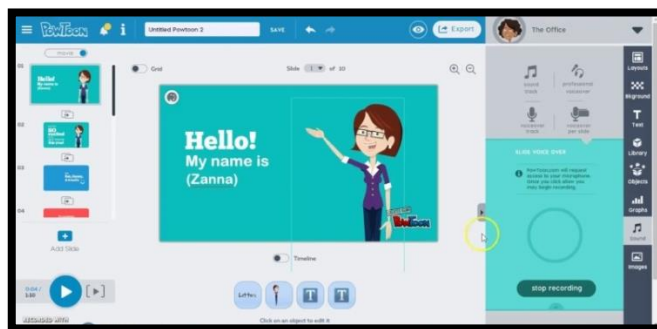
#### **2.2.3.1 Powtoon**

*Powtoon* ialah *website apps online* atau aplikasi terhubung internet yang berfungsi membuat presentasi ataupun video animasi kartun dengan cara yang lebih mudah (Delviana, 2017: 5). Sedangkan menurut Akhdar (2016: 37) Kelebihan dari *powtoon* diantaranya *interface* dalam proses pembuatan video, aplikasinya mudah digunakan, serta menyediakan beragam animasi yang lucu, menarik yang bisa dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* merupakan *apps online* yang dapat digunakan untuk membuat video dengan berbagai macam pilihan fitur. Salah satu video yang dapat dibuat pada *powtoon* adalah animasi pembelajaran. Dinamakan Aplikasi *online* karena hanya akan terhubung jika telah disambung dengan koneksi internet.

Langkah-langkah dalam membuat video animasi dengan aplikasi *powtoon* sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti laptop dengan koneksi internet yang stabil, peta materi dan skenario/naskah yang telah dibuat sebelumnya serta Buku Guru dan Buku Siswa kelas IV SD tema 7.
- b. Buka jendela internet pada laptop, bisa menggunakan *firefox*, *chrome*, atau sejenisnya.
- c. *Search powtoon* pada kolom pencarian dengan *website <https://www.powtoon.com>* kemudian *Sign Up* terlebih dahulu bagi yang belum memiliki akun. Gunakan akun *google* sebagai akun untuk pendaftaran.
- d. Selanjutnya silahkan pilih animasi yang ditawarkan oleh *powtoon*. Sebagai pemula kita dapat memilih pilihan *template-template* yang sudah jadi atau tersedia. Lalu, mengedit *template* tersebut sesuai dengan kebutuhan. Ada dua versi *powtoon*, yaitu berbayar dan gratis. Untuk yang berbayar dapat memilih *template*, animasi, serta *character* yang sifatnya *Pro*. Namun jika ingin memilih yang gratis, *template* yang disediakan juga sangat menarik.
- e. Pilih kategori *template* yang sudah tersedia. Sesuai dengan konteks yang diinginkan.
- f. Untuk mengatur waktu, menambah durasi dan mengurangi durasi waktu bisa klik tambah atau kurang pada aplikasi.
- g. Edit slide-slide video pada *template*, sesuai kebutuhan.
- h. Jika ingin menambahkan audio/suara yang telah direkam di *voicefx* dapat mengklik tulisan *sound* pada *powtoon*.
- i. Jika telah selesai dalam membuat video, maka klik *eksport* yang terdapat pada aplikasi *powtoon*.



Gambar 2.1 Aplikasi Powtoon. Sumber:

<https://www.google.com/search?q=aplikasi+powtoon&oq=aplikasi&aqs=chrome.69i59j69i57j35i39j0i43314j0.2942j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.

### 2.2.3.2 Voicefx

*Voicefx* adalah aplikasi pengubah dan perekam suara yang andal untuk mentransformasi suara dan musik dengan efek audio. Menurut Wikipedia alat perekam suara pertama kali di dunia yaitu *Phonautogram* yang ditemukan oleh Edouard-Leon Scott De Martinville. Namun seiring kemajuan zaman, alat perekam suara ini juga dapat kita gunakan melalui *handphone* (hp) dengan cara *mendownload* aplikasi-aplikasi perekam suara seperti *voicefx* dan lainnya.

Adapun tahapan-tahapan dalam merekam suara pada *voicefx* yang diinstal melalui *handphone* yaitu:

- a. Langkah awal, unduh aplikasi *voicefx* dari *play store* lalu instal.
- b. Setelah diinstal jalankan aplikasi *voicefx*
- c. Selanjutnya akan muncul tampilan, seperti gambar 2.2.
- d. Untuk memulai merekam, dengan mengklik tombol kuning bulat pada pojok kanan bawah yang memiliki gambar *microphone*.
- e. Dalam posisi merekam, anda tidak bisa melakukan jeda.
- f. Setelah rekaman dihentikan, selanjutnya memilih efek suara.
- g. Untuk menyimpan rekaman suara, klik tanda titik tiga sesuai dengan efek suara yang diinginkan. Kemudian pilih tulisan simpan ke mp3.



Gambar 2.2 Aplikasi *voicefx*. Sumber: [www.depono.com](http://www.depono.com)

Alasan dari aplikasi *powtoon* dan *voicefx* yang menjadi pilihan peneliti karena aplikasi ini lebih mudah digunakan. Selain itu aplikasi-aplikasi ini juga menyediakan banyak fitur unik dan menarik baik animasi kartun pada *powtoon* maupun efek suara beragam pada *voicefx*. Untuk animasi maupun gambar yang akan digunakan, pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan yang tersedia pada *powtoon*. Sedangkan pada pengisian suara dilakukan dengan merekam suara secara langsung pada *voicefx* kemudian dapat memilih efek suara sesuai keinginan.

#### 2.2.4 Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan hasil belajar siswa adalah hasil yang diperoleh melalui proses panjang dengan melibatkan banyak faktor yang saling mempengaruhi. Russefendi dalam Susanto (2019: 16) menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, adanya keinginan untuk belajar, minat anak, cara menyajikan materi, kepribadian dan sikap guru, suasana pembelajaran, kemampuan guru, dan kondisi masyarakat.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam nilai yang diperoleh dari hasil tes mengidentifikasi topik tertentu (Nawawi dalam K. Brahim) dalam Susanto (2019: 7). Sementara itu, Nana Sujana dikutip dari Nurdyansyah dan Toyiba (2018: 7) Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang melalui pengalaman belajarnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa yang dimaksud hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan sebuah proses yang dilalui seseorang untuk memperoleh bentuk perubahan perilaku yang relative permanen. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa yang memperoleh nilai tinggi dalam belajar adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan belajar atau mengajarnya.

Dari uraian tersebut di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam diri seseorang baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang terjadi selama dalam proses belajar.

Menurut Noehi Nasution, dkk dalam Djamarah (2011:176) mengemukakan beberapa faktor yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar yaitu:

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah bagian dari kehidupan siswa. Lingkungan sebagai tempat tinggal makhluk hidup bukan hanya manusia, melainkan hewan dan juga tumbuhan sebagai satu kesatuan dalam suatu rantai kehidupan yang disebut

ekosistem. Sehingga dalam kehidupannya siswa tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya.

b. Faktor Instrumental

Setiap lembaga pendidikan memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu tentunya dalam tingkat kelembagaan. Adapun perangkat-perangkat yang diperlukan dalam membantu terwujudnya tujuan kelembagaan tersebut antara lain: 1) Kurikulum yang dipakai guru sebagai perencanaan program pengajaran. 2) Program sekolah yang dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. 3) fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah harus dimanfaatkan dengan baik, untuk meningkatkan kemampuan belajar yang berdayaguna demi memajukan pembelajaran siswa di sekolah.

c. Kondisi Fisiologis

Menurut Noehi Nasution, dkk dalam Djamarah (2011: 189) mengemukakan kondisi fisiologis biasanya sangat mempengaruhi potensi belajar seseorang. Orang yang keadaan jasmaninya sehat berbeda cara belajarnya dengan orang yang sedang lelah. Begitupun Anak-anak dengan gizi buruk ternyata potensi belajarnya dibawah anak-anak yang gizinya seimbang; mereka mudah lelah, cepat mengantuk, dan sulit menerima pelajaran.

d. Kondisi Psikologis

Belajar pada dasarnya merupakan proses psikologis. Sebagai faktor *internal*, faktor psikologis tentunya menjadi faktor utama penentuan intensitas belajar anak. Meskipun faktor *eksternal* merupakan faktor pendukung tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor *eksternal* itu tidak akan signifikan. Jadi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif



merupakan faktor psikologis utama yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa.

#### **2.2.4.1 Macam-Macam Hasil Belajar**

##### **a. Pemahaman Konsep**

Evaluasi produk dilakukan guru dalam mengukur keberhasilan belajar siswa berupa pemahaman konsep. Berkaitan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel dalam Susanto (2019: 11) mengemukakan bahwa melalui produk ini dapat diketahui apakah tujuan pengajaran telah tercapai; semua tujuan tersebut adalah hasil belajar yang harus diperoleh siswa. Pelaksanaan evaluasi produk dilakukan dengan bermacam-macam tes, baik tes lisan maupun tes tulis.

##### **b. Keterampilan Proses**

Keterampilan proses dilatih secara bersama-sama dengan mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki seperti kreativitas, kerjasama, bertanggung jawab dan berdisiplin.

##### **c. Sikap**

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

#### **2.2.4.2 Penilaian Hasil Belajar**

Pencapaian hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu, *assesment* atau evaluasi dijadikan *feedback* atau tindak lanjut dalam menilai kemampuan belajar siswa. Peningkatan prestasi akademik siswa tidak hanya dilihat pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, dalam menilai hasil belajar siswa mencakup semua

pengetahuan yang dipelajari di sekolah baik itu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran.

Evaluasi dilakukan guru sebagai penilaian hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa dan digunakan sebagai bahan dalam menyusun laporan peningkatan hasil belajar, serta perbaikan proses pembelajaran, Rusman (2014: 13). Penilaian adalah evaluasi yang konsisten, sistematis, dan prosedural melalui tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, observasi kinerja, skala sikap, penilaian hasil kerja dalam bentuk penugasan, proyek dan/atau produk, portofolio serta penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

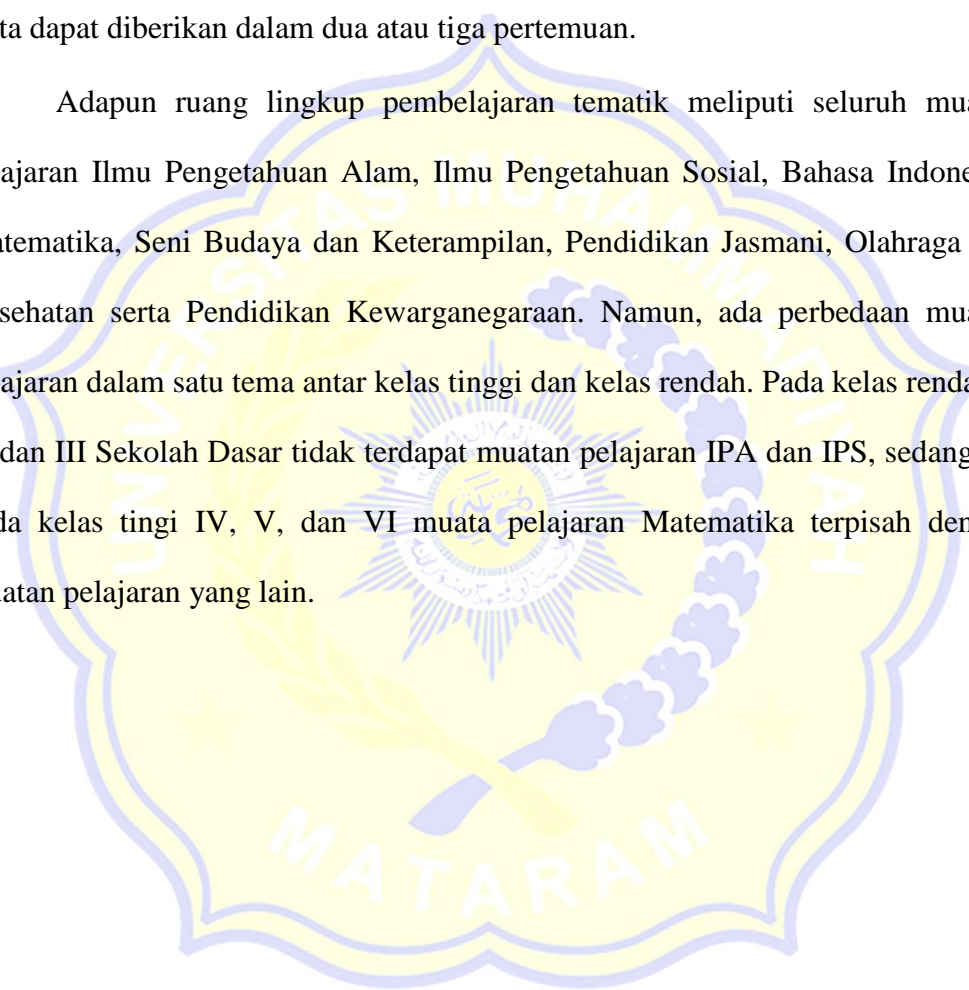
#### **2.2.5 Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu dengan menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan siswa pengalaman bermakna. Hal ini dikatakan bermakna, karena dalam pembelajaran tematik siswa akan memahami konsep yang telah dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang dipahami lainnya.

Menurut Rusman, (2014: 254-255) menyatakan bahwa pembelajaran tema memiliki banyak keuntungan, diantaranya: 1) siswa bisa fokus pada satu tema; 2) siswa mampu mempelajari aspek kognitif dan mengembangkan kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama; 3) mampu memahami materi pelajaran secara mendalam dan berkesan; 4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan antara mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa; 5) siswa lebih merasakan manfaat dan makna belajar

karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; 6) siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar karena langsung dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pengembangan pengetahuan dalam satu muatan pelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran; 7) dapat menghemat waktu guru karena mata pelajaran disajikan secara terpadu dan dipersiapkan sekaligus serta dapat diberikan dalam dua atau tiga pertemuan.

Adapun ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi seluruh muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan serta Pendidikan Kewarganegaraan. Namun, ada perbedaan muatan pelajaran dalam satu tema antar kelas tinggi dan kelas rendah. Pada kelas rendah I, II, dan III Sekolah Dasar tidak terdapat muatan pelajaran IPA dan IPS, sedangkan pada kelas tinggi IV, V, dan VI muatan pelajaran Matematika terpisah dengan muatan pelajaran yang lain.



## BAB III

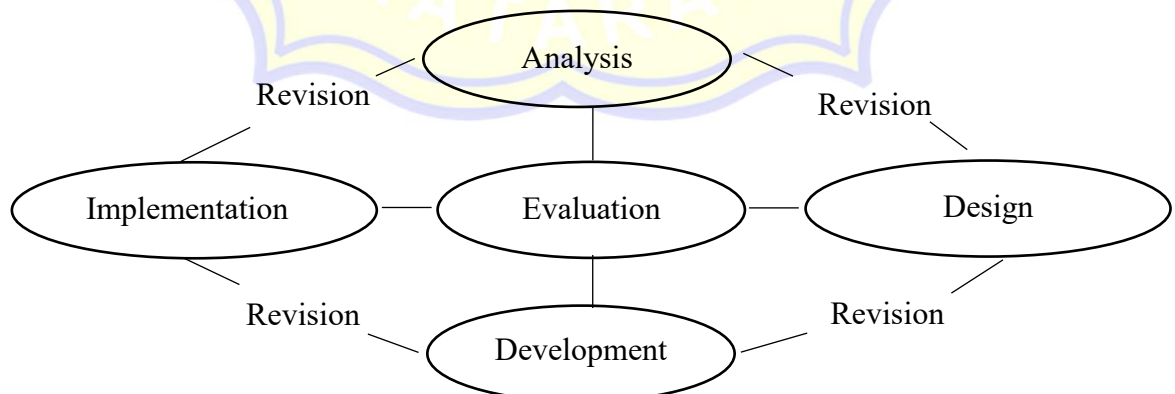
### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *research and development* (R & D) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk, kemudian dilakukan pengujian keefektifan terhadap produk (Sugiyono, 2013: 297). Prosedur penelitian ini mengadopsi model pengembangan Dick and Carry dengan istilah *ADDIE* yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Alasan peneliti menggunakan model *ADDIE* karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Model tersebut dipadukan dengan urutan aktivitas sistem secara terprogram untuk menyelesaikan masalah pembelajaran terkait sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berikut gambar model pengembangan *ADDIE* :



Gambar 3.1 Pengembangan model *ADDIE*. Sumber: Rochimah (2019: 40)

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi. Produk tersebut dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti. Tujuannya untuk digunakan sebagai alat bantu guru atau sumber belajar mandiri bagi siswa di luar sekolah.

Adapun tahapan penelitian pengembangan dapat dijelaskan seperti berikut:

- a. *Analysis* (analisis), tahap analisis yaitu mengumpulkan data terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran kemudian mencari solusi untuk pemecahan masalah melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Pemasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dan cara pemecahan masalahnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi.
- b. *Design* (desain), tahap ini merupakan tahapan merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari membuat peta kompetensi, peta materi dan naskah media.
- c. *Development* (pengembangan), tahapan pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap pengembangan ini telah disiapkan kerangka konseptual media video animasi. Kerangka konseptual tersebut nantinya diwujudkan sebagai produk yang siap diimplementasikan.
- d. *Implementation* (implementasi), yaitu tahapan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Tahap uji kevalidan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru sebagai praktisi terhadap kelayakan produk. Hasil penilaian dari validator digunakan sebagai acuan dalam menyempurnakan produk. Uji kepraktisan dimaksudkan untuk

mengetahui kelayakan serta kemenarikan media melalui angket respon siswa. Sedangkan uji keefektifan diperoleh melalui hasil belajar pada uji coba lapangan.

- e. *Evaluation* (evaluasi), merupakan tahapan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan oleh validator untuk dinilai apakah produk media video animasi ini layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan media video animasi:

- a. Tahapan pra produksi, yaitu tahapan dalam mempersiapkan perangkat yang digunakan dalam membuat video animasi seperti laptop, *handphone*, dan *software powtoon* untuk membuat video animasi serta *voicefx* untuk merekam suara. Dalam tahap ini juga akan dilakukan penyusunan peta materi, peta kompetensi, serta penyusunan naskah sebagai acuan dalam pembuatan video animasi pembelajaran.
- b. Tahapan produksi, yaitu tahapan pembuatan video animasi melalui aplikasi *powtoon* yang telah terhubung internet dan suara yang telah direkam pada *voicefx* sebagai suara narasi dengan mengacu pada peta materi, peta kompetensi dan naskah yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.
- c. Tahap pasca produksi, pada tahap ini peneliti akan mengevaluasi kembali video yang telah dibuat guna melihat kesalahan maupun kekurangan dari video animasi yang telah dihasilkan. Selanjutnya menyimpan video melalui *handphone* atau langsung di *copy* dalam *CD/flashdisk* dalam format *mp4*.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Produk yang dikembangkan peneliti terlebih dahulu akan dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi dan guru untuk menghasilkan produk akhir yang dinyatakan layak. Produk akhir tersebut kemudian akan diuji coba di kelas IV yang memuat tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Hal tersebut dilakukan untuk menguji apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa melalui pengembangan produk media video animasi.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, guru, serta siswa kelas IV A dan IV B SDI Nanga Nae. Untuk pengambilan sampel atau uji coba terbatas dilakukan pada 6 orang siswa kelas IV B SDI Nanga Nae. Sedangkan pada pengujian lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV A SDI Nanga Nae sebanyak 17 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 melalui nilai hasil skor angket, lembar validasi ahli dan praktisi, lembar observasi guru, angket respon siswa, dan tes hasil belajar.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah instrumen tes dan instrumen non tes yang terdiri dari wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

#### **3.6.1 Instrumen Tes**

Menurut Arikunto dan Jabar dalam Wulan (2007: 3) tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang mencerminkan tingkat penguasaan materi siswa. Sedangkan menurut Calongesi dalam Wulan (2007: 3) dijelaskan bahwa tes merupakan upaya yang digunakan guru untuk mengukur kemampuan siswa secara terencana melalui kesempatan yang diberikan untuk memperlihatkan kecerdasan yang dimilikinya berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran tematik melalui media video animasi. Adapun tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Sedangkan untuk mengukur indikator soal tersebut peneliti menggunakan Taksonomi Bloom dengan tingkatan C1, C2, C3, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar.



Tabel 3.1. Kisi-kisi soal

Tema/Subtema	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah Soal
				C1	C2	C3	
Indahnya Keragaman di Negeriku/ Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Mengidentifikasi informasi tentang suku bangsa yang terdapat pada teks.	6	1,3,4		4
			3.7.2 Menuliskan kata sulit yang terdapat dalam teks	2	9,10		3
		4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Mendemonstrasikan informasi berdasarkan teks dengan bahasa sendiri.	19 20	7 11	8	5
	IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya.		13		1

		4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	4.3.1 Memahami macam-macam gaya beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari 4.3.2 Melakukan percobaan gaya otot pada benda-benda di kelas.			5 12 14 15 17 18  16	7
<b>Skor Total</b>				<b>4</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>20</b>

(Sumber: Eko Cahyono dkk, 2020: 8)

### 3.6.2 Instrumen Non Tes

#### 3.6.2.1 Lembar Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono (2020: 200) menyebutkan bahwa ada beberapa prinsip dalam penulisan angket yaitu: prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik. Angket yang digunakan oleh peneliti sebagai angket uji kevalidan dan angket uji kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket uji kevalidan akan diisi oleh ahli materi, ahli media dan guru sebagai praktisi untuk mengetahui penilaian dan pendapat terkait media video animasi yang dikembangkan. Sedangkan angket uji kepraktisan akan diisi oleh siswa guna mengetahui tanggapan siswa terhadap produk video animasi tersebut.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kesesuaian materi dan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Adapun

angket yang dibuat berupa angket validasi ahli dan praktisi materi, angket validasi ahli dan praktisi media, serta angket respon siswa. Sebelum pembuatan angket terlebih dahulu dibuat dalam bentuk kisi-kisi angket. Untuk kisi-kisi validasi angket ahli dan praktisi materi dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi validasi lembar angket ahli dan praktisi 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 hasil belajar pada materi tema 7	8	
		Mencakup keseluruhan materi	9	
		Kelayakan materi sebagai media pembelajaran	10	
		2	Aspek bahasa	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

Sedangkan untuk ahli dan praktisi media uji kevalidan produk berdasarkan kesesuaian materi dan media pembelajaran juga diukur melalui lembar angket validasi. Kisi-kisi angket validasi ahli dan praktisi media dapat dilihat pada tabel

Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi lembar angket ahli dan praktisi media

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian media	Kemenaarikan 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 hasil belajar	10	
2	Model tampilan	Huruf	4, 5	3
		Pemilihan efek suara	7	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

Hal serupa juga berlaku untuk siswa dalam memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi dan produk media, yang diisi melalui angket respon siswa. Perhatikan tabel 3.4 untuk kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar angket respon siswa

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian Media	Media dapat memotivasi siswa	1	3
		Media dapat meningkatkan pengetahuan	2	
		Tampilan video animasi jelas	7	
2	Aspek Bahasa	Mudah memahami bahasa	5	1
	Aspek Materi	Mudah memahami materi	6,9	2
3	Aspek Sikap	Antusiasme	4	4
		Tidak membosankan ketika digunakan	3	
		Tidak mengandung unsur negative	10	
		Dapat digunakan di luar jam pelajaran	8	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

### 3.6.2.2 Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik orang maupun objek lainnya. (Sugiyono, 2019: 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian

berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV A SDI Nanga Nae untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang nantinya akan diberi masukan berupa saran dan kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Observasi guru juga dimaksudkan untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan.

Adapun kisi-kisi lembar observasi guru dapat dilihat dalam tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar observasi guru

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Management	Mampu menciptakan suasana kondusif	1	7
		Mampu mengolah kelas	2	
		Mampu menciptakan komunikasi yang baik	3	
		Pembelajaran secara runtut	7	
		Kemampuan menanggapi pertanyaan	9	
		Melatih siswa berbicara	8	
		Peningkatan gairah belajar	6	
2	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	3
		Menguasai materi yang diajarkan	5	
		Kemampuan menyesuaikan waktu	10	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

### 3.6.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bentuknya tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data di sekolah dan identitas

antara lain nama siswa, nomor induk siswa dan daftar nilai siswa dengan melihat dokumen yang ada di sekolah. Dokumentasi juga digunakan untuk pengambilan foto dan video dalam pelaksanaan penelitian.

### **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 SDI Nanga Nae sebagai studi pendahuluan tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil wawancara tersebut digunakan sebagai data awal peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru. Data yang diperoleh akan disimpulkan dengan hasil deskriptif.

Analisis data kualitatif juga dilakukan melalui tahap uji coba, data dikumpulkan dengan menggunakan penilaian angket dan lembar pengamatan secara terbuka berupa saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan guru terhadap perbaikan media dan proses pembelajaran. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan sebagai penentuan apakah produk dan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDI Nanga Nae telah memenuhi kriteria tepat, efektif, dan menarik.

#### **3.7.2 Analisis Data Kuantitatif**

##### **3.7.2.1 Analisis Kevalidan**

Analisis kevalidan diperoleh melalui validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan guru sebagai praktisi terhadap pengembangan media video animasi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk merevisi atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini data validasi dihasilkan dari pengumpulan data dengan menggunakan angket. Data angket

dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket validasi diberikan setelah pengembangan video animasi. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum bahan ajar yang berupa produk ini digunakan secara umum. Angket validasi ahli dan praktisi pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan metode *check-list* pada setiap butiran penilaian dengan kriteria sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. Pada butir yang dinilai tidak layak, ahli dan praktisi akan memberikan masukan perbaikan. Adapun kriteria penskoran untuk memvalidasi pengembangan bahan ajar yang berupa video animasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 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:

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

Keterangan:

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata

$\sum x$  : Jumlah total nilai validasi

n : Jumlah validator

(Riduwan dalam Meliani, 2019: 138)

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi

No	Range Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
2	68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Perlu Revisi
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Perlu Revisi
4	36% < skor ≤ 52%	Tidak Layak	Revisi
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

Kusuma (dalam Naja, 2020: 34 )

Berdasarkan kriteria interpretasi hasil validasi pada tabel 3.6 di atas, maka kriteria kevalidan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kualifikasi sangat layak dan layak, maka perlu dilakukan revisi kecil sesuai dengan saran validator dan tidak perlu dilakukan validasi kembali.
- b. Kualifikasi cukup layak, maka perlu dilakukan revisi besar dan tidak perlu dilakukan validasi kembali.
- c. Kualifikasi kurang layak atau sangat tidak layak, maka perlu dilakukan revisi besar dan perlu dilakukan validasi kembali.



### 3.7.2.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa terhadap kesesuaian produk media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Analisis angket respon siswa diberikan pada siswa kelas IV B SDI Nanga Nae dengan tujuan untuk menguji kepraktisan produk media video animasi.

Angket tersebut diukur dengan menggunakan skala Gutman dengan kriteria setuju dan tidak setuju seperti pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Kriteria angket respon siswa

Kriteria	Skor
Setuju	1
Tidak setuju	0

(Sugiyono, 2019: 150)

Menghitung persentase angket respon siswa dengan rumus:

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

Keterangan :

$\chi_i$  = respon peserta didik

Rumus skor persentase rata-rata angket respon siswa:

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

(Naja, 2020: 35)

Berdasarkan rumus data angket respon siswa di atas, persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kategori angket respon siswa

Nilai	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 melakukan analisis data uji coba dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design (after-before)*. Penggunaan *One-Group Pretest-Posttest Design* dimaksudkan untuk menganalisis data perbandingan hasil belajar kognitif siswa melalui sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019: 114).

*Pre-test* sebagai tes awal sebelum dilakukan eksperimen dan *post-test* sebagai tes akhir setelah dilakukan eksperimen, dengan kata lain menggunakan dua kali perlakuan sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media. *One-Group Pretest-Posttest Design* digambarkan sebagai berikut:



**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Gambar 3.2 *One Grup Pretest-Posstest Desain*. Sumber Sugiyono (2019: 114)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pre-test* (sebelum diberi media)

X = *Treatment* (pembelajaran dengan media video animasi)

O<sub>2</sub> = Nilai *post-test* (setelah diberi media)

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui tes hasil belajar siswa kelas IV A SDI Nanga Nae dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*.

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar tersebut adalah:

$$\text{Skor perolehan siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung persentase rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu:

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

Keterangan:

X = Rata-rata

$\sum$  = Jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh

$\sum n$  = Jumlah siswa

(Arikunto, 2007: 264)

Untuk mengetahui selisih hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung dengan Rumus *N-Gain*, Hake (dalam Mastang 2017: 67).

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Skor uji *N-gain* dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.10 Nilai Gain

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

(Lestari, 2017: 66)

Sedangkan kesesuaian bahan ajar baik produk atau kegiatan pembelajaran dapat diketahui melalui analisis keefektifan data observasi guru dengan rumus:

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

Produk media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria persentase tingkat keefektifan seperti pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Kriteria penilaian hasil observasi guru

<b>Nilai</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
4	76% – 100%	Sangat Baik
3	51% – 75%	Baik
2	26% – 50%	Tidak Baik
1	0% – 25%	Sangat Tidak Baik

(Lestari 2017: 66)

