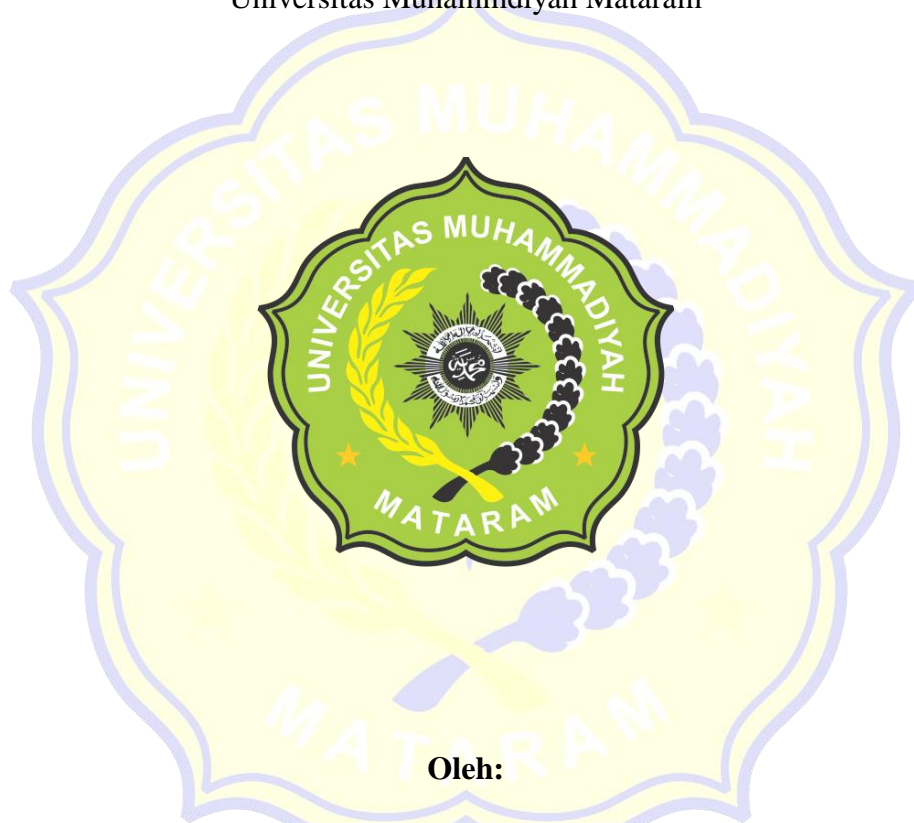


## SKRIPSI

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN TEMPEL BERBASIS VIDIO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
sarjana strata (S1) pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammdiyah Mataram



Oleh:

**MITA HAELIZA**  
**NIM : 2019A1H054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN


### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN TEMPEL BERBASIS VIDIO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 23 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

  
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 PEMBELAJARAN PAPAN TEMPEL  
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Mita Haeliza telah mempertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 27 Juni 2023

**Dosen Penguji:**

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua) (.....)  
NIDN. 0804048501
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota) (.....)  
NIDN. 0806068802
3. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Anggota) (.....)  
NIDN. 0808128901

**Mengesahkan**

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



**Dekan**

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

NIDN. 0821078501

## HALAMAN 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 : **Mita Healiza**

NIM : 2019A1H054

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Berbasis Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

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 di daftar Pustaka.

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

Mataram, 14 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



**Mita Healiza NIM**  
**2019A1H054**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

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

Nama : Mita Haeliza  
 NIM : 2019A11054  
 Tempat/Tgl Lahir : Mataram, 28 Maret 2001  
 Program Studi : P65D  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp : 087 893 954 A22  
 Email : mitahaeliza18@gmail.com

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

*Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas V SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023*

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.** 50%

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

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

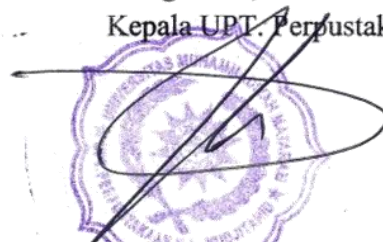
Mataram, 14 Agustus 2023

Penulis



Mita Haeliza  
NIM. 2019A11054

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Mita haeliza  
 NIM : 2019A1H054  
 Tempat/Tgl Lahir : Mataram, 28 Maret 2001  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 087 841 954 422  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

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

*Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Berbasis Video  
Animasi untuk Menunjang Hasil Belajar Kognitif siswa  
kelas V SDI 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023*

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

Mataram, 19 Agustus 2023  
 Penulis



Mita Haeliza  
 NIM. 2019A1H054

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

## MOTTO

Bekerja keras dalam diam, biarkan kesuksesan membuat kebisingan.  
Jangan beri tahu orang lain tentang mimpimu, tunjukkan pada mereka.  
Jangan pernah menyerah, karena hal-hal besar membutuhkan waktu.  
Kerja keras mengalahkan bakat ketika bakat gagal bekerja keras.

## PERSEMBAHAN

Karya Tulis ini saya persembahkan kepada

1. Kedua orang tua saya yang berdedikasi paling besar yang selalu memberikan do'a, dukungan dan menjadi penyemangat saya selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Teman-teman angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan masukan dan arahan untuk bisa sampai pada titik ini dan menyelesaikan Skripsi ini.
3. Almamater Hijau tercinta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi “**Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Berbasis Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023**”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing II
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai *support system* saat penulis sedang dalam kesusahan,



dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa 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, 27 Juni 2023

Penulis,

MITA HEALIZA  
NIM : 2019A1H054

Mita Haeliza. 2019A1H054 Pengembangan Media Pembelajaran Media Papan Tempel Berbasis Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 28 Mataram. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yaitu media papan tempel berbasis vidio animasi untuk kelas V SD pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran ke-1 di SDN 28 Mataram. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Borg and Gall* atau yang disebut dengan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari 10 tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan tempel berbasis vidio animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran ke-1 berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli media sebesar sebesar 89% “sangat valid” dan validasi ahli materi sebesar 86% “sangat valid”, sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh 91,60% “sangat praktis” kemudian uji coba lapangan untuk skor N-Gain skor pre-test dan post-test 0,80% yang termasuk kedalam kategori tinggi dan nilai keterlaksanaan pembelajaran 93,84% “sangat keterlaksana”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran ke-1. Media valid, praktis, dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif.

Kata Kunci: Media papan tempel, vidio animasi, hasil belajar kognitif.

Mita Haeliza. 2019A1H054. *Development of Video Animation-Based Sticky Note Learning Media to Enhance Students' Cognitive Learning Outcomes at Grade V of SDN 28 Mataram. Department of Elementary School Teacher Education (PGSD). Muhammadiyah University of Mataram.*

Supervisor I : Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRACT

This research aims to produce valid, practical, and effective learning media, namely video animation-based sticky notes, for Grade V students in SDN 28 Mataram, focusing on theme 3 "Healthy Foods" and sub-theme 1 "How the Body Processes Food" in Lesson 1. This development study employs the Borg and Gall research and development (R&D) methodology, encompassing 10 phases. The findings indicate that the video animation-based sticky note media designed to enhance the learning outcomes of Grade V students at SDN 28 Mataram in theme 3, sub-theme 1, lesson 1, attained a mean expert media validation score of 89% ("highly valid"), and expert content validation score of 86% ("highly valid"). Additionally, the limited trial garnered a student response rate of 91.60% ("highly practical"). Furthermore, the field trial resulted in an N-Gain score of 0.80 for pre-test and post-test, categorizing as "high," with a learning feasibility score of 93.84% ("highly feasible"). In conclusion, based on the collected data, it can be inferred that the Grade V students at SDN 28 Mataram exhibited enhanced cognitive learning outcomes in theme 3, sub-theme 1, lesson 1, through the utilization of valid, practical, and effective media.

**Keywords:** Sticky Note Media, Video Animation, Cognitive Learning Outcomes.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</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>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.....	4
1.6 Batasan Operasional .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	7
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.3 Kerangka Berfikir.....	20
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Model Pengembangan .....	22
3.2 Prosedur Pengembangan .....	23
3.3 Uji Coba Produk.....	26
3.4 Subjek Uji Coba .....	26

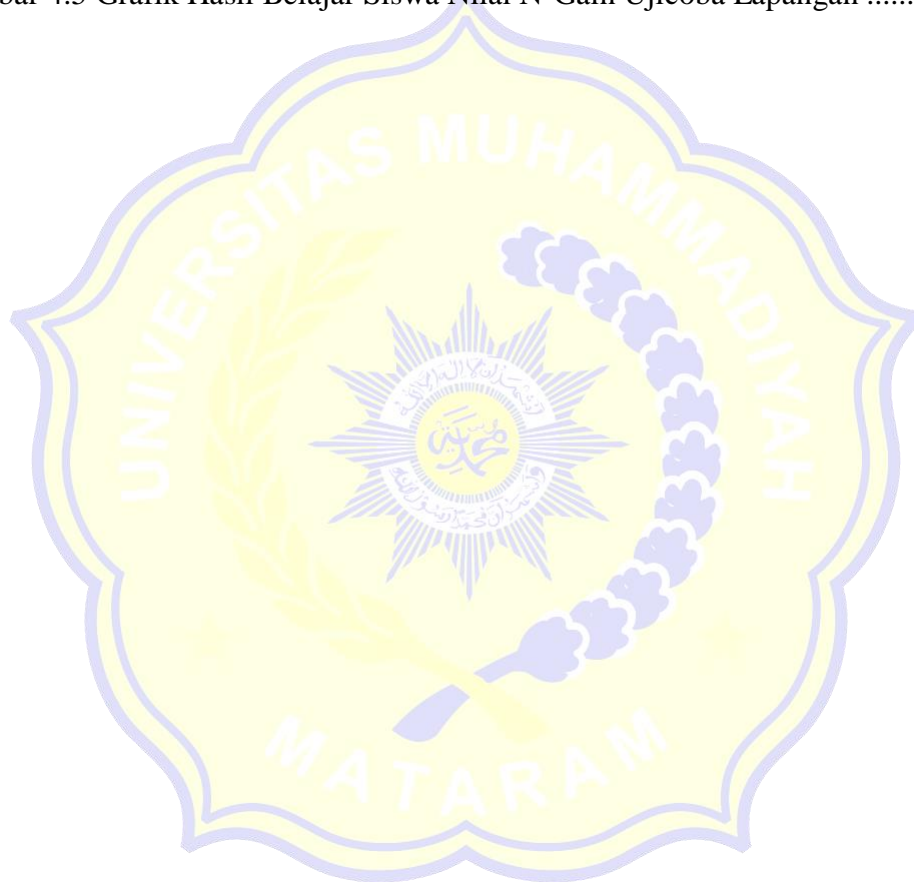
3.5 Jenis Data .....	26
3.5.1 Kuantitatif .....	26
3.5.2 Kualitatif .....	26
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	27
3.6.1 Instrumen Lembar Angket .....	27
3.6.2 Soal Tes.....	31
3.6.3 Dokumentasi .....	32
3.7 Metode Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PEMBEHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba .....	35
4.1.1 Potensi dan masalah .....	35
4.1.2 Pengumpulan data .....	36
4.1.3 Desain produk .....	37
4.1.4 Validasi desain .....	38
4.1.5 Revisi Desain.....	42
4.1.6 Ujicoba produk.....	43
4.1.7 Revisi produk .....	44
4.1.8 Uji coba pemakaian.....	45
4.1.9 Revisi produk .....	47
4.1.10 Produksi massal.....	47
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	48
4.2.1 Uji Lapangan Terbatas ( Kepraktisan ) .....	48
4.2.2 Uji Coba Lapangan ( Keefektifan ) .....	49
4.3 Revisi Produk .....	51
4.4 Pembahasan.....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
5.1 Simpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Tes .....	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran .....	47
Tabel 3.6 Pedoman skor Penelitian.....	48
Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon siswa .....	49
Tabel 3.8 Indeks Presentase Tingkat N-Gain (Santana,2016) .....	50
Tabel 4.1 validasi lembar angket ahli Materi I - II Dan ahli Materi III .....	54
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi .....	55
Tabel 4.3 validasi lembar angket ahli Media I - II Dan ahli Media III.....	56
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	57
Tabel 4.5 Data Perolehan Nilai Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP).....	62
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas.....	64
Tabel 4.7 Hasil penilaian Keefektifan Uji Coba Lapangan .....	65

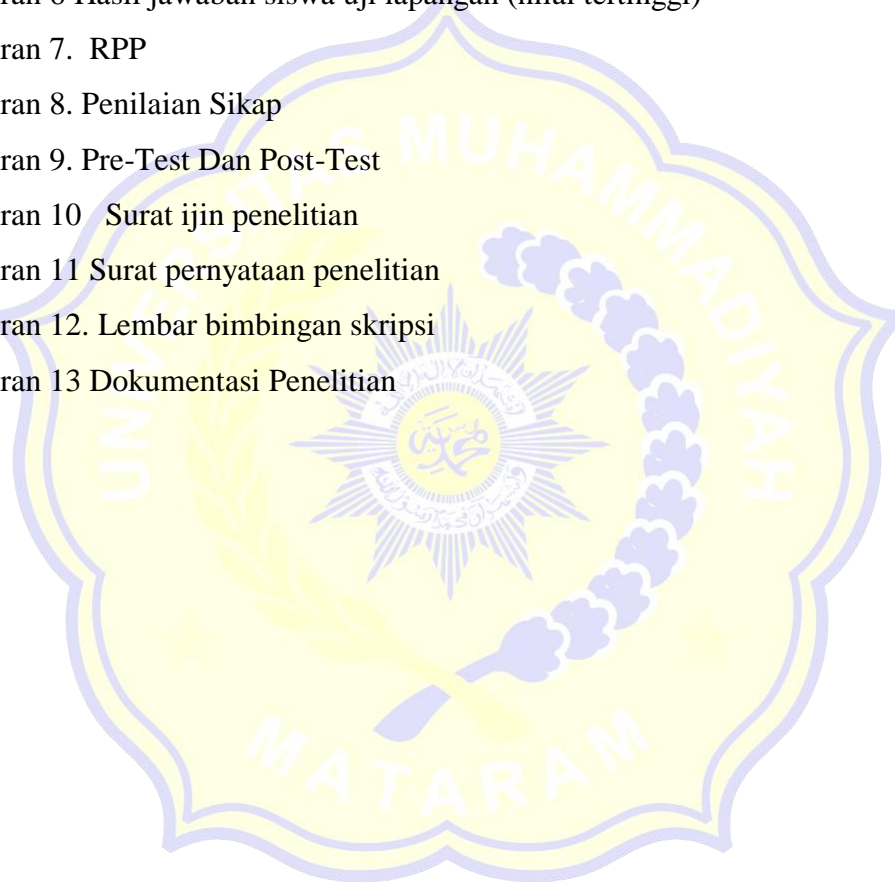
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3.1: Model penelitian dan pengembangan Bord & Gall.....	38
Gambar 4.2 Media sesudah di revisi .....	59
Gambar 4.3 Gambar media sebelum di revisi tidak ada papan temple .....	60
Gambar 4.4 Gambar media sesudah di revisi baru ada papan tempel. ....	61
Gambar 4.5 Grafik Hasil Belajar Siswa Nilai N-Gain Ujicoba Lapangan .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar validasi ahli materi 1,2, dan 3
- Lampiran 2 Lembar validasi ahli media 1,2, dan 3
- Lampiran 3 Lembar validasi ahli soal tes
- Lampiran 7 Lembar respon siswa uji lapangan terbatas
- Lampiran 5. Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai terendah)
- Lampiran 6 Hasil jawaban siswa uji lapangan (nilai tertinggi)
- Lampiran 7. RPP
- Lampiran 8. Penilaian Sikap
- Lampiran 9. Pre-Test Dan Post-Test
- Lampiran 10 Surat ijin penelitian
- Lampiran 11 Surat pernyataan penelitian
- Lampiran 12. Lembar bimbingan skripsi
- Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah komponen pembangunan yang sangat penting, karena proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Pembangunan bertujuan dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sektor ekonomi, yang saling berhubungan dan terjadi secara bersamaan. (Hamalik, 2009). Menurut undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha dari dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada tiga faktor utama yaitu siswa, pendidik, dan sumber belajar. Namun, masalah umum muncul ketika ada ketidakselarasan di antara ketiga aspek tersebut. Contoh ketidakselarasan ini pada komunikasi verbal, salah tafsir, kurang perhatian, dan kurang pengertian. Berbagai permasalahan tersebut diakibatkan oleh proses komunikasi dua arah yang kurang optimal antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi dalam suatu sistem, maka penggunaan media pembelajaran berperan penting sebagai komponen sistem pembelajaran. Kedudukan media tersebut akan berbeda-beda tergantung dari karakteristik masing-masing bidang pelajaran..

Istilah "media" adalah bentuk jamak dari "medium". Medium adalah alat komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima. Media pembelajaran ialah sarana perantara yang digunakan selama proses pembelajaran. (Daryanto, 2010).

Diantara bentuk pembaharuan dalam pembelajaran ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran harus disajikan dengan cara yang menarik untuk meningkatkan minat siswa pada materi. Selain ceramah, guru harus aktif dan kreatif membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Dimiyati, 2010)

Pendidik dan media pendidikan harus saling mendukung dalam memberikan kemudahan pembelajaran kepada siswa. Pendidik dapat memberikan perhatian dan bimbingan secara personal, sedangkan media pendidikan dapat menyajikan informasi secara jelas, komprehensif, dan efektif. (Arief S, 2010).

Media papan tempel berbasis video animasi merupakan salah satu jenis video animasi yang penuh dengan konten edukasi. Media papan tempel adalah alat pembelajaran yang cocok untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan lucu, membuatnya menarik bagi siswa. Menurut Faris (sebagaimana dikutip dalam Sadirman, 2010), animasi adalah media. Animasi ialah suatu bentuk media yang memiliki kemampuan untuk mengubah berbagai elemen seperti imajinasi, ide, konsep, visual, dan pada akhirnya berdampak pada dunia.

Menurut hasil pengamatan awal, tantangan siswa kelas V SDN 28 Mataram adalah memahami pelajaran IPA tentang bagaimana tubuh mengolah makanan. Guru sering kesulitan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa karena penyediaan fasilitas media pembelajaran yang kurang memadai. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran IPA yang terlaksana di kelas V SDN 28 Mataram, dimana dalam proses pembelajaran tersebut media yang digunakan guru masih terbatas. Untuk hasil belajar aspek kognitif materi pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana mengolah makanan ke-1 diperoleh nilai rata-rata masih rendah berdasarkan hasil UAS semester 1 siswa kelas V SDN 28 Mataram tahun 2022/2023. Diketahui ketuntasan minimal (KKM), ada 38 siswa kelas V SDN 28 Mataram, yang tuntas hanya 15 siswa ( 30%) sedangkan yang belum tuntas 23 siswa (70%).

Rendahnya persentase hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, siswa tidak memperhatikan guru selama proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat disebabkan karena guru menggunakan media pembelajaran konvensional yang berfokus pada buku guru dan buku siswa. Kedua, kurangnya kreatifitas guru dalam mengelola kelas menyebabkan kurang aktifnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa menjadi sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan materi pembelajaran IPA tentang bagaimana tubuh mengolah makanan.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA diperlukan bahan ajar yang inovatif untuk memahami bagaimana tubuh mengolah makanan. Menurut penulis, video animasi merupakan media yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran IPA pada bagaimana tubuh mengolah makanan. Guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai alat untuk mengajarkan siswa tentang bagaimana tubuh mengolah makanan dalam pelajaran IPA.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami pemaparan guru sehingga menambah pengetahuan dan pemahaman mereka tentang pendidikan sains. Penelitian ini mengkaji bagaimana guru menyampaikan informasi tentang bagaimana tubuh mengolah makanan dan hasil kognitif yang diinginkan bagi siswa. maka peneliti ini dan membahasnya dalam skripsi yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tempel Bagian Tubuh Mengolah Makanan Berbentuk Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Mataram”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk vidio animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram?

2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran papan tempel bagian tubuh mengolah makanan berbentuk video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram.

### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media papan tempel berbasis video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster. Media video yang dihasilkan peneliti ialah video animasi, materi yang tercantum dalam media video animasi ialah bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V tema 3 subtema 1 pembelajaran ke-1. Dalam penggunaan video animasi ini sendiri menggunakan perangkat pendukung seperti LCD, Laptop, colokan listrik,dll.

Karena penggunaan bahan yang tahan lama, produk ini dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Selain ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena gambar dan alur cerita yang menarik.

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media papan tempel berbasis video animasi pada kelas V semester I sekolah dasar sebagai berikut:

1. Media papan tempel berbasis video animasi yang dikembangkan peneliti ini diuji cobakan di SDN 28 Mataram.
2. Media papan tempel berbasis video animasi pada pembelajaran IPA materi bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V SDN 28 Mataram dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran pada tema 3 subtema 1 pembelajaran ke-1.
3. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam media video animasi hanya pada RPP , dan Soal Tes. Jumlah kelas yang akan di uji coba hanyalah 2 kelas yakni pada kelas 5 dan kelas 6 SDN 28 Mataram. Jumlah siswa kelas 5 SDN 28 Mataram sebanyak 38 siswa dan Jumlah siswa kelas 6 SDN 28 Mataram sebanyak 35 siswa.
4. Uji coba awal (Praktisan) dilakukan pada siswa kelas VI SDN 28 Mataram sebanyak 15 siswa.
5. Uji coba lapangan (Keefektifan ) dilakukan pada siswa kelas V SDN 28 Mataram sebanyak 38 siswa.

### **1.6 Batasan Operasional**

Untuk menghindari pemahaman dalam memahami persoalan yang akan dibahas, maka peneliti akan menguraikan beberapa istilah penting. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media video animasi

Pengembangan Media Pembelajaran ialah rangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan menggunakan teori pengembangan yang ada.

2. Media papan tempel berbasis video animasi

Media papan temple ialah media papan berbentuk persegi panjang dimana siswa dapat menempelkan kartu soal dan menjawab gambar yang disediakan oleh guru sebelumnya. Siswa kemudian akan memberikan kartu dan gambar ini kepada pasangannya, meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, antusiasme, dan ketelitian di antara siswa. Pendekatan

ini bertujuan untuk meningkatkan kenikmatan belajar siswa di kelas. (Lestari,2018).

Video animasi kartun dengan pembelajaran berbasis papan tempel dikemas dengan konten pendidikan dan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik untuk sekolah dasar. Video-video ini menarik dan menghibur anak-anak sekolah dasar. Menurut Faris (Sadirman, 2011), animasi adalah media yang kuat yang berpotensi mengubah ide, konsep, dan visual, yang pada akhirnya berdampak pada dunia. Animasi tidak hanya terbatas pada bidang animasi. Perancangan media video animasi ini berfokus pada warna, bentuk, dan kekompakan. Dengan memasukkan media video animasi ke dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap materi yang disajikan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

### 3. Pengertian hasil belajar kognitif

Hasil belajar ialah tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. (Muhardini & Fujiaturrahman, 2020). Hasil belajar kognitif siswa dapat diamati melalui tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan dalam media papan tempel berbasis video animasi. Pemahaman, penerapan, dan analisis hasil belajar aspek kognitif siswa dapat diukur dengan menggunakan indikator C3, C4, dan C5. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif siswa dinilai dan dianalisis setelah mereka dipaparkan materi pembelajaran berupa media papan tempel berbasis video animasi yang dibuat oleh peneliti. Hal ini dilakukan dengan menyuruh siswa mengerjakan soal pilihan ganda yang relevan dengan materi yang disampaikan.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini, penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Apiek Gandamana dan Marisa (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis *Animeker* Pada Pembelajaran Tema 3 Sub tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket dari siswa kelas 5 SDN 10 Rantauprapat. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan. Setelah dilakukan penilaian validasi ahli media, media video animasi tersebut memperoleh penilaian 83% dengan predikat “Sangat Layak”. Dari segi ahli materi tahap I mencapai peringkat antara 64% sampai dengan 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai kepraktisan sebesar 96% dan respon siswa sebesar 93% menunjukkan bahwa media ini efektif. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis animaker layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V SDN 10 Rantauprapat.

persamaan yang diamati dalam penelitian adalah kedua peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk membuat media video animasi. Namun perbedaannya terletak pada model yang digunakan oleh Apiek Gandamana dan Marisa yang menggunakan model ADDIE, serta Mita Healiza yang menggunakan model Borg dan Gall. Selain itu, penelitian Apiek Gandamana dan Marisa berfokus pada Tema 3, khususnya Subtema 1, yang mengupas tentang bagaimana tubuh mengolah makanan pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat tahun

2021. Sedangkan materi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Tema 3 Makanan Sehat Sub tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Pembelajaran ke-1 yang terdapat pada muatan pembelajaran IPA kelas 5 SDI Al-Azhar NW Kayangan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Waryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) dengan judul “Pengembangan Media Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan;(3)pengembangan produk awal; (4) uji coba awal; (5) revisi produk awal; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; dan (9) revisi produk akhir. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi dengan presentase 65%. Penilaian oleh ahli media dengan presentase 74%. Dengan menggunakan media video animasi ini dikategorikan layak karena dari hasil dari respon guru menyatakan media video animasi ini sangat efektif.

Persamaan kedua peneliti dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian mereka pada pengembangan media video animasi. Namun perbedaannya terlihat pada pendekatan pembelajaran IPS yang digunakan oleh Umi Waryanti dan Badrun Kartowagiran. Materi penelitian Umi Waryanti bertemakan Makanan Sehat dengan subtema Bagaimana Tubuh mengolah Makanan pembelajaran ke-1 pada kurikulum IPA kelas 5 di SDI Al-Azhar NW Kayangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Susanti (2021) dengan judul “pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model Peffer, dkk. Yang memiliki 6 tahapan, yaitu: (1)*Identify the problem*, (2)*Describe the objective*, (3)*Design and develop the artifact*, (4)*Test the artifact*, 5)*Evaluate the result of testing*, 6)*Communicate the testing result*.



Menurut penilaian ahli media yang menghasilkan persentase 85,86%, dan tanggapan positif dari siswa saat wawancara, dapat disimpulkan bahwa media video animasi cocok untuk digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar siswa kelas IV IPS di Sekolah Dasar.

Persamaan penelitian ialah sama-sama meneliti tentang pengembangan media video animasi. Perbedaan kedua peneliti tersebut adalah Yuni Susanti memasukkan IPS ke dalam pendekatan pembelajarannya. Sementara itu, peneliti akan fokus pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 materi Bagaimana Tubuh mengolah Makanan pada pelajaran I IPA kelas 5 SDN 28 Mataram.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

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

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti (1) Alat, (2) Alat atau sarana komunikasi seperti Koran majalah radio, televisi, film, poster dan spanduk, (3) Yang terletak di antara dua pihak ( orang, golongan dan sebagainya);(4) perantara; penghubung.

Sementara itu, media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2006) merupakan komponen yang sangat penting dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

(BD Milandarin,2022) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sumber daya yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan memudahkan mereka dalam memahami

materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi faktor pendorong bagi siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran ialah perangsang dan alat yang digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran siswa secara cepat, tepat, mudah, dan akurat, tanpa hanya mengandalkan komunikasi verbal (Hanafiah & Suhana,2010).

Sedangkan menurut (Ibrahim dan Syaodih,2003) media pembelajaran ialah alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, memancing pemikiran, membangkitkan emosi, dan meningkatkan kemampuan siswa..

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah media yang dapat memperlancar pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

#### 2.2.1.2 Fungsi media pembelajaran

(Arsyad,2016) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual yang merupakan fungsi utama yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi dalam pelajaran yang berkaitan dengan makna topik yang ditampilkan atau teks yang menyertainya.
2. Fungsi afektif media visual dapat dinilai dari kesenangan yang diterima siswa dalam mempelajari (atau membaca) teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan tercapainya tujuan pemahaman dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

### 2.2.1.3 Jenis-jenis media pembelajaran

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Menurut Sudjana dan Rivai (2010), ada berbagai jenis media pembelajaran, yaitu,

1. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti film, strip, dan lain-lain
4. Lingkungan

Menurut Arsyad (2016), jenis media dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu media tradisional dan media teknologi terkini, seperti yang dijelaskan berikut ini.

1. Media Tradisional
  - a. Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tidak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.
  - b. Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
  - c. Audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset.
  - d. Penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image.
  - e. Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, dan video.
  - f. Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, dan hand out.
  - g. Permainan, diantaranya teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
  - h. Realita, dapat berupa model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta, miniatur, boneka).
2. Media Teknologi Mutakhir
  - a. Media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah teleconference dan distance learning.

- b. Media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, CD (*Compact Disk*), dan Pembelajaran Berbasis Web

Menurut uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran tergantung pada situasi dan kondisi. Sebelum memberikan materi pembelajaran, sebaiknya guru memilih media yang tepat agar proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa.

#### 2.2.1.4 Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Media jenis ini dapat menyampaikan baik pesan verbal maupun nonverbal yang menyerupai media audio visual, maupun pesan verbal dan nonverbal yang menyerupai media audio saja. (Yuni mariyati,2023)

Media audio visual ialah jenis media yang mencakup unsur suara dan unsur gambar, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2014).

Media audio-visual mengacu pada media yang menggabungkan suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang ditingkatkan karena menggabungkan unsur-unsur dari jenis media pertama dan kedua. (Syaiful Bahr,dikk ,(2013)

Pentingnya media pembelajaran berupa video tidak diragukan lagi di era sekrang ini. Untuk memastikan pembelajaran yang efektif, diperlukan lebih banyak video yang dapat menjelaskan pelajaran abstrak yang kompleks di kelas. Media ini terbukti sangat bermanfaat, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Media audiovisual, yang menggabungkan unsur audio dan visual, bersama dengan kaset audio yang mencakup komponen suara dan gambar, berperan penting dalam pendidikan. Contoh media tersebut yaitu rekaman video dan slide suara. (Fujiaturrahman, S. 2022).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas data disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan unsur

gambar, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.]=.

#### 2.2.1.5 Jenis-Jenis Media Audio Visual

Ada banyak media audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, namun penulis akan membahas beberapa di antaranya. (Syaiful Bahri, 2013) Media ini dikategorikan menjadi dua kelompok.:

1. Audiovisual gerak, yaitu media yang mampu menampilkan suara dan gambar bergerak, seperti film bersuara dan kaset video.
2. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti slide audio, serial audio, dan cetakan audio.

Menurut Wina Sanjaya (2014), media audio visual adalah jenis media yang mencakup unsur suara dan gambar, seperti rekaman video, film yang berbeda ukuran, dan slide suara. Arief S. Sadiman dkk. (2011: 67) menjelaskan lebih lanjut bahwa media audio visual dapat mengambil berbagai bentuk.:

##### a. Televisi (TV)

Televisi, seperti halnya film, merupakan media yang efektif menyampaikan pesan-pesan pendidikan melalui unsur audio visual dan gerak. Ini telah menjadi semakin lazim di masyarakat, tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai platform untuk belajar. Siswa dapat tetap mendapat informasi tentang acara terbaru melalui televisi.

##### b. Film

Film merupakan media yang memiliki potensi besar dalam membantu proses belajar mengajar. Ada tiga ukuran film yang tersedia, yaitu 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Film bergerak cepat dan bergantian, memungkinkan tampilan visual yang berkelanjutan. Kemampuan unik film untuk menampilkan gambar dan suara langsung menambah daya tariknya. Media ini memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi,

mengilustrasikan proses, mengklarifikasi konsep yang rumit, memberikan keterampilan, memanipulasi waktu, dan membentuk sikap.

c. Video

Gambar bergerak yang disertai dengan audio dapat ditampilkan menggunakan ponsel, laptop, proyektor, video compact disk (VCD), dan perangkat lainnya. Institusi pendidikan jarak jauh sering menggunakan program video yang disiarkan untuk menyampaikan konten pendidikan. Video dapat menyampaikan informasi faktual (peristiwa penting, berita) atau cerita fiksi, dan dapat bersifat informatif, mendidik, atau mendidik. Video memiliki beberapa fitur yang berguna untuk pembelajaran, antara lain gerakan lambat yang memungkinkan siswa untuk dengan mudah memahami objek atau kejadian yang bergerak cepat.

(Hujair A.H. Sanaky,2015) Untuk memudahkan pembelajaran IPA, media video yang dikemas dengan baik dapat dimanfaatkan untuk menyajikan konten IPA yang sesuai dengan tujuan, materi, dan metode pembelajaran. Misalnya, program video dapat dibuat untuk menampilkan proses pencernaan makanan di dalam tubuh, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam melihat, mendengar, mengamati, menafsirkan, dan mempraktikkan informasi yang disajikan dalam video.

#### 2.2.1.6 Media Papan Tempel

Papan tempel adalah papan yang digunakan untuk menempelkan pesan. Media papan tempel berisi gambar-gambar yang disusun untuk melibatkan siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Ini membantu membangun hubungan antara materi yang diajarkan dan dunia nyata, yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam bermain dan belajar secara bersamaan.

Papan tempel adalah papan yang digunakan untuk menempelkan pesan atau gambar untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Awalnya, ini terutama digunakan untuk menempelkan catatan, mengumumkan acara yang akan datang, dan menampilkan peraturan sekolah. Namun, sekarang telah diakui sebagai media pendidikan yang signifikan,

berfungsi sebagai platform untuk menampilkan aspek-aspek penting dari kegiatan sekolah..

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media karton adalah papan dengan perekat yang digunakan untuk menempelkan gambar berdasarkan tema tertentu.

#### 2.2.1.7 Media Vidio Animasi Berbasis Papan Tempel

Penggunaan media video animasi berbasis papan tempel merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan interaktivitas pembelajaran. Peneliti dapat memanfaatkan aplikasi Kinemaster dan animasinya untuk menghasilkan video animasi yang menawan untuk keperluan tersebut. Media ini terbukti bermanfaat dalam menjelaskan konsep yang kompleks kepada siswa dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Kelebihan video dalam proses pembelajaran diantaranya adalah;
  - a. Mengatasi jarak dan waktu
  - b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
  - c. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
  - d. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
  - e. Menggambarkan pikiran dan pendapat siswa.
  - f. Mengembangkan imajinasi.
  - g. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan kejelasan yang lebih realistic
  - h. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas social
2. Kelemahan penggunaan video dalam pembelajaran diantaranya adalah:
  - a. Video terlalu menekankan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.
  - b. Peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

## 2.2.2 Hasil Belajar

### 2.2.2.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar ialah keterampilan dan perilaku yang diperoleh individu melalui pelatihan atau pengalaman (Solihatin, 2012). Belajar, dalam hal anak-anak, adalah kemampuan yang mereka kembangkan melalui berbagai kegiatan pendidikan. (Susanto, 2013)

Menurut (Rifa'i dan Anni, 2009), hasil belajar ialah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran..

Hasil belajar ialah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya aspek tunggal dari potensi manusia (Suprijono, 2014). Selain itu, hasil belajar terwujud sebagai perolehan yang dihasilkan dari proses belajar siswa yang selaras dengan tujuan instruksional. Hasil ini menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai konsekuensi dari hasil pengajaran, yang disampaikan melalui perilaku yang dapat diamati dan diukur. (Solihatin, 2012).

Kesimpulan dapat diambil dari berbagai pendapat yang telah disebutkan di atas ialah hasil belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diperoleh siswa sebagai hasil pengajaran, dinyatakan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan diukur.

### 2.2.2.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut (Suprijono, 2014) hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk linguistik baik secara lisan maupun tulisan, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan merepresentasikan konsep dan simbol, (3) strategi kognitif yaitu kemampuan mengarahkan dan mengarahkan aktivitas kognitif diri sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan rangkaian gerakan fisik dalam usaha dan koordinasi sehingga terwujud gerakan tubuh secara otomatis, (5) himpunan adalah kemampuan mengambil atau menolak objek berdasarkan skor objek.

Sementara itu, Poerwanti (2008) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah: ranah kognitif, yang meliputi



pengetahuan dan bahasa serta kecerdasan logis; ranah afektif, yang meliputi sikap, nilai, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan emosional; dan domain psikomotor, yang melibatkan keterampilan dan mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan spasial visual, dan kecerdasan musikal. Selain itu, Bloom (sebagaimana dikutip dalam Rifa'i, 2012) menyatakan bahwa hasil belajar terdiri dari.:

1. Ranah kognitif meliputi hasil belajar yang meliputi pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan intelektual. Kategori hasil belajar dalam ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan mengacu pada tindakan mengingat atau menggali informasi materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk memahami makna dari materi yang diajarkan oleh guru. Aplikasi adalah kapasitas siswa untuk memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata. Analisis melibatkan kemampuan siswa untuk memecah materi yang dipelajari menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami oleh struktur organisasi. Sintesis mengacu pada kemampuan siswa untuk menggabungkan bagian-bagian untuk membuat struktur baru. Penilaian melibatkan kemampuan untuk membuat penilaian tentang nilai karya siswa untuk tujuan tertentu.
2. Ranah afektif mencakup berbagai aspek seperti menerima, menanggapi, menilai, mengatur, dan membentuk gaya hidup berdasarkan seperangkat nilai. Penerimaan mengacu pada kesediaan siswa untuk terlibat dalam semua kegiatan kelas, termasuk kegiatan kelas, buku teks, musik, dan banyak lagi. Respon melibatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian melibatkan pemberian nilai pada objek, fenomena, dan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa. Pengorganisasian memerlukan pengembangan seperangkat nilai oleh siswa. Membuat gaya hidup mengacu pada kemampuan siswa untuk mengatur perilaku mereka dengan cara yang menjadi ciri khas kehidupan mereka.

3. Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi saraf. Menurut pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan individu yang dihasilkan dari proses belajar, yang melibatkan perubahan tingkah laku yang mencakup tidak hanya satu aspek kemanusiaan tetapi tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku ini dapat diukur dan diamati. Penelitian ini berfokus pada penelaahan hasil belajar pada ranah kognitif.

#### 2.2.2.3 Pengertian Pembelajaran IPA

Menurut Nursina Sari (2021), konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan penting dalam pendidikan sekolah dasar yang mencakup berbagai konsep ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alam dan makhluk hidup, yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Haifaturrahmah (2021) lebih lanjut menjelaskan bahwa IPA terdiri dari konsep dan skema yang saling berhubungan yang dikembangkan melalui eksperimen dan observasi. Ini dibagi menjadi tiga domain: ilmu alam sebagai produk, ilmu alam sebagai proses, dan ilmu alam sebagai sikap. Tujuan pengajaran IPA adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar.

Pembelajaran tematik ialah menghubungkan beberapa topik pembelajaran di bawah satu tema menyeluruh. Dalam hal ini, tema 3 berfokus pada makan sehat dan subtema 1 mempelajari bagaimana tubuh memproses makanan pada pelajaran pertama.

Kompetensi Inti (KI) dalam materi yaitu sebagai berikut:

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memperoleh pemahaman mendasar tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif melalui observasi, inkuiri, dan eksperimen yang didorong oleh rasa ingin tahu tentang diri sendiri,

mahluk ciptaan Tuhan dan perbuatannya, serta benda-benda yang ditemui di rumah, sekolah, dan taman bermain.

4. Menunjukkan kemampuan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Hal itu harus dilakukan melalui bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, serta melalui karya-karya yang estetis, gerakan-gerakan yang menggambarkan anak-anak yang sehat, dan tindakan-tindakan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kompetensi Dasar (KD) dalam materi yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara menjaga kesehatan organ pencernaan manusia.
2. Presentasi karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.

Berikut materi dalam muatan pembelajaran IPA tema 3 makan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan pembelajaran ke-1.:

1. Organ-organ pencernaan pada hewan
  - a. Retikulum
  - b. Abomasum
  - c. Omasum
  - d. Rumen
2. Fungsi-fungsi organ pencernaan pada hewan.
  - a. Rumen atau perut besar merupakan tempat berlangsungnya pencernaan dengan bantuan mikroba, khususnya bakteri. Di bagian sistem pencernaan ini, makanan dipecah menjadi konsistensi lembek karena gerakan mengaduk dinding rumen. Saat sapi sedang istirahat, makanan kembali ke mulut dan dikunyah sekali lagi. Setelah pengunyahan kedua, makanan kemudian bergerak ke dalam retikulum, yang dikenal sebagai perut jala.
  - b. Retikulum (perut jala): Di dalam retikulum, makanan difermentasi lagi oleh bakteri anaerob dan protozoa. Di bagian perut inilah terjadi

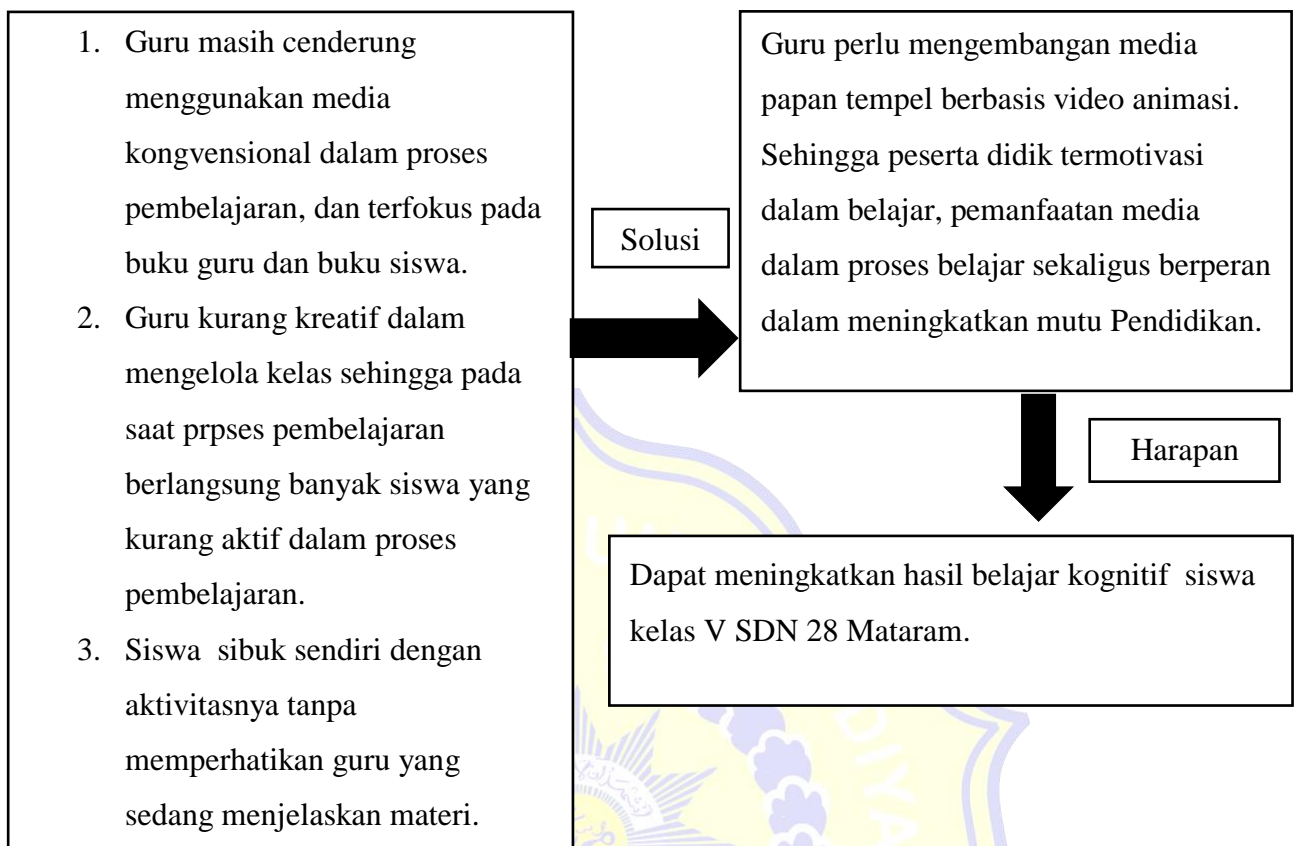
proses penyerapan dan penyaringan benda asing yang masuk bersama makanan agar tidak masuk ke dalam omasum (perut kitab).

- c. Omasum (perut kitab) : Di dalam omasum, makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan. Selanjutnya, makanan masuk ke abomasum.
- d. Abomasum (perut masam) : Perut bagian inilah yang sebenarnya disebut dengan lambung. Di sini makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan pepsin yang dihasilkan oleh abomasum.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Materi tentang bagaimana tubuh mengolah makanan dengan media pembelajaran papan tempel berupa video animasi dikembangkan pada penelitian ini.

Penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa dan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran ini secara tidak langsung siswa akan termotivasi untuk mempelajari tentang pengolahan makanan tubuh dalam IPA. Ini akan membantu mereka mengembangkan pemahaman yang konkret tentang subjek tersebut. Penggabungan media komik akan membuat penyajiannya semakin konkrit, memudahkan pemahaman siswa.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**

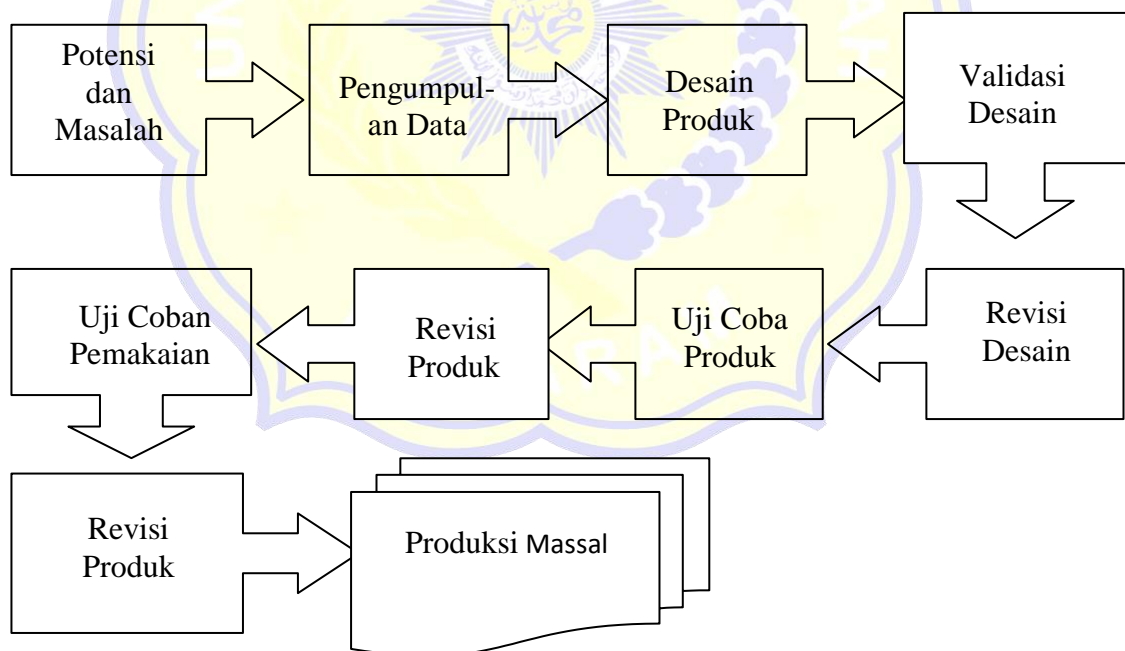
## BAB III METODE PENGEMBANGAN

### 3.1 Model Pengembangan

Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) untuk melakukan penelitian. Model penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menilai keefektifannya..

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian hanya sampai tahap 10 (produksi massal) dalam pengembangan media video animasi. Uji coba terbatas menilai aspek pengembangan media melalui uji validitas yang meliputi perolehan hasil nilai dari para ahli. Uji kepraktisan diamati melalui perolehan hasil dan respon siswa.

Model prosedural yang di gunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah di kembangkan dari *Borg and Gall*. Yakni di jabarkan dalam gambar 3.1



**Gambar 3.1: Model penelitian dan pengembangan Borg & Gall**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pembuatan media video animasi pada tahap ini dimodifikasi berdasarkan metode penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall, sebagaimana disebutkan oleh Sari dan Ratu (2021). Metode yang dikenal dengan Research and Development (R&D) ini terdiri dari 10 tahapan. Penelitian pengembangan dalam proyek ini melibatkan pelaksanaan berbagai langkah prosedural pada tahapan yang berbeda.:

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahapan potensi dan masalah sangat membantu untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan berbagai informasi mengenai produk yang akan dibuat. Ada beberapa level yang diuraikan di bawah ini.

##### a. Analisis Kurikulum

Fase awal penelitian sangat penting untuk menganalisis kurikulum yang ada. Dalam kurikulum, ada keterampilan dan pengetahuan khusus yang perlu dicapai. Menganalisis kurikulum bermanfaat dalam mengidentifikasi kompetensi untuk materi pendidikan yang akan dibuat.

##### b. Analisis tugas

Tujuan Analisis tugas ialah adalah untuk menentukan tugas utama yang harus diselesaikan siswa. Analisis tugas meliputi mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan materi yang disajikan dalam produk media komik.

##### c. Analisa Konsep

Tujuan Analisa Konsep adalah mengidentifikasi dan menyusun bagian-bagian utama materi pembelajaran dalam media komik yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi.

## 2. Tahap pengumpulan Data

Setelah potensi dan permasalahan objek terbukti faktual dan aktual, maka tahap pengumpulan data dimulai. Tahapan ini berfokus pada pembuatan produk media video animasi yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai guru kelas dan menganalisis data siswa kelas V SDN 28 Mataram. Setelah mengumpulkan berbagai informasi, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk media video animasi sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang teridentifikasi.

## 3. Desain Produk

Pada tahap ini, tujuan dari desain produk adalah menciptakan produk baru yang dikembangkan secara lengkap dengan spesifikasi. Rancangan produk dalam penelitian ini melibatkan penelitian media yang sesuai dan disesuaikan dengan materi pada tema 3 yang berfokus pada makanan sehat dan bagaimana tubuh mengolahnya pada pelajaran pertama.

## 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan penilaian apakah desain produk telah selesai. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media video animasi. Validasi desain dapat dicapai dengan meminta ahli atau profesional berpengalaman mengevaluasi produk baru. Pada penelitian ini validasi desain produk akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta guru, melalui pemanfaatan angket validasi media yang dikembangkan.

## 5. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi desain produk melalui angket validasi yang memuat komentar dan pendapat para ahli sebagai pelengkap produk, maka akan diketahui kelemahan yang ada. Kelemahan ini kemudian akan diuji dan dikurangi dengan perbaikan desain. Peneliti yang bertujuan untuk menghasilkan produk media komik akan melakukan revisi desain yang diperlukan.



#### 6. Uji Coba Produk

Seperti yang telah disebutkan pada penelitian pengembangan yaitu menciptakan produk media video animasi. Produk yang dihasilkan ini kemudian diuji. Pada model pengembangan desain produk dapat diuji setelah dilakukan validasi dan revisi. Uji coba awal dilakukan dalam kelompok kecil atau uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan penerapan media video animasi dalam uji coba lapangan. Peneliti memilih sampel sebanyak 15 siswa kelas VI di SDN 28 Mataram untuk uji coba awal. Hasil dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan produk yang praktis dari segi isi dan metodologi. Untuk memperoleh informasi tentang kepraktisan produk media video animasi yang digunakan dan keselarasannya dengan materi pembelajaran, maka produk tersebut diuji dengan menggunakan instrumen pengukuran berupa lembar tes dan angket.

#### 7. Revisi Produk

Hasil uji coba awal digunakan untuk memperbaiki produk media video animasi, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dicapai dengan meninjau dan merevisi bagian produk yang ditargetkan.

#### 8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengajuan uji coba produk awal terbukti berhasil, tahap selanjutnya ialah pembuatan versi media video animasi dari produk tersebut, yang kemudian diimplementasikan dalam skala yang lebih besar. Untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa, dilakukan tes dan angket kepada siswa kelas V SDN 28 Mataram yang berjumlah 38 siswa..

#### 9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan ketika kekurangan atau kelemahan diidentifikasi selama uji coba lapangan, untuk merevisinya dan mencapai perbaikan atau membuat produk baru yang dapat digunakan.

## 10. Produksi Masal

Produksi massal yang digunakan meneliti ini adalah dengan cara upload video di YouTube.

### 3.3 Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba media video animasi ini adalah untuk mengumpulkan data yang akan menentukan apakah produk yang dibuat untuk proses pembelajaran pada tema 3 subtema 1 (bagaimana tubuh mengolah makanan) pada pembelajaran 1 layak, valid, dan praktis.

Uji coba melibatkan 15 siswa kelas VI yang diberikan media video animasi untuk pembelajaran dan evaluasi. Setelah itu, kuesioner diberikan untuk menilai kepraktisan penggunaan media video animasi.

### 3.4 Subjek Uji Coba

Subyek uji coba yang dipilih peneliti meliputi 15 siswa dari kelas VI untuk uji coba lapangan awal. Selain itu, dilakukan uji coba lapangan terhadap 38 siswa kelas V yang dikategorikan sebagai ahli media, ahli materi, dan siswa SDN 28 Mataram. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk uji lapangan..

### 3.5 Jenis Data

Data ialah fakta, informasi, atau informasi yang disajikan sebagai sumber atau bahan untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Dalam penelitian pengembangan produk, data kualitatif dan kuantitatif digunakan..

#### 3.5.1 Kuantitatif

Tanggapan dan saran dikumpulkan dari dosen ahli selama validasi produk, memberikan data kuantitatif untuk pengembangan revisi produk yang sedang berlangsung..

#### 3.5.2 Kualitatif

Data kualitatif ialah skor penilaian produk validator, skor lembar penilaian respon siswa, dan tes hasil belajar siswa disajikan sebagai faktor penentu kualitas produk yang dikembangkan..

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen berfungsi sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan salah satu teknik yang dapat dilakukan peneliti antara lain dengan menggunakan angket, dokumentasi, lembar observasi siswa. Pendekatan ini memastikan bahwa kegiatan ini terorganisir dan memfasilitasi kerja peneliti. Tujuan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan untuk kemajuan media video animasi yang dibuat oleh peneliti. Langkah-langkah yang terlibat adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Instrumen Lembar Angket

Lembar angket merupakan alat untuk mengumpulkan data yang meliputi pertanyaan tertulis. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun oleh para ahli dan dibagikan kepada siswa untuk mengumpulkan jawaban yang berkaitan dengan isu-isu di lapangan. Kuesioner disebar ke berbagai pihak dengan cara sebagai berikut:

##### 1. Instrumen Lembar Angket Ahli Materi

Angket penilaian yang terbagi menjadi dua aspek kualitas digunakan untuk menentukan penilaian ahli materi, antara lain dosen dan guru. Tujuannya untuk memperoleh tanggapan (seperti pemasukan atau fasilitas) terhadap media pembelajaran sebelum tahap implementasi. Temuan dari angket ini menjadi bahan evaluasi untuk merevisi media pembelajaran, memastikan layak untuk diujicobakan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Variable	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Isi materi	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
		Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas					
2	Pembelajaran	Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa.					

(Adaptasi oleh Sasmati 2018)

## 2. Instrumen Lembar Angket Ahli Media

Media dalam hal ini memiliki tugas untuk menilai media secara keseluruhan, termasuk tampilan atau formatnya. Evaluasi ini melibatkan satu dosen dan dua guru..

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Variable	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan desain	Tampilan video yang menarik					
		Kesesuaian penggunaan media					
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan Indikator					
		Kualitas teks mudah dilihat					
		Kualitas gambar bagus					
2	Penyajian materi	Media yang digunakan sesuai dengan KD					

		Kebenaran isi/materi pada media					
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					
3	Format penggunaan	Kemudahan penggunaan media					
		Ketertiban siswa dalam penggunaan media					
		Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana					

(Adaptasi oleh Sasmita 2018)

### 3. Instrumen Angket Respon Siswa

Siswa menilai media pembelajaran dengan mempertimbangkan kualitas isi dan tujuan pembelajaran, serta kualitas secara keseluruhan. Survei ini digunakan untuk mengumpulkan penilaian siswa dan mendapatkan umpan balik (pendapat dan saran) mereka setelah penggunaan media pendidikan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Variable	Indikator	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Media	Media menarik diperhatikan siswa					
		Media video membuat siswa lebih aktif					
		Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar					
2	Manfaat media	Memudahkan siswa dalam pembelajaran					
		Siswa bisa belajar dengan mandiri					
		Siswa bisa belajar secara langsung					
		Dapat meningkatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran					

		Pembelajaran dengan video interaktif lebih menyenangkan					
3	Cara penggunaan	Mudah dalam mengoperasikan media					

(Adaptasi oleh Sasmita 2018)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek-Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kegiatan awal</b>						
1	Guru mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					
2	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.					
3	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.					
4	Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat dan menyanyikan yel-yel untuk mencairkan suasana.					
5	Guru memberikan motivasi kepada siswa.					
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.					
<b>Kegiatan Inti</b>						
7	Siswa memperhatikan materi indahny keragaman budaya negaraku pada media vidio animasi					
8	Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang ditampilkan pada media vidio animasi					
9	Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami					
<b>Penutup</b>						
10	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan proses pembelajaran.					

11	Guru memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar					
12	Kegiatan belajar diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing.					
13	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.					
<b>Jumlah</b>						

### 3.6.2 Soal Tes

Instrumen ini digunakan untuk menilai kemampuan dasar pemahaman siswa. Secara khusus, mereka digunakan untuk memastikan tingkat pemahaman tentang bagaimana tubuh memproses makanan. Tujuan dari tes ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mengukur sejauh mana pemahaman mereka telah meningkat.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Tes**

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian			Nomor soal
			Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk soal	
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada hewan dan fungsinya.	C3	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	1-6
	3.3.2.Menganalisis fungsi-fungsi masing-masing tiap organ pencernaan	C4	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda	7-14
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada	4.3.1 Membuat bagan organ pencernaan pada hewan dan	C5	Tes	Tes Tertulis	Esai	17-20

hewan atau manusia.	funksinya					
Jumlah Soal						20

### 3.6.3 Dokumentasi

Tujuan dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan gambar-gambar selama proses pembelajaran media video animasi guna meningkatkan hasil belajar siswa.

## 3.7 Metode Analisis Data

### 3.7.1 Analisis Kevalidan ( Validator Ahli)

Analisis validasi dilakukan dengan menggunakan data validasi ahli dan mengikuti pedoman penilaian validitas yang tertera pada lembar penilaian media video animasi. Skor rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y : Nilai uji validitas produk

$\sum x$  : Nilai yang diperoleh

$\sum x$  : Nilai maksimal

Tabel 3.5 Pedoman skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	86% - 100 %	Sangat Valid
2	68% - 84 %	Valid
3	54% - 65 %	Cukup Valid
4	36% - 52 %	Kurang Valid
5	20% - 36%	Tidak Valid

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Hasil dari perhitungan persentase ditentukan berdasarkan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan. Tahap validasi produk



diakhiri ketika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini mencapai tingkat minimal validitas yang cukup.

### 3.7.2 Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan berdasarkan pada hasil angket respon siswa. Pedoman evaluasi kepraktisan media pembelajaran media komik meliputi penggunaan skala 1-5 liter. Untuk menghitung persentase respon siswa digunakan rumus dengan menggunakan data yang terkumpul:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji kepraktisan

$\sum x$  : Respon peserta didik

$\sum xi$  : Nilai maksimal

Untuk data hasil kepraktisan Adapun kriteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam table berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Skor angket respon siswa

No	Presentase	Kriteria
1	85-100 %	Sangat Praktis
2	69-84 %	Praktis
3	53-65 %	Cukup Praktis
4	37-52 %	Kurang Praktis
5	20-36%	Tidak Praktis

Diadaptasi dari Kusuma (2018)

Berdasarkan analisis kepraktisan yang telah disebutkan sebelumnya, media pembelajaran dikatakan praktis apabila angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

### 3.7.3 Analisis Keefektifan

Peneliti dapat mengetahui keefektifan media video animasi dengan menganalisis angket karakter posttest dan pretest dengan menggunakan rumus berikut untuk pengukuran.:

$$N - Gain = \frac{skor\ post - test - skor\ pres - test}{skor\ maksimal - skor\ pres - test}$$

- ✓ Uji gain standar dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum ditepkan media) dan nilai *posttest* (tes sesudah di terapkan media)
- ✓ Untuk mengetahui selisih nilai posttest dan pretest di hitung menggunakan tehnik gain standar. Menurut Hake (1998:3) rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut:
- ✓ berikut:

$$Gain\ standar = \frac{0\% (rata - rata\ posttest) - (rata - rata\ \% pretest)}{100\ \% rata - rata\ pretest}$$

Adapun kriteria menentukan hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Indeks Presentase Tingkat N-Gain (Santana,2016)

Nilai N-Gain	Keterangan
$\geq 0,7$	N-Gain Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	N-Gain Sedang
$9 < 0,3$	N-Gain Rendah