# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT ALMADINAH DUMAI

## **SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



MEYSHI ZIYA DWI PUTRI NPM. 176910674

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM RIAU AGUSTUS, 2021

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT ALMADINAH DUMAI

#### **SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



MEYSHI ZIYA DWI PUTRI NPM. 176910674

PEMBIMBING FEBRINA DAFIT, S.Pd., M.Pd NIDN. 1026029002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM RIAU AGUSTUS, 2021

# LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meyshi Ziya Dwi Putri

NPM : 176910674

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada

Tema 9 Subtema 2 Kelas V SDIT Almadinah Dumai

Program Studi : PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.

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

Pekanbaru, 23 / 08 /2021 Yang membuat pernyataan,

MEYSHI ZIYA DWI PUTRI NPM. 176910674

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT ALMADINAH DUMAI

#### MEYSHI ZIYA DWI PUTRI

NPM. 176910674

Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Pembimbing: Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd.

#### **ABSTRAK**

Tujuan pelitian ini yaitu untuk mengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 kelas V, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun pada penelitian ini hanya dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media; 2) tahap desain yaitu rancangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi kinemaster; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Selain produksi media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yaitu lembar validasi. Lembar validasi diisi oleh 6 orang validator ahli yang terdiri dari 2 validato<mark>r ahli media, 2 validator ahli</mark> materi dan 2 validator ahli bahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat valid, dengan nilai rata-rata 94,85% untuk pembelajaran 1, 95% untuk pembelajaran 2, dan 95% untuk pembelajaran 3.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Video animasi, Sekolah Dasar.

# DEVELOPMENT OF VIDEO ANIMATION MEDIA ON THEME 9 SUB-THEME 2 OF GRADE V STUDENTS OF SDIT ALMADINAH DUMAI

# MEYSHI ZIYA DWI PUTRI NPM. 176910674

A thesis Primary School Teacher Education Study Program,
Faculty of Teacher Training and Education, Riau Islamic University.
Advisor: Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd.

#### **ABSTRACT**

The purpose of this research is to develop animated video learning media on theme 9 sub-theme 2 class V, make it easier for teachers to deliver learning materials. This research method uses development research with ADDIE development model. This research was conducted in three stages: 1) the analysis phase consisted of curriculum analysis, teacher and student analysis, and media analysis; 2) the design stage, namely the design of animated video learning media using the kinemaster application; 3) the development stage, namely producing learning media that have been designed at the design stage. In addition to media production, the researcher also developed a research instrument, namely a validation sheet. The results of this study indicate that the animated video learning media meets the very feasible criteria, in learning 1 the results are 94,85%, in learning 2, the results are 95% and in learning 3, the results are 95%. Keywords: Learning media, animated video, primary school.

#### KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT ALMADINAH DUMAI" tepat pada waktunya.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan terbaik bagi umat manusia dalam menempuh kehidupan ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna seperti yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan, akan tetapi berkat bantuan, bimbingan, dan nasehat yang diberikan, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ribuan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, yang telah mengizinkan judul skripsi ini.
- 2. Ibu Febrina Dafit, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, saran, dan bimbingan kepada penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, yang telah memberikan masukan yang bermanfaat dalam skripsi ini.
- 4. Kedua orangtua tercinta, Bapak Zainnudin dan Ibu Yulianti yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

- 5. Seluruh teman dan sahabat penulis, terimakasih atas kesenangan, canda tawa yang membahagiakan, dan menjadi keluarga yang baru bagi penulis yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- 6. Diri sendiri karena tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Pekanbaru, Agustus 2021
Penulis

# DAFTAR ISI

LEN	IDAR PENGESARAN	
ABS	TRAK	iv
KAT	ΓA PENGANTAR	vi
	TAR ISI	
DAF	TAR TABELTAR GAMBAR	X
DAT	ETA D. CAMBAD	•
DAF	TAR GAMBAR	X1
DAF	TAR L <mark>AM</mark> PIRAN	xii
BAB	B I PENDAHULUAN	
	1.1 Latar Belakang Masalah	1
	1.2 Identifikasi Masalah	
	1.3 Batasan Masalah	
	1.4 Ru <mark>musan Masala</mark> h	
	1.5 Tuj <mark>uan M</mark> asalah	
	1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB	B II KAJI <mark>AN</mark> PUSTAKA	
	2.1 Landasan Teori	7
	2.1.1 Pengembangan	7
	2.1.2 Media Pembelajaran	
	2.1.3 Media Video Animasi	
	2.1.4 Pengembangan Video Animasi	
	2.2 Penelitian Relevan	
	2.3 Kerangka Berpikir	37
BAB	B III METODOLOGI <mark>PENELITIAN</mark>	
	3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	
	3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	
	3.3 Prosedur Penelitian	
	3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	
	3.5 Teknik dan Instrumen Penelitian	
	3.6 Teknik Analisis Data	47
BAB	B IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1 Deskripsi Penelitian	
	4.2 Hasil Penelitian	
<b>.</b>	4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	94
BAB	B V PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan	
	5.2 Saran	101

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		2
LAMPIRAN		5
	248	



# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	45
Tabel 3.2 Tingkat kevalidan dan revisi produk	48
Tabel 4.1 Nama-nama Validator Ahli	49
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1	51
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 2	52
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3	53
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media1 Pembelajaran 1	67
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validator Media 1 Pembelajaran 1	68
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator media 2 Pembelajaran 1	
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli media 2 pembelajaran 1	70
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media 1 pembelajaran 2	71
Tabel 4.10 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 2	
Tabel 4.11 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2	72
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media 2 Pembelajaran 2	74
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli Media 1 pembelajaran 3	74
Tabel 4.14 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3	75
Tabel 4.15 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3	
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media 2 Pembelajaran 3	77
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 Pembelajaran 1	78
Tabel 4.18 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 1	
Tabel 4.19 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 1	79
Tabel 4.20 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 pembelajaran 1	
Tabel 4.21 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 Pembelajaran 2	80
Tabel 4.22 Hasil Revisi Validator 1 pembelajaran 2	81
Tabel 4.23 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2	82
Tabel 4.24 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 Pembelajaran 2	83
Tabel 4.25 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 pembelajaran 3	83
Tabel 4.26 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3	
Tabel 4.27 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3	
Tabel 4.28 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 Pembelajaran 3	85
Tabel 4.29 Hasil Penilaian Ahli Materi 1 Pembelajaran 1	86
Tabel 4.30 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 1	
Tabel 4.31 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 1	88
Tabel 4.32 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 pembelajaran 1	89
Tabel 4.33 Hasil Penilaian Ahli Materi 1 pembelajaran 2	89
Tabel 4.34 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 2	90
Tabel 4.35 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2	90
Tabel 4.36 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 Pembelajaran 2	91
Tabel 4.37 Hasil Penilaian Ahli Materi 1 Pembelajaran 3	92
Tabel 4.38 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3	
Tabel 4.39 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3	93
Tabel 4.40 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 Pembelajaran 3	93
Tabel 4.41 Rekapituasi Hasil Validasi Media Video	96



Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal kinemaster	22
Gambar 2.2 Tampilan pemilihan aspek rasio	22
Gambar 2.3 Tampilan pemilihan latar belakang	
Gambar 2.4 Tampilan latar belakang	23
Gambar 2.5 Tampilan pemilihan media	23
Gambar 2.6 Tampilan isi media	24
Gambar 2.7 Tampilan akhir <i>project</i>	24
Gambar 2.8 Bagan Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE	40
Gambar 4.1 Aplikasi kinemaster	59
Gambar 4.2 Halaman awal pembelajaran 1 tema 9 subtema 2	59
Gambar 4.3 Halaman awal pembelajaran 2 tema 9 subtema 2	60
Gambar 4.4 Halaman awal pembelajaran 3 tema 9 subtema 2	
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran 1,2,dan 3	62
Gambar 4.6 Halaman isi pembelajaran 1 tema 9 subtema 2	62
Gambar 4.7 Halaman isi pembelajaran 2 tema 9 subtema 2	63
Gambar 4.8 Halaman isi pembelajaran 3 tema 9 subtema 2	
Gambar 4.9 Soal evaluasi pembelajaran 1,2,3 tema 9 subtema 2	65
Gambar 4.10 Halaman akhir pembelajaran 1,2, 3 tema 9 sybtema 2	65
Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video	96
Gambar 4.12 Diagram Hasil Keseluruhan Uji Validasi	98
~~.	



Perpustakaan Universitas Islam Riau

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	. 107
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	. 108
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi	. 111
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa	. 114
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media 1	
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media 2	. 135
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1 Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	. 153
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	. 167
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 1	. 181
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi 2	. 198
Lampiran 11 Pengolahan Data Validasi Media	. 216
Lampiran 12 Pengolahan Data Validasi Bahasa	
Lampiran 13 Pengolahan Data Validasi Materi	. 218
Lampiran 14 Surat Validator Ahli	. 220
Lampiran 15 Teks Wawancara Guru Kelas V SDIT Almadinah Dumai	. 226
Lampiran 16 Media Pembelajaran Guru Kelas V	. 228
Lampiran 17 Buku Pelajaran Siswa Tema 9 Subtema 2 Kelas V	
Lampiran 18 Visualisasi Media Video	
Lampiran 19 Surat Izin Riset TU FKIP UIR	. 242
Lampiran 20 Surat Rekomendasi Dari DPMPTSP	. 243
Lampiran 21 Surat Keterangan Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	. 244
Lampiran 22 Surat Izin Observasi di Sekolah	. 245
Lampiran 23 Dokumentasi	. 246

#### BAB 1

#### **PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat memajukan generasi bangsa dan negara dari ketinggalan dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pendidikan mampu mengubah kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan pendidikan juga merupakan tumpuan utama dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa

"Pendidikan adalah usaha sadar 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu harus mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan berdasasarkan UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: tujuan pendidikan nasional adalah "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Ini dikarenakan media merupakan alat bantu antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Priadi (2017:13) "Media pembelajaran merupakan informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa". Media pembelajaran dapat berupa pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) ataupun audiovisual. Dengan adanya media pembelajaran guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan tentu harus menarik dan media yang dipilih tentu harus tepat sasaran dan juga harus efektif sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas yaitu media audiovisual, salah satu media yang termasuk kedalam media audiovisual yaitu media video. Menurut Arsyad (2016:49) "Video merupakan gambar- gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup".

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDIT Almadinah Dumai, pada tanggal 5 Februari 2021, guru mengakui dalam proses pembelajaran adanya kendala yang dialami yaitu siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran, selama pembelajaran daring media pembelajaran yang digunakan guru merupakan media video. Media video yang digunakan guru merupakan

media yang diambil melalui youtube kemudian di share kepada seluruh siswa melalui whatsaap grup, dalam penyedian sarana dan prasarana di SDIT Almadinah Dumai sudah terbilang cukup lengkap namun guru masih belum bisa memanfaatkan fasilitas tersebut dan belum adanya penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik, ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan media video animasi.

Menurut Elly (dalam Putro, 2018: 228) Animasi merupakan suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan yang dapat menarik perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat Elly, Menurut Ponza (2018:11) Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi dapat bergerak sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat oleh guru dan dapat ditampilkan menggunakan bantuan lensa proyektor. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dicky,dkk (2018: 120) yang menyatakan bahwasanya berdasarkan temuan di lapangan bahwa seluruh kelas telah terpasang perlengkapan media audio visual berupa LCD proyektor dan speaker, namun penerapan media pembelajaran dalam penyampaian materi masih kurang, guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media

gambar dan buku, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa merasa bosan.

Adapun kekurangan dari media yang ditampilkan oleh guru yaitu pada media video guru hanya menggunakan media video yang diambil melalui youtube kemudian video tersebut didownload dan dishare kepada siswa. Tujuan pembuatan media video animasi ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan jurnal yang ditulis oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 90,21%(layak) dan ahli materi diperoleh persentase 95,37% (layak). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video animasi ini layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada, dan dapat membantu guru dalam memanfaatkan sarana yang ada di sekolah. Peneliti akan mengembangkan media video animasi pada tema 9 subtema 2 yaitu benda dalam kegiatan ekonomi kelas V SD. Peneliti memilih tema 9 subtema 2 karena belum tersedianya video animasi tematik pada tema 9 subtema 2, Dalam penggunaan media video animasi dapat diputar melalui leptop maupun handphone. Oleh karena itu diharapkan penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan fokus siswa dan pemahaman siswa dikelas.

Berdasarkan paparan diatas, adapun judul dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT Almadinah Dumai"

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan yang terdapat di SDIT Almadinah Dumai yaitu:

- 1. Siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.
- 2. Media yang digunakan berupa video yang diambil melalui youtube.
- 3. Proses pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan guru.
- 4. Guru belum memanfaatan fasilitas yang ada disekolah.
- 5. Belum ada penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tematik dikelas V Sekolah Dasar.

#### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti memfokuskan pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3 siswa kelas V sekolah dasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka perlu adanya rumusan masalah pada penelitian ini, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3 siswa kelas V SDIT Almadinah Dumai?

2. Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3 siswa kelas V SDIT Almadinah Dumai?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini sebagai berikut :

- Mengembangkan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema
   pembelajaran 1,2 dan 3 kelas V SDIT Almadinah Dumai.
- 2. Mengetahui validitas media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3 kelas V SDIT Almadinah Dumai.

## 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dalam pengembangan media pembelajaran dan dapat membantu dalam proses pembelajaran

- 2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa

Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan di jelaskan kepada siswa dan juga mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

## c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk sekolah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

## d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini berguna bagi peneliti agar dapat dijadikan tambahan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar didalam kelas.



#### **BAB II**

#### KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Landasan Teori

## 2.1.1 Penelitian Pengembangan

## 2.1.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu. Adapun menurut para ahli pengertian pengembangan sebagai berikut:

Menurut Sugiyono (2019:30) "Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diterapkan untuk memperoleh suatu hasil produk". Menurut Steel dan Richey (dalam Mursyadat, 2015:42) "penelitian pengembangan didefinisikan sebagai media pembelajaran sederhana yang mengembangkan, merancang, dan mengevaluasi hasil belajar yang harus memenuhi konsistensi"

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan pengembangan pembelajaran sederhana untuk menghasilkan suatu produk yang mengembangkan, merancang dan mengevaluasi hasil yang harus memenuhi konsistensi.

## 2.1.1.2 Model Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan terdapat 3 model umum digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

## a. Model Borg and Gall

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:35) ada 10 langkah dalam R&D sebagai berikut: (1) Pengumpulan informasi meliputi kebutuhan (2) Perencanaan (3) Mengembangkan produk awal (4) pengujian produk awal oleh validator (5) Revisi (6) Uji coba lapangan (7) Revisi (8) Uji pelaksanaan lapangan (9) Penyempurnaan produk (10) Implementasi produk.

Sedangkan Borg and Gall (dalam Lusiana dan Lestari 2013:3) pebelitian dan pengembangan melalui delapan langkah-langkah yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan, (2) melakukan perancangan produk, (3) mengembangkan produk, (4) melakukan uji ahli, (5) melakukan peninjauan terhadap produk utama, (6) uji coba teratas, (7) uji coba produk lapangan, (8) melakukan peninjauan akhir atau final.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sepuluh langkah-langkah model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu; 91) melakukan penelitian pendahuluan atau pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan produk, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan peninjauan produk awal, (6) melakukan uji coba lapangan utama, (7) melakukan peninjauan produk operasional, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan peninjauan produk akhir, (10) melakukan penyebaran produk, (10) melakukan penyebaran produk dan menerapkan produk.

#### b. Model ADDIE

Menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019:38) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis berhubungan dengan kegiatan analisis terhadap potensi dan masalah yang ditemukan. Tahap Design melakukan perencanaan produk sesuai dengan yang diperlukan. Tahap Development, yang dimana melakukan pembuatan serta ujicoba produk. Tahap Implementation, merupakan kegiatan yang menerapkan produk yang sudah dirancang. Dan terakhir tahap Evaluation yaitu kegiatan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat.

Menurut Sefriani (2020:12) Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Dari pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

#### c. Model 4D

Menurut Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2019:37) tahap-tahap penelitian pengembangan yang biasa disingkat 4D yaitu *Define* (Pendefisian) Tahap ini mencakup kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan) merupakan kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* 

(Pengembangan) yaitu kegiatan untuk membuat rancangan menjadi produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, dan *Dissemination* (disseminasi) yaitu merupakan kegiatan menyebarluaskan yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Berdasarkan beberapa model pengembangan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu : analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

## 2.12 Media Pembelajaran

## 2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Adapun menurut para ahli pengertian media sebagai berikut: Menurut Arsyad (2016:4) "Media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media sebagai bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatanya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca"

Menurut Kustandi dan Sutjipto, (2011:9) "Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna" Menurut Rusman (2013:170)

"Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran". Pendapat lain dari Atiaturrahmaniah (2017:109) "Media pembelajaran merupakan alat atau bahan, yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam menyampaikan informasi kegiatan pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## 2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu jalannya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien. Menurut Sanaky (dalam Suryani, 2018:8) Tujuan media pembelajaran yaitu:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran didalam kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan media pembelajaran Menurut Alfasyi (2015: 23) yaitu "digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar materi mudah disampaikan dan mudah untuk dipahami oleh siswa".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas tujuan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran.

## 2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:7) ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka
- 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembeljaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati"

Sejalan dengan Sudjana dan Rivai, Menurut Arsyad (2016 :29) manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaktif yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungan, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendirisendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pembelajaran.
- 2) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Dapat memberikan kesamaan belajar terhadap siswa.

## 2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak fungsi diantaranya, yaitu; membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan sebagainya. Adapun fungsi media pembelajaran Menurut Ibid (dalam Giyanti 2018:16) antara lain: "(1). Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, (2) Media sebagai sumber belajar."

Menurut Rusman (2011: 176) fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dalam subsitem pembelajaran.

- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Menurut Kemp dan Daiton (dalam Isnaini dan Hidayah, 2020: 152) media pembelajaran memiliki fungsi :"(1) Memberi pengarahan, (2) Memotivasi keinginan siswa, (3) Menyediakan informasi."

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 3) Menyediakan informasi.
- 4) Membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan hasil pembelajaran.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, dan daya indra.

## 2.1.2.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu: media cetak, media visual, media audio-visual dan lain-lainnya. Menurut Isnaeni dan Hidayah (2020:154) media pembelajaran terdiri dari 4 jenis yaitu:

1) Media visual, yaitu media yang bisa dilihat. Media ini berupa gambar. Foto, poster, majalah, dan lainnya yang dapat dilihat melalui indra penglihatan.

- 2) Media audio, merupakan media yang bisa didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lainnya yang dapat didengar melalui indra pendengaran.
- 3) Media audio visual, media ini merupakan media yang bida dilihat dan didengar secra bersamaan, biasanya berupa video.
- 4) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara visual, audio, dan audio visual yang dilakukan secara bersamaan. Media ini berupa internet.

  Dalam internet sudah tergabung berbagai jenis media.

Menurut Rusman (2013: 63) ada 5 jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak tidak dapat diproyeksi yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak
- 2) Media audio, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- Media audio visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atu biasa disebut media pandang-dengar.
- 4) Kelompok media penyaji.
- 5) Kelompok objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri. Sedangkan media

interaktif berbasis komputer merupakan media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar.

#### 2.1.3 Media Video Animasi

## 2.1.3.1 Pengertian Media Video Animasi

Media video merupakan media yang di dalamnya terdapat gambar tulisan, dan suara yang digabung menjadi satu dan dapat dijadikan infromasi/pesan. Menurut Warsita (dalam Arnold, 2018:146) mengemukakan bahwa "Media video merupakan gabungan antara media dengar (audio) dan media gambar (visual)". Menurut Nurhayati (2018:71) Media video merupakan media yang paling efektif dan interaktif yang memiliki daya tarik dalam penyampaiannya".

Menurut Arsyad (2016:49) "Video merupakan gambar- gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup". Menurut Riyana (dalam Hidayati, 2019;46) "Media video merupakan media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran". Sejalan dengan pendapat diatas, soenyoto (2017:1) menyatakan bahwa:

"Animasi berasal dari bahasa yunani kuno, yaitu animo yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, ia terikat dengan aturan prinsip animasi, sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam animasi tersebut, seperti kamera film, perekam suara, perangkat lunak computer, sehingga terbentuklah sebuah karya animasi".

Menurut Simarmata dan Mujiarto (dalam Simarmata 2019:13) "Animasi merupakan suatu kegiatan yang menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan dan menunjukkan proses, dan dapat menarik perhatian". Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Utami (dalam Efendi, 2020: 98) "Animasi merupakan media yang disajikan yang berisi gambar yang dirangkai sehingga sebuah gerakan".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat memuat gambar yang dapat bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai dan dapat menarik perhatian.

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka video animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa danpembelajaran akan menjadi menyenangkan. Penggunaan media video animasi dapat disampaikan kepada siswa melalui bantuan laptop dan lcd proyektor.

## 2.1.3.2 Karakteristik dan Manfaat Media Video Animasi

Menurut Ismawati dan Tandoyonomanu (2016:3) media pembelajaran video memiliki karakteristik yaitu: bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif sehingga video animasi dapat dijadikan alternaltif baru dalam bidang pendidikan. Menurut Riyana (dalam Agustania,2014: 19) Karakteristik media video yaitu:

- 1) Memiliki kejelasan pesan.
- 2) Berdiri sendiri.

- 3) Menggunakan bahasa yang sederhana.
- 4) Materi dikemas secara multimedia.
- 5) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.
- 6) Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Sedangkan manfaat media video animasi menurut Daryanto (dalam Isti, 2020:15) yaitu dapat mengingat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, karena pemerolehan pesan/informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran. Menurut Munadi (dalam Shobah, 2018:2) manfaat video animasi yaitu mampu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, dan mampu menjelaskan konsep yang sulit.

## 2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan media video animasi menurut Daryanto (dalam Alfasyi, 2015:28) yaitu:

- Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung.
- 3) Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Menurut Hamzah dan Nina (dalam Rochimah, 2019:23) kelebihan media video yaitu:

- 1) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu.
- 2) Mengatasi jarak dan waktu.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang.

- 4) Dapat diulang-ulang.
- 5) Menyampai pesan dengan cepat.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak
- 7) Mengembangkan imajinasi.
  Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video yaitu:
- 1) Mampu meenggambarkan peristiwa masa lalu.
- 2) Mengatasi jarak dan waktu.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang.
- 4) Dapat diulang-ulang.
- 5) Menyampaikan pesan dengan cepat.
- 6) Dapat memperjelas hal- hal yang abstrak.
- 7) Dan dapat mengembangkan imajinasi anak.
  Sedangkan kekurangan media video animasi menurut Rusman (2013: 221)
  yaitu :
- 1) Jangkauannya terbatas.
- 2) Sifat komunikasi satu arah.
- 3) Gambar yang relatif kecil.
- Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat gangguan magnetik.
   Menurut Sadiman (dalam irawan, 2015:6) kekurangan media video yaitu:
- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai.
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang dialami.

- Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara secara sempurna.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan mengenai kekurangan media video yaitu;

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai.
- 2) Sifat komunikasi satu arah.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal.

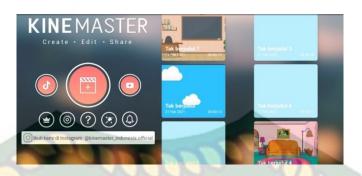
## 2.1.3.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Dalam pembuatan video animasi diperlukan perangkat lunak yang dapat menunjang proses produksi video animasi. perangkat lunak yang digunakan peneliti yaitu:

## **KineMaster**

Aplikasi yang cocok untuk membuat video animasi yaitu *kinemast*er, aplikasi *kinemaster* dapat digunakan hanya dengan bermodalkan smartphone dan juga leptop. Dengan penggunaannya yg mudah aplikasi kinemaster harus dibarengi dengan kreatifitas agar hasilnya menjadi lebih menarik. Adapun cara penggunaan Kinemaster adalah sebagai berikut :

a) Download aplikasi kinemaster di *playstore*. Jika sudah di download maka tampilan utama pada kinemaster akan seperti ini.



Gambar 2.1 Tampilan awal kinemaster. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

b) Kemudian klik tanda tambah pada kinemaster, maka tampilannya akan berubah seperti ini. Setelah itu pilihlah rasio 16:9.



Gambar 2.2 tampilan aspek rasio. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

c) Setelah memilih rasio, tampilan selanjutnya yaitu pemilihan latar belakang.

Pilihlah pada salah satu folder untuk menambahkan latar belakang.



Gambar 2.3 Pemilihan media latar belakang (Sumber; Dokumentasi pribadi)

d) Setelah memilih media bagian latar belakang, maka tampilannya akan menjadi seperti ini.



Gambar 2.4 Tampilan latar belakang. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

e) Untuk menambahkan media lainnya, pilihlah bagian lapisan, kemudian pilih media. Setelah itu akan timbul bagian folder penyimpanan media yang telah di download, lalu pilihlah media yang akan digunakan.



Gambar 2.5 Pemilihan media. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

f) Tampilan isi media akan berubah menjadi seperti ini. Untuk pemilihan media seperti penambahan siswa dan guru diperlukan jenis gambar png agar nanti hasilnya akan menjadi lebih bagus. Kemudian sesuaikan ukuran gambar yang kamu sukai.



Gambar 2.6 Tampilan isi media. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

g) Setelah media selesai, pilihlah tanda save yang berada di pojok kanan atas, lalu klik tombol *ekspor*. Maka video yang sudah di *ekspor* akan tersimpan.



Gambar 2.7 Tampilan akhir *project* (Sumber: Dokumentasi pribadi)

# 2.1.4 Pengembangan Video Animasi Tema 9 Subtema 2.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3 yang terdiri dari BAHASA INDONESIA, IPA, SBDP, IPS dan PPKn, untuk siswa kelas V sekolah dasar. Sumber materi pada penelitian ini didapat dari Buku Siswa Tematik Kelas V Tema 9 "Benda- benda di Sekitar Kita" Revisi Tahun 2017.

#### 2.1.4.1 Materi Pembelajaran Pada Tema 9 Subtema 2

# Pembelajaran 1

#### Iklan Elektronik

Iklan elektronik banyak jenisnya. Tiga di antara iklan tersebut adalah iklan radio, iklan televisi, dan iklan internet.

#### 1. Iklan Radio

Radio merupakan media auditif yang bersifat atraktif. Artinya radio adalah media yang mengandalkan pendengaran untuk menyapa pendengarnya. Oleh karena itu, pemaparan iklan melalui media radio memiliki karakteristik atau ciri khas. Iklan di radio hanya dapat didengarkan melalui audio atau suara. Suara yang diperdengarkan dapat berupa voice (suara/kata-kata manusia yang teratur), musik (perpaduan bunyi-bunyian yang teratur dengan ritme tertentu dan harmonis), dan efek suara (suara-suara yang tidak beraturan maupun efek suara alam).

#### 2. Iklan Televisi.

Iklan televisi adalah iklan yang disiarkan melalui televisi. Iklan televisi sangat menarik karena merupakan kombinasi dari suara, gambar, dan gerak. Iklan televisi memiliki karakteristik, yaitu dapat dilihat dan didengar. Oleh karena itu, iklan yang disampaikan melalui televisi sangat menarik perhatian dan mengesankan.

# 3. Iklan Internet.

Iklan internet adalah iklan yang ditampilkan melalui jaringan internet.
Bentuknya beragam, ada iklan yang hanya dapat didengar, ada pula yang dapat dilihat sekaligus didengar. Iklan internet muncul sesuai perkembangan teknologi informasi. Iklan internet mampu meningkatkan

kapasitas dan kecepatan perputaran informasi. Melalui internet, informasi dapat disampaikan secara dramatis dan interaktif.

# Materi, Zat tunggal, dan Zat campuran.

#### 1. Air Mineral.

Air mineral merupakan materi berbentuk cairan. Air mineral termasuk zat tunggal yang berupa senyawa. Air mineral tidak memiliki rasa dan bau. Air sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia membutuhkan 8 liter air mineral dalam satu hari satu malam. Air mineral membantu kita mencukupi kebutuhan tubuh akan 8 liter air.

# 2. Minuman Ringan Manis.

Minuman ringan manis sama dengan air mineral. Minuman ringan manis adalah materi yang berbentuk cairan. Akan tetapi, minuman ringan manis bukan zat tunggal, minuman ringan manis merupakan zat campuran homogen.

# 3. Secangkir Kopi.

Secangkir kopi sama dengan minuman ringan. Secangkir kopi adalah materi yang berbentuk cairan dan merupakan zat campuran. Akan tetapi, secangkir kopi tumbuk bukan zat campuran homogen seperti minuman ringan manis, melainkan zat campuran heterogen.

#### Pengertian Materi, Zat tunggal, dan Zat campuran.

Materi adalah setiap objek atau segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa. Banyak jenis materi di lingkungan sekitarmu. Misalnya air, batu, pasir, tanah, kayu, besi, emas, plastik, dan oksigen atau udara. Materi yang banyak jenisnya tersebut dapat dikelompokkan menjadi benda padat, cair, dan gas. Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dibedakan atas zat tunggal dan campuran.

Zat tunggal atau disebut zat murni adalah zat yang komponen penyusunnya hanya satu zat atau materi. Zat tunggal dapat berupa unsur dan senyawa.

- a. Unsur adalah zat kimia yang tak dapat dibagi lagi menjadi zat yang lebih sederhana. Ada dua jenis unsur, yaitu unsur logam dan nonlogam. Contoh unsur logam adalah perak, besi, emas, dan platina. Adapun contoh unsur nonlogam antara lain hidrogen, oksigen, nitrogen, dan karbon.
- b. Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari beberapa unsur. Contoh unsur senyawa adalah garam, air, dan gula.

Zat campuran adalah zat yang komponen penyusunnya terdiri atas dua atau lebih zat atau materi. Berdasarkan sifatnya, zat campuran terdiri atas zat campuran homogen dan zat campuran heterogen.

- a. Zat Campuran Homogen adalah campuran yang terdiri atas dua materi atau zat yang dapat menyatu secara merata. Contoh campuran homogen antara lain sirop (campuran gula, pewarna, dan air), larutan oralit (campuran air dan garam), dan udara (campuran gas-gas).
- b. Zat campuran heterogen adalah campuran yang terdiri atas dua zat atau materi berbeda yang tidak dapat menyatu secara sempurna. Contoh campuran heterogen antara lain air kopi tumbuk, air dengan tanah, dan air dengan minyak.

## Pembelajaran 2:

#### Unsur –unsur Iklan Elektronik

Dalam menyajikan iklan elektronik harus memperhatikan beberapa unsur iklan agar menarik perhatian masyarakat seperti berikut. Berikut secara umum dijelaskan mengenai unsur iklan agar menarik.

## 1. Perhatian (Attention)

Iklan yang baik harus dapat menarik perhatian masyarakat umum.

## 2. Minat (Interest)

Setelah mendapat perhatian, unsur iklan harus ditingkatkan menjadi minat.

Apabila minat sudah ada, maka akan timbul rasa ingin tahu secara rinci dalam diri konsumen.

# 3. Keinginan (Desire)

Iklan hendaknya mencakup cara untuk menggerakkan keinginan konsumen.

## 4. Rasa Percaya (Conviction)

Untuk mendapat rasa percaya dalam diri konsumen, sebuah iklan harus ditunjang berbagai kegiatan peragaan. Kegiatan peragaan di antaranya seperti pembuktian atau sebuah kata-kata.

#### 5. Tindakan (Action)

Tindakan merupakan tujuan akhir dari produsen untuk menarik konsumen agar membeli atau menggunakan produk dan jasanya.

#### Pola lantai

Pada dasarnya, ada dua pola garis dasar pada lantai, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus memberikan kesan sederhana tetapi kuat. Sedangkan garis lengkung memberikan kesan lembut tetapi lemah.

#### 1. Pola Lantai Vertikal (Lurus)

Ciri pola lantai vertikal (lurus) adalah penari membentuk garis vertikal, yaitu garis lurus dari depan ke belakang atau sebaliknya. Pola lantai ini banyak digunakan pada tari klasik. Pola lurus memberi kesan sederhana tetapi kuat.

# 2. Pola Lantai Diagonal

Pada pola lantai diagonal, penari berbaris membentuk garis menyudut ke kanan atau ke kiri. Berikut gambar pola lantai diagonal.

#### 3. Pola Lantai Garis Melengkung

Pada pola lantai garis melengkung, penari membentuk garis lingkaran, pola lantai lengkung ular, dan pola lantai angka delapan. Berikut contoh pola lantai garis melengkung.

#### Pembelajaran 3:

#### Ciri – ciri Bahasa Iklan

Beberapa ciri bahasa iklan yang dimaksud sebagai berikut:

- 1. Pilihan kata yang digunakan menarik, tepat, logis, dan sopan.
- 2. Pilihan kata yang digunakan memiliki sugesti bagi khalayak.
- 3. Pilihan kata yang digunakan menonjolkan informasi yang dipentingkan.
- 4. Pilihan kata yang digunakan menunjukkan sasaran.

## Toleransi dan Hidup Berdampingan dalam Perbedaan

Masyarakat Indonesia dikenal kemajemukannya, salah satunya kemajemukan agama. Kemajemukan masyarakat Indonesia bukan penghalang untuk tetap menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Sebaliknya, kemajemukan yang ada justru menjadi modal yang kuat untuk memperkukuh persatuan dan kesatuan bangsa. Persatuan dan kesatuan bangsa akan tetap kukuh dengan adanya semangat menjalin rasa kemanusiaan. Tingginya sikap toleransi serta keharmonisan untuk hidup secara berdampingan dari segenap masyarakat Indonesia juga dapat mendukung persatuan dan kesatuan bangsa. Jadi, makna persatuan dan kesatuan tecermin pada sikap masyarakat yang senantiasa menjalin rasa kemanusiaan dan toleransi serta menjaga keharmonisan untuk hidup secara berdampingan.

# Semangat Kekeluargaan dan Tolong-menolong

Menjalin rasa persahabatan, semangat kekeluargaan, dan tolong menolong tercermin pada kegiatan gotong royong antar warga masyarakat. Dalam kegiatan gotong royong, semua perbedaan di tepiskan. Warga masyarakat saling bekerja sama dan bahu membahu menyelesaikan pekerjaan untuk kepentingan bersama tanpa memandang perbedaan satu sama lain. Dengan gotong royong, pekerjaan seberat apa pun terasa ringan dan pekerjaan cepat selesai. Itulah makna penting persatuan dan kesatuan yang tecermin dalam sikap menjalin rasa persahabatan, kekeluargaan, dan sikap saling tolongmenolong antar sesama dan bersikap nasionalisme.

#### Usaha dalam Kegiatan Ekonomi

# 1) Pertanian

Usaha pertanian merupakan usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan keadaan alam Indonesia sebagai negara agraris. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, dan palawija.

#### 2) Perkebunan

Perkebunan merupakan usaha pemanfaatan lahan dengan tanaman tanaman keras. Perkebunan dapat dibedakan atas perkebunan rakyat dan perkebunan besar. Perkebunan rakyat adalah perkebunan yang dikelola oleh rakyat. Perkebunan besar biasanya dikelola oleh pemerintah atau perusahaan perkebunan. Hasil perkebunan besar, biasanya ditujukan untuk ekspor sehingga dapat menghasilkan devisa bagi negara. Contoh hasil perkebunan antara lain karet, kelapa, kelapa sawit, dan tebu.

# 3) Peternakan

Peternakan adalah usaha memelihara binatang piaraan yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu peternakan hewan besar (sapi, kerbau, dan kuda), hewan kecil (kambing, domba, kelinci, dan babi), dan unggas (ayam, itik, entok, dan burung).

# 4) Perikanan

Usaha perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan darat, yaitu usaha memelihara ikan di perairan darat dengan cara membuat kolam. Perikanan darat meliputi perikanan air tawar dan perikanan air payau. Contoh hasil

perikanan air tawar misalnya ikan gurami, nila, bawal, dan lele. Hasil perikanan air payau contohnya ikan bandeng.

#### 5) Kehutanan

Usaha kehutanan dapat dilakukan dengan melakukan pencegahan terhadap penggundulan hutan dengan melakukan reboisasi atau peremajaan hutan. Contoh hasil usaha kehutanan antara lain kayu, rotan, damar, dan kemenyan. Usaha kehutanan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam. Pepohonan yang tumbuh di hutan membantu peresapan air ke dalam tanah. Dengan demikian, dapat menghindari terjadinya banjir. Selain itu, hutan menjadi tempat hidup serta berkembangnya berbagai satwa. Oleh karena itu, hutan tidak boleh dirusak dan harus diremajakan.

## 6) Pertambangan

Pertambangan adalah usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteran manusia. Mineral ini berada di dalam perut bumi. Untuk mendapatkannya perlu dilakukan penggalian atau penambangan. Contoh hasil barang tambang antara lain emas, minyak bumi, dan batu bara.

#### 7) Perindustrian

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah berasal dari sumber daya alam. Industri dilakukan untuk meningkatkan mutu atau nilai suatu barang. Usaha industri dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok, atau suatu perusahaan, baik pemerintah maupun swasta. Contoh hasil industri

adalah benang menjadi pakaian, pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, dan karet menjadi ban.

#### 8) Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barangbarang hasil industri. Perdagangan yang dilakukan antarnegara disebut ekspor impor. Ekspor adalah usaha mengirim dan menjual barang keluar negeri. Impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri.

#### 9) Jasa

Usaha jasa adalah usaha menyediakan jasa bukan produk benda untuk mendapatkan keuntungan atau laba. Pekerjaan menjadi pemandu wisata merupakan bagian dari usaha jasa. Usaha-usaha dalam bidang jasa antara lain usaha becak, ojek, angkutan umum, dan bidang pariwisata.

## 2.2 PENELITIAN RELEVAN

1) Penelitian ini dilakukan oleh Muhibuddin Fadhli (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Pemrosesan media pembelajaran berbasis video menggunakan software Sony Vegas Pro, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara,

observasi, angket, dan tes. Hasil wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan angket dan tes dianalisis secara kuantitatif. Pemanfaatan media pembelajaran untuk kelas IV pada mata pelajaran IPS belum maksimal; Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan software Sony Vegas Pro; Dari hasil uji-t diperoleh tobs = 2,98 > ttabel= 2,024, artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil post test menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang mengunakan media buku bergambar (71,3 > 62,5). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

2) Penelitian ini dilakuakan oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono (2019) dengan judul " Pengembangan Video Animasi Powtoon Hakan Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya" Pengembangan didalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media video animasi berbasis powtoon dengan judul HAKAN yang bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikanan hasil kevaliditasan pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon HAKAN materi hak dan kewajiban siswa kelas IV (2) Mendeskripsikanan hasil kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi

powtoon HAKAN pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban siswa kelas IV. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Model penelitian yang digunakan PLOOMP, akan tetapi dalam prosedur penelitian ini tahapan yang digunakan hanya sebatas kriteria kevalidan dan kepraktisan. Penelitian yang dilaksanakan mendapatkan hasil dua kriteria kelayakan antara lain: (1) Kriteria kelayakan validasi materi sebesar 95,37% (layak), dan kriteria kelayakan validasi media sebesar 90,21% (layak); (2) Kriteria kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% (praktis), dan kriteria kelayakan kepraktisan uji coba skala besar sebesar 98,62% (praktis); uji coba skala kecil yang dilaksanakan pada kelas IVA dan Uji coba Skala besar dilaksanakan pada Kelas IVB SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran HAKAN memenuhi kedua kriteria kelayakan.

3) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Lukman, dkk (2019) dengan judul penelitian "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam. Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator materi dan validator media, sebanyak masing-masing dua dan tiga kali. Kemudian produk direvisi sesuai

saran dan masukan validator. Hasil validasi akhir menunjukkan produk layak diuji coba dengan skor rata-rata 4,6 yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Setelah itu, produk berupa video animasi diujicobakan kepada peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan media.

4) Penelitian ini dilakukan oleh Hidayati, dkk(2019) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV SDN Sukoiber 1 Jombang". Peneltian ini berfokus menghasilkan media video pemebalajaran untuk meningkatkan pemahaman materi Prosedur pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil keseluruhan 93.7% yang berdasarkan kriteria media valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil keseluruhan 98.7% yang berdasarkan kriteria media valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba pada siswa kelas IV SDN Sukoiber 1 diperoleh hasil keseluruhan 96.4% yang berdasarkan kriteria media valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test siswa terdapat peningkatan nilai sebesar 86, 95% yang berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan media video pembelajaran termasuk dalam kriteria ekertif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil

peningkatan pemahaman materi Gaya siswa sebesar 30% dan berdasarkan data uji N-Gain diperoleh nilai gain sebesar 0, 71. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman materi Gaya siswa kelas IV tergolong Tinggi.

# 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDIT Almadinah Dumai, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajar, ini dikarenakan siswa yang kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Dari media pembelajaran yang digunakan, guru kurang kreatif dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat memancing siswa untuk fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media yang dapat membantu siswa fokus dalam pembelajaran yaitu dengan Penggunaan media video animasi dapat memberikan pengaruh terhadap suasana belajar dikelas.

Media video animasi merupakan video yang dapat bergerak dengan menggunakan bantuan aplikasi, yang didalamnya dapat disi dengan gambar suara, dan tulisan. Video animasi juga dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran dan media video animasi ini dapat diaplikasikan dengan bantuan sarana fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti leptop ataupun proyektor.

berikut: Masalah Yang di Temukan Guru: Siswa: Mengalami kesulitan saat mengajar Siswa kurang fokus saat mengikuti proses dikarenakan kurang<mark>nya</mark> keterampilan guru pembelajaran. dalam mengembangkan media pembelajaran. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pengembangan Media Pembelajaran Validitas Media Pembelajaran Video Video Animasi Tema 9 Subtema 2 Siswa Animasi Tema 9 Subtema 2 yang terdiri dari Bahasa, Materi, dan Media. Kelas V SDIT Almadinah Dumai.

Adapun gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai

Gambar 2.8 Bagan Kerangka Berpikir

#### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakkan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data melalui wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Namun penelitian yang dilakukan peneliti hanya dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu tahap *Analysis, Design, Development*. Hal ini karena keterbatasan peneliti dan kondisi covid-19 yang menyebabkan sekolah masih ditutup.

# 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 3.2.1 Tempat penelitian

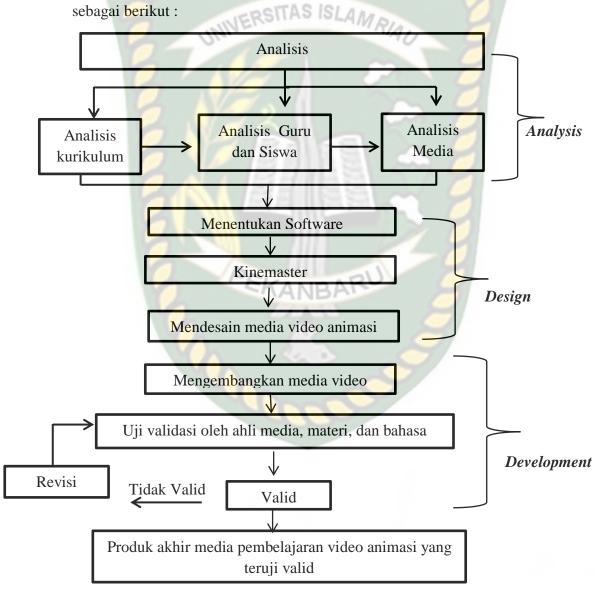
Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah di SDIT Almadinah Dumai, Jalan Soekarno Hatta, Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur.

#### 3.2.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan yang dimulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan juni 2021.

#### 3.3 Prosedur Penelitian

Menurut Suryani (2018:127) prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap Development. Tahap pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Prosedur penelitian ADDIE.

Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut :

## Tahap 1: Analysis

Analisis data merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDIT Almadinah Dumai. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisi media.

#### a. Analisis Kurikulum.

Analisis kurikulum yaitu dengan mengenali KI dan KD pada kurikulum 2013. Tujuan tahap ini untuk menentukan materi yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi. Dimana peneliti memilih materi pada tema 9 benda –benda disekitar kita dengan subtema 2 benda-benda dalam kegiatan ekonomi.

#### b. Analis Guru dan Siswa.

Analisis guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui media yang dibutuhkan oleh guru saat melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas, dan juga untuk mengetahui media yang seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa didalam kelas.

#### c. Analisis Media.

Analisis media yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru saat melaksanakan proses belajar mengajar didalam kelas.

## Tahap 2: Design

Setelah melakukan tahap analisis dilanjutkan pada tahap kedua yaitu desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya memilih dan menentukan software yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Software yang digunakan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran yaitu *kinemaster*. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat rancangan awal yang terdiri dari cover, tujuan pembelajaran, dan isi materi yang akan dikembangkan di media video animasi tersebut.

# Tahap 3: Development

Pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan media pembelajaran pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media pembelajaran berbasis video animasi. Tahapan ini terdiri dari :

- a. Menyiapkan aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi kinemaster.
- b. Menyiapkan desain gambar yang dibutuhkan sesuai dengan materi.
- c. Setelah itu membuka aplikasi dan membuat tayangan pertama dengan tampilan cover, tujuan pembelajaran.
- d. Kemudian menambahkan materi pada setiap tayangan video.
- e. Menambahkan animasi gambar pada setiap tayangan video sesuai dengan materi.
- f. Setelah semua selesai, siapkan rekaman suara untuk pengisian suara pada video yang akan dikembangkan.

- g. Kemudian dilakukan penambahan pada backsound musik yang akan dimasukkan ke dalam media video yang dikembangkan.
- h. Setelah semua video selesai, selanjutnya klik *ekspor* dan video akan tersimpan.

# i. Video siap untuk digunakan.

Pada tahap *development*, media yang telah dibuat oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, agar dapat mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah dibuat dan dapat dilakukan revisi/ perbaikan. Kemudian media video animasi akan divalidasi kembali untuk di uji kelayakan dari materi tersebut. Jika media video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka media pembelajaran berbasis video animasi siap digunakan.

#### 3.4 Data dan Sumber Data.

#### 3.4.1 Data

Menurut Siyoto & Sodik (2015:67) Data merupakan fakta yang dikumpulkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang berasal dari berbagai sumber. Data dalam penelitian dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

# a) Data Primer

Data primer adalah data mentah yang diperoleh secara langsung melalui observasi maupun wawancara. Pada penelitian ini data primer diperoleh dari validator media, validator materi, dan validator bahasa.

#### b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan peneliti yang diperoleh dari sumber yang telah ada. Pada penelitian ini data diperoleh dari buku, jurnal, dan skripsi.

#### 3.4.2 Sumber data

Sumber data pada penelitian ini adalah validator ahli yang kompeten dalam beberapa bidang yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli 6 orang ahli yang masing-masing terdiri dari 2 orang validator. Untuk ahli media yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom yang berkompeten dalam menilai media video animasi, peneliti memilih beliau karena beliau merupakan dosen FIKOM UIR dan ahli pada bidang tersebut. Selanjutnya untuk ahli bahasa peneliti memilih Bapak Latif, M.Pd dan Ibu Dr. Fatmawati, M.Pd untuk menguji tata bahasa yang peneliti pakai dalam media video animasi yang peneliti rancang, peneliti memilih beliau karena beliau merupakan dosen Bahasa UIR yang kompeten dan ahli pada bidang tersebut. Selanjutnya peneliti memilih Ibu Suryati, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Jannati Sulaiman,S.Pd untuk menilai materi pada video animasi yang dirancang untuk mengetahui kesesuaian materi pada video animasi.

#### 3.5 Teknik dan Instrumen Penelitian Data.

Pada penelitian ini teknik instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan dokumentasi. Kedua komponen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Akbar (2013:155) Lembar validasi dapat dikatakan valid apabila dapat digunakan tanpa revisi dan mencapai nilai sangat valid. Lembar validasi pada penelitian ini di isi oleh 6 orang validator yaitu: 2 validator ahli media, 2 validator ahli materi, dan 2 validator ahli bahasa. Validator akan memberikan penilaian berdasarkan aspek yang ada dengan mengisi tanda centang pada kolom lembar validasi yang diberikan. Lembar validasi ini menggunakan skala Likert.

Menurut Sugiyono (2019:165) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu rancangan atau produk yang akan dikembangkan. skala likert yang peneliti gunakan pada lembar validasi ini yaitu: (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik.

**Tabel 3.1** Skala Likert

No.	Skor Penilaian	Skor Penilaian
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Tidak Baik
4.	1	Sangat Tidak Baik

Sumber : Sugiyono ( 2019:165)

Adapun kriteria komponen validitas media, validitas materi, dan validitas bahasa adalah sebagai berikut;

 Komponen validitas media menurut Sabrina (2018: 62) yang telah dimodifikasi yaitu:

- a) Aspek tujuan meliputi; ketepatan dengan materi.
- b) Aspek visual meliputi, kualitas gambar, kesesuaian warna, keterbacaan teks dan ketepatan pemilihan font huruf.
- c) Aspek audio meliputi, durasi video.
- d) Aspek manfaat meliputi dapat digunakan kembali, menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Komponen validitas materi menurut Sabrina (2018: 64) yaitu :
  - a) Aspek materi meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan penyajian materi.
  - b) Aspek manfaat meliputi memberi pengalaman baru, meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar.
  - c) Aspek penggunaan meliputi dapat digunakan kapan saja, kesesuaian video dengan materi serta ketepatan teks, gambar dan animasi.
- 3) Komponen validitas bahasa yang dilihat dari beberapa aspek menurut Wardhati (2019: 64) yang dimodifikasi yaitu:
  - a) Aspek cover meliputi kesesuian penggunaan tulisan.
  - b) Aspek Prakata dan Isi Media meliputi kesesuian penggunaan bahasa dan kejelasan penggunaan bahasa.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sekumpulan data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian tersebut. Dokumentasi digunakan dalam pelaksanaan penelitian berupa gambar/foto pada saat uji validasi.

## 3.6 Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data Kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validasi yang telah diisi oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa.
- b. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah diisi oleh validator.

Analisis Validitas Media

Validitas media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif untuk menghitung persentase kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Akbar (2013: 158) validitas media pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013:158)

Keterangan:

V : Validasi tingkat penilaian

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dan validator)

100%: Konstanta

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, selanjutnya peneliti melakukan validitas gabungan hasil analisis dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Sumber; Akbar (2013:158)

Keterangan:

V : Validasi (gabungan)

Va1: validasi ahli ke-1

Va2: Validasi ahli ke 2

Va3: Validasi ahli ke 3

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran,

dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tingkat Kevalidatan dan Revisi Media

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas	
1.	85,01 % - 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.	
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.	
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.	
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.	

Sumber: Akbar (2013: 155)

#### **BAB IV**

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 benda- benda disekitar kita dengan subtema 2 benda-benda dalam kegiatan ekonomi siswa kelas V SDIT Almadinah Dumai. Penelitian pengembangan ini dilakukan selama 7 bulan dihitung dari proses awal penelitian sampai media video animasi dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang harus dilakukan yaitu dengan menentukan tempat dan waktu penelitian. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V B SDIT Almadinah Dumai, untuk mengetahui media pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kemudian aspek kurikulum, dan permasalah siswa dan guru. Selanjutnya peneliti membuat media video, media video yang di buat oleh peneliti menggunakan aplikasi kinemaster.

Media yang dikembangkan di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun nama- nama validator ahli yaitu:

**Tabel 4.1** Nama-nama Validator Ahli

No	Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Mmateri
1.	Benni Handayani, M.I.Kom.	Latif,S.Pd.,M.Pd	Suryati,S.Pd.,M.Si
2.	Harry Setiawan, M.I.Kom	Dr. Fatmawati,S.Pd.,M.Pd	Jannati Sulaiman,S.Pd

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini dalam mengembangkan media video dilakukan beberapa tahapan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Disini peneliti hanya melakukan tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini dikarenakan masih dalam masa pandemi covid-19, sehingga tahapan implementasi dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan.

#### 4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media video animasi dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berrikut:

## 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDIT Almadinah Dumai. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis guru dan siswa dan analisis media.

## a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) dan indikator tema 9 subtema 2, Pada pembelajaran 1,2,dan 3 mencangkup pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, PPKn, dan IPS. Berikut kompetensi inti pada tema 9 kelas V Sekolah Dasar. (*sumber: Buku Guru,2017*).

1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga,dan negara.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Adapun kompetensi dasar pada tema 9 subtema 2 adalah sebagai berikut;

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa	Indonesia
3.4 Menganalisis informasi yang	3.4.1 Menjelaskan informasi yang
disampaikan paparan iklan dari	disampaikan paparan iklan dari
media cetak atau elektronik.	media cetak atau elektronik.
4.4 Memeragakan kembali	4.4.1 Menampilkan kembali
informasi yang disampaikan	informasi yang disampaikan paparan
paparan iklan dari media cetak atau	iklan dari media cetak atau elektronik
elektronik dengan bantuan lisan,	dengan bantuan lisan, tulisan, dan

tulis, dan visual	visual.	
I	PA	
3.9 Mengelompokkan materi dalam	3.9.1 Mencontohkan materi dalam	
kehidupan sehari-hari berdasarkan	kehidupan sehari-hari berdasarkan	
komponen penyusunnya (zat	komponen penyusunnya (zat tunggal	
tunggal dan campuran).	dan campuran).	
4.9 Melaporkan hasil pengamatan	4.9.1 Menampilkan hasil pengamatan	
sifat-sifat campuran dan komponen	sifat-sifat dan komponen	
penyusunnya dala <mark>m keh</mark> idupan	penyusunnya dalam kehidupan	
sehari <mark>-ha</mark> ri.	sehari-hari	

(Sumb<mark>er</mark> : Buk<mark>u guru kelas</mark> V tema 9 subtema 2 Revisi 2<mark>01</mark>7)

Pada tabel 4.2 merupakan kompetensi dasar dan indikator untuk pembelajaran 1 pada tema 9 subtema 2 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 2

Bahasa Indonesia			
3.4 Menganalisis informasi yang	3.4.1 Mengidentifikasi contoh		
disampaikan paparan iklan dari	produk iklan elektronik.		
media cetak a <mark>tau elektronik</mark> .	3.4.2 Menjelaskan pengertian iklan		
elektronik.			
4.4 Memeragakan kembali	gakan kembali 4.4.1 Menyebutkan unsur-unsur iklan		
informasi yang disampaikan yang terdapat didalam ik			
paparan iklan dari media cetak	elektronik.		
atau elektronik dengan bantuan			
tulis, dan visual.			
SBdP			
3.3 Memahami pola lantai dalam	3.3.1 Mengetahui pola lantai dalam		
tari kreasi daerah.	tari kreasi daerah		

4.3 Mempraktikkan pola lantai	4.3.1 Menampilkan pola lantai pada	
pada gerak tari kreasi dearah.	gerak tari kreasi daerah.	
I	PA	
3.9 Mengelompokkan materi	3.9.1 Mengidentifikasi zat penyusun	
dalam kehidupan sehari-hari	suatu benda.	
berdasarkan komponen	3.9.2 Menuliskan Perbedaan zat	
penyusunnya (zat tunggal dan	tunggal dan zat ca <mark>mp</mark> uran.	
campuran).	LAMRIAU	
4.9 Melaporkan hasil pengamatan	4.9.1 Menanmpilkan hasil	
sifat-sifat campuran dan komponen	kesimpulan tentang komponen	
penyu <mark>sun</mark> nya <mark>dalam</mark> kehidupan	penyususun dalam kehidupan sehari-	
sehari- <mark>ha</mark> ri.	hari.	

(Sumbe<mark>r : Buku guru</mark> kelas V tema 9 subtema 2 Revisi 2<mark>01</mark>7)

Pada Tabel 4.3 merupakan tabel kompetensi dasar dan indikator untuk pembelajaran 2 pada tema 9 subtema 2 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA.

Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3

PPKn			
3.4 Menggali manfaat persatuan	3.4.1 Mengetahui manfaat persatuan		
dan kesatuan untuk membangun	dan kesatuan untuk membangun		
kerukunan hidup.	kerukunan hidup.		
4.4 Menyajikan hasil penggalian	4.4.1 Menampilkan hasil penggalian		
tentang manfaat persatuan dan	tentang manfaat persatuan dan		
kesatuan untuk membangun	kesatuan untuk membangun		
kerukunan.	kerukunan.		
Bahasa Indonesia			
3.4 Menganalisis informasi yang	3.4.1 Mengidentifikasi ciri-ciri		
disampaikan paparan iklan dari	lari bahasa iklan.		

media cetak atau elektronik.	3.4.2 Menuliskan ciri- ciri bahasa		
	iklan.		
4.4 Memeragakan kembali	4.4.1 Menampilkan kembali		
informasi yang disampaikan	informasi mengenai ciri-ciri bahasa		
paparan iklan dari media cetak atau	iklan.		
elektronik dengan bantuan lisan,			
tulis, dan visual.			
WIVERSITASIS	PSMR/A		
3.3 Menganalisis peran ekonomi	3.3.1 Mengetahui peran ekonomi		
dalam upaya menyejahterakan	dalam upaya menyejahterakan		
kehidupan masyarakat di bidang	kehidupan masy <mark>ara</mark> kat di bidang		
sosial dan budaya untuk	sosial dan budaya untuk memperkuat		
memp <mark>erk</mark> uat kesatuan dan	kesatuan dan pers <mark>atu</mark> an bangsa.		
persatuan bangsa.			
4.3 Menyajikan hasil analisis	4.3.1 Menampilkan hasil analisis		
tentang peran ekonomi dalam	tentang peran ekonomi dalam upaya		
upaya menyejahterakan kehidupan	menyejahterakan kehidupan		
masyarakat di bidang sosial dan	masyarakat di bidang sosial dan		
budaya untuk memperkuat	budaya untuk memperkuat persatuan		
persatuan dan kesatuan bangsa.	dan kesatuan bangsa		
(Sumber · Ruku Guru Kelas V Tema 9 "Renda-benda di Sekitar Kita"			

(Sumber: Buku Guru Kelas V Tema 9 "Benda-benda di Sekitar Kita" Revisi 2017)

Untuk Tabel 4.4 merupakan tabel kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran3 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia membahas materi mengenai Iklan Elektronik, IPA membahasa materi mengenai zat tunggal dan zat campuran, IPS membahas materi mengenai peran ekonomi masyarakat indonesia, SBdP membahas materi mengenai pola lantai tarian daerah, dan

PPKn membahas materi mengenai persatuan dan kesatuan. Adapun tujuan pembelajaran untuk pembelajaran 1,2 dan 3 yaitu sebagai berikut:

Tujuan pembelajaran pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2, dan 3 yaitu:

# Tujuan Pembelajaran 1:

- Dengan kegiatan mengamati paparan iklan melalui media radio, televisi, dan internet, siswa dapat menjelaskan kembali tentang iklan elektronik dengan tepat.
- 2. Dengan kegiatan membaca karakteristik iklan elektronik, siswa dapat menjelaskan kembali karakteristik iklan elektronik, baik iklan radio, iklan televisi, maupun iklan internet dengan tepat.
- 3. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan minuman, siswa dapat mengidentifikasi zat penyusun minuman, lalu mengklasifikasikan ke dalam zat tunggal dan zat campuran dengan tepat.
- 4. Dengan kegiatan berlatih membuat bagan tentang materi, siswa dapat menyimpulkan jenis materi suatu benda dan contohnya dengan tepat.

# Tujuan Pembelajaran 2:

- 1. Dengan kegiatan mengamati gambar alat elektronik, siswa mengidentifikasi contoh produk iklan elektronik dengan tepat.
- 2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang mencari contoh materi termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen, siswa dapat menjelaskan alasan materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen dengan tepat.
- 3. Dengan kegiatan mengamati pola lantai tarian daerah, siswa dapat menjelaskan kembali tentang pola lantai tarian daerah dengan tepat.

4. Dengan kegiatan berkreasi membuat contoh bentuk pola lantai tari, siswan dapat memperagakan pola lantai tersebut dengan tepat.

# Tujuan Pembelajarn 3:

- 1. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan televisi, siswa dapat mengidentifikasi ciri bahasa iklan dengan tepat.
- 2. Dengan kegiatan berlatih menjawab soal tentang iklan, siswa dapat menuliskan ciri-ciri bahasa iklan dengan tepat.
- 3. Dengan kegiatan membaca tentang persatuan dan kesatuan, siswa dapat menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dengan tepat.
- 4. siswa dapat mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan dengan tepat.
- 5. Dengan kegiatan membaca teks bacaan tentang kegiatan ekonomi, siswa dapat menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.

# Materi pembelajaran

Materi pembelajaran dianalisis pada buku tema 9 "benda-benda disekitar kita" subtema 2 "Benda dalam kegiatan ekonomi" memperoleh materi pembelajaran yaitu sebagai berikut ini:

No	Pembelajaran ke	Mata pelajaran yang dikembangkan	Pokok materi pembelajara
1	Pertama	1. Bahasa Indonesia	1. Iklan Elektronik
		2. IPA	
2	Kedua	1. Bahasa Indonesia	1. Zat penyusun suatu
		2. IPA	benda.
		3.SBdP	2. Pola Lantai Tarian
			Daerah

3	Ketiga	1. Bahasa Indonesia	Persatuan dan
		2. PPKn	Kesatuan.
		3. IPS	2. Kegiatan Ekonomi
			Masyarakat Indonesia.

(Sumber : Buku Siswa Kelas V Tema 9 "Benda-benda di Sekitar Kita"

*Revisi 2017)* 

#### b. Analisis Guru dan Siswa

Analisis guru dan siswa dilakukan dengan kegiatan wawancara dengan guru kelas V B untuk mengetahui kebutuhan media yang seperti apa yang guru inginkan dan siswa inginkan. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, guru menginginkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengatakan media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media yang tidak membuat siswa bosan dan memiliki warna yang menarik dan terdapat gambar-gambar yang beragam sesuai dengan materi pembelajaran.

Dan disampaikan oleh siswa, media pembelajaran yang menarik perhatian mereka dalam proses pembelajaran adalah dengan terdapatnya gambar kemenarikan gambar, serta terdapatnya video dalam penyampaian materi.

# c. Analisis Media

Analisis media merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru. Saat melakukan wawancara pada tanggal 5 Februari 2021 guru mengatakan bahwa media yang digunakan berupa media sederhana seperti media video yang di ambil melalui *youtube*. Media video yang diambil dan di *downnload* melalui *youtube* kemudian di *share* oleh guru melalui whatsaap grup kepada siswa.

Media pembelajaran video yang diambil oleh guru didalamnya hanya terdiri dari materi dan juga kurangnya gambar yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan. Kemudian tidak terdapat soal evaluasi pada bagian akhir video, sehingga hanya menampilkan materi yang sesuai dengan yang di ajarkan. Media video yang ditampilkan oleh guru juga tidak ada menampilkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Disini guru mengatakan bahwa guru belum pernah membuat media video pembelajaran sendiri, ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam membuat media video. Sementara sarana yang ada disekolah sudah cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti infokus, artinya guru bisa memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan kreatif. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berinisiatif untuk membuat media video animasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.

#### 2. Tahap Desain

Pada tahap desain menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 yang akan peneliti rancang. Pada video pembelajaran yang akan peneliti rancang terdapat beberapa komponen yang terdapat pada video yaitu : cover, intro, tujuan pembelajaran, materi, soal evaluasi, dan penutup. Adapun tahapan yang harus peneliti lakukan pertama kali yaitu;

 Pada tahap pertama peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan media video animasi, animasi yang peneliti gunakan yaitu Kinemaster yang dimana aplikasi kinemaster akan membantu peneliti dalam pembuatan video pada pembelajaran 1, 2 dan 3 pada tema 9 subtema 2.



Gambar 4.1 Aplikasi Kinemaster

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Setelah menentukan aplikasi, peneliti merancang cover pada pembelajaran 1, 2 dan 3. Pada cover video pembelajaran 1 dapat dilihat pada gambar 4.2. dibawah ini:



**Gambar 4.2** Halaman awal pembelajaran 1 tema 9 subtema 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Peneliti merancang dengan menampilkan animasi guru dengan menggunakan baju yang rapi sesuai dengan karakter guru dan juga terdapatnya tulisan jenis huruf octopus line dengan ukuran 25 pt, dan dikelilingi daun daun hijau. Untuk halaman awal video selain cover juga terdapat pembuka yang dimana didalamnya terdapat gambar 6 orang anak

yang berdiri di papan tulis, dan juga terdapat gambar gedung sekolah dan bis sekolah. tulisan pada Tema 9 pembelajaran 1 dan subtema 2 untuk kelas 5 mengunakan jenis huruf *Dancing script reguler* dan jenis huruf *Antenna* yang masing-masing memiliki ukuran 14 pt dan 20 pt.

3) Untuk cover pembelajaran 2 dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini. Pada cover pertama animasi guru akanmengucapkan salam pembuka, Selain itu untuk background yang digunakan terdapat animasi daun-daun. Selain cover untuk pembuka, peneliti juga merancang video kedua yang dimana guru menyampaikan tema yang akan di pelajari oleh siswa.



**Gambar 4.3** Halaman awal pembelajaran 2 tema 9 subtema 2 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Jenis tulisan yang peneliti gunakan yaitu jenis tulisan *octopus line* dengan ukuran 20 pt. Untuk background pada pembuka kedua peneliti memilih background kelas dengan warna coklat.

4) Untuk cover pada pembelajaran 3 peneliti merancang dengan menampilkan animasi guru seperti pembelajaran 1 dan 2 disini pada bagian cover juga terdapat tulisan pembukaan sebelum memulai pembelajaran.



Gambar 4.4 Halaman awal pembelajaran 3 tema 9 subtema 2 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk tulisan pada cover awal peneliti menggunakan tulisan *Antenna* dengan ukuruan huruf 20 pt. selain cover awal, pada cover kedua peneliti juga menampilkan guru yang sedang berdiri didepan papan tulis dengan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, jenis tulisan yang digunakan yaitu *Antenna* dengan ukuran 20 pt. background yang digunakan berwarna kuning pudar dengan papan tulis yang berwarna hijau pekat.

Tujuan pembelajaran merupakan target yang akan dicapai oleh peserta didik Pada tahapan ini guru berupaya memfokuskan perhatian peserta didik agar fokus dalam pembelajaran sebelum memasuki materi selanjutnya, maka dari itu guru menyampaikan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.





Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran 1,2,dan 3

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.5 tujuan pembelajaran 1,2,dan 3 peneliti menggunakan jenis huruf *autobus* dengan ukuran 18 pt, selain itu untuk background peneliti merancang background yang berkaitan dengan alam, ini dikarenakan agar video yang dibuat tidak terlalu membosankan dan juga terdapatnya berbagai warna yang berbeda pada setiap slide.

6) Selanjutnya dari gambar 4.6 merupakan rancangan yang peneliti buat untuk bagian materi.



**Gambar 4.6** Halaman isi pembelajaran 1 tema 9 subtema 2 (Sumber; Dokumentasi pribadi)

disini peneliti mengggunakan jenis huruf *autobus* dengan ukuran 14 pt, untuk background yang digunakan pada gambar 1 menggunakan background polos berwarna biru, pada gambar 2 menggunakan background berbentuk papan berwarna putih, dan pada gambar 3 background berwarna coklat muda. setiap materi peneliti tambahkan gambar dan juga peneliti menampilkan video sesuai dengan contoh pada materi.

Pada pembelajaran 2 untuk materi disini peneliti menggunakan jenis tulisan *autobus*, dengan pemilihan warna tulisan yaitu hitam. Setiap slide yang peneliti rancang memiliki warna background yang berbeda, ini dikarenakan supaya peserta didik tidak merasa bosan terhadap video yang ditampilkan. Dan juga Penampilan gambar disetiap pembahasan materi supaya siswa menjadi tertarik pada video pembelajaran.



**Gambar 4.7** Halaman isi pembelajaran 2 tema 9 subtema 2

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

8) Pada gambar 4.8 merupakan rancangan dari materi pembelajaran 3 pada subtema 2, disini terdapat materi mengenai ciri-ciri bahasa iklan, persatuan dan kesatuan, dan usaha kegiatan ekonomi masyarakat indonesia. Peneliti merancang materi dengan gaya yang berbeda-beda agar media yang dibuat terlihat menarik, dan memiliki warna yang beragam.



Gambar 4.8 Halaman isi pembelajaran 3 tema 9 subtema 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk tulisan pada video peneliti menggunakan jenis autobus pada setiap video. Disini peneliti menambahkan gambar sesuai dengan materi yang ditampilkan.

9) Pada video animasi, disini peneliti menambahkan soal evaluasi pada akhir video. Soal evaluasi diberikan untuk peserta didik yang dimana untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran seperti gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9 Soal evaluasi pembelajaran 1,2 dan 3 tema 9 subtema 2

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Jenis tulisan yang digunakan yaitu Autobus dengan ukuran tulisan 14 pt. disini peneliti menggunakan background dengan warna background merah muda, kemudian dengan menampilkan animasi lampu agar pada bagian evaluasi tidak terlalu kosong atau monoton dengan tulisan saja.

10) Pada gambar 4.10 merupakan bagian penutup pada pembelajaran 1,2, dan3 pada tema 9 subtema 2. Disini peneliti menampilkan kembali animasi guru sebagai penutup pembelajaran.



Gambar. 4.10 Halaman penutup pembelajaran 1,2 dan 3.

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan media animasi yang akan dibuat serta pengujian validasi terhadap media video animasi yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan salah satu langkah yang dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui kekurangan dari media video yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media video sesuai saran yang diberikan validator. Media video ini di validasi oleh 6 orang validator yang akan menilai media video animasi pada tema 9 subtema 2. Berikut merupakan nama-nama validator ahli yaitu:

1	B <mark>enni</mark> Handaya <mark>n</mark> i, M.I.Kom	Validator ahli <mark>me</mark> dia 1
2	Harry Setiawan, M.I.Kom	Validator ahli media 2
3	Latif, S.Pd.,M.Pd	Validator ahli bahasa 1
4	Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	Validator ahli bahasa 2
5	Suryati, S.Pd., M.Pd	Validator ahli materi 1
6	Jannati Sulaiman, S.Pd	Validator ahli materi 2

Pada tahap revisi ini, meliputi masukan dan saran dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dilakukan guna menyempurnakan produk berupa media video yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta masukan dari para validator :

#### 1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Adapun hasil penilaian aspek media video pada pembelajaran 1 dapat dilihat dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

## a. Validasi oleh ahli media pembelajaran 1

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media1 Pembelajaran 1

<b>V</b> alidator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni H <mark>and</mark> ayani, M.I.Kom.	54	60	90%	Sangat Valid
Harry Setiawan, M.I.Kom	51	60	85%	Cukup Valid
Nilai Gab <mark>ung</mark> an	105	120	87,5%	Sangat Valid

(sumber da<mark>ta olahan pe</mark>neliti)

Pada tabel 4.5 diatas adalah hasil uji validasi pertama pada aspek video oleh ahli media terhadap produk media video tema 9 subtema 2 untuk pembelajaran 1. Dari hasil validasi pertama untuk pembelajaran 1 memperoleh nilai dari ahli media 1 Bapak Benni Handayani memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat layak, namun walaupun media sangat layak masih terdapat beberapa perbaikan yang diberikan. Kemudian nilai yang diperoleh dari Bapak Harry Setiawan sebesar 85% yang termasuk kedalam kategori cukup valid. Untuk perolehan nilai rata-rata dari kedua ahli sebesar 87,5% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Peneliti melakukan validasi pada tanggal 05 Juli 2021 dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku validator 1 memberikan saran dan masukan sebagai berikut: Gambar/ Objek seperti TV, Radio, dan lainnya agar diganti dengan gambar asli bukan animasi. Berikut

hasil revisi validasi ahli media validator 1 pada pembelajaran 1 dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Revisi Validator 1Pembelajaran 1



Pada tabel 4.6 merupakan hasil revisi validator 1. pada produk media sebelum revisi peneliti menggunakan gambar animasi Tv, dan Radio namun, ahli meminta untuk diganti menjadi gambar yang real bukan yang animasi. Alasannya karena agar siswa lebih tau bentuk asli dari gambar yang ditampilkan pada video. oleh karena itu pada desain produk setelah revisi peneliti mengganti gambar menjadi gambar asli.

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pertama pada media pada tanggal 26 Juli 2021 dengan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku validator 2 memberikan masukan dan saran yaitu: 1). Sesuaikan Visual dan verbal; 2) Contoh harus sesuai dengan karakter anak. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah revisi pada tabel 4.7 sebagai berikut:

No Desain Produk Sebelum Revisi

1. Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:

| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Paparan Iklan Melalul media radio televisi dan internet:
| Pap

Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 1

<mark>jas. berdasarkan ko</mark>mponen penyusunnya edakan atas zat tunggal dan zat ca<mark>mpu</mark>ran

Pada tabel 4.7 merupakan hasil revisi validator 2 untuk media video yang

cair dan gas. Berdasarkan kompon<mark>en pen</mark>yusunnya materi dibedakan atas zat tunggal d<mark>an zat c</mark>ampuran.

telah dibuat. Validator 2 memberikan saran dan masukan bahwa contoh yang ditampilkan harus sesuai dengan karakter siswa. Pada desain produk sebelum revisi peneliti memasukkan gambar contoh iklan televisi minuman sprite yang dimana iklan tersebut tidak sesuai dengan siswa, sehingga peneliti mengganti contoh iklan dengan iklan susu anak agar lebih sesuai dengan karakter anak. Kemudian visual dan verbal harus sesuai, pada desain produk sebelum revisi peneliti hanya menampilkan satu contoh materi, namun setelah melakukan perbaikan peneliti menambahkan beberapa gambar sesuai dengan materi.

Setelah media video direvisi dengan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi pertama. Maka selanjutnya peneliti mengajukan validasi kedua kepada kedua ahli media. Berikut hasil penilaian untuk validasi kedua:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli media 2 pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni Handayani, M.I.Kom	56	60	93,33%	Sangat Valid
Harry Setiawan,M.I.Kom	54	60	90%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	110	120	91,66%	Sangat Valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli media terhadap produk media video animasi pada tahap validasi kedua. Hasil validasi tampilan desain media video animasi pada validasi kedua yang diperoleh dari gabungan dua validator yaitu validator 1 dan validator 2 yang termasuk kedalam kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 91,66%.

Setelah media video diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada saat validasi pertama, selanjutnya peneliti melakukan tahap validasi kedua. Adapun hasil validasi kedua oleh Bapak Benni Handayani, M.I.Kom pada tanggal 12 Juli 2021 dan hasil validasi kedua oleh Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom pada tanggal 2 Agustus 2021 kedua ahli memberikan komentar bahwa media pembelajaran video animasi sudah bagus dan dapat digunakan digunakan tanpa revisi.

#### b. Validasi oleh ahli media pada pembelajaran 2

Pada hari senin tanggal 05 Juli 2021 dan tanggal 26 Juli 2021 peneliti telah melakukan validasi pertama pada aspek media bersama Bapak Benni Handayani, M.I.Kom Kom (Dosen Universitas Islam Riau) dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom (Dosen Universitas Islam Riau). Pada validasi pertama pembelajaran ke 2 didapati beberapa komentar dan juga hasil penilaian.

Adapun hasil penilaian pada pembelajaran kedua dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut :

**Tabel 4.9** Hasil Validasi Ahli Media 1 pembelajaran 2

Validasi	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni Ha <mark>ndayani,</mark> M.I.Ko <mark>m</mark>	54	60	90%	Sangat Valid
Harry <mark>Seti</mark> awan, M.I.K <mark>om</mark>	52 AS	SL/60	86,66%	Sangat Valid
Nilai <mark>Gab</mark> ungan	106	120	88,33%	Sangat Valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil dari uji validasi pertama untuk pembelajaran 2 mencapai nilai 88,33% yang merupakan nilai gabungan dari dua validator ahli media, nilai gabungan yang didapat memperoleh tingkat kevalidan sangat valid namun terdapat beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua. Adapun hasil revisi dan saran dari validasi ahli media 1 yaitu sebagai berikut: 1) style pada animasi bergeraknya lebih baik diganti; 2) gambar animasi internet diganti menjadi gambar asli. Berikut hasil perbaikan validasi dapat dilihat pada tabel 4.10 dibawah ini.

**Tabel 4.10** Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 2

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Setelah Revisi
1.	Iklan radio berupa kombinasi dari bunyi dan kata-kata (voice) dan efek suara (sound effect).  Iklan radio hanya dapat didengar dan tidak dapat dilihat seperti iklan televisi. oleh karena itu, radio dikenal sebagai media audio	Style pada animasi sudah diganti yang pada awalnya bergerak ke kanan dan kiri di ganti menjadi membesar dan mengecil.



disini ahli media memberikan saran bahwa sebaiknya gambar yang ada didalam video di ganti dengan gambar yang real dan juga style animasi

bergeraknya juga diganti agar menjadi lebih menarik. Ini dikarenakan agar siswa lebih mengetahui bentuk gambar asli dan bukan animasi Setelah melakukan validasi kemudian peneliti melakukan revisi terhadap produk yang

telah dibuat yang dimana peneliti mengganti gambar sesuai dengan saran yang

diberikan oleh ahli.

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pembelajaran 2 bersama Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku validator ahli media 2 memberikan masukan dan saran sebagai berikut: 1). Bahasa inggris pada materi lebih baik dihilangkan; 2) Ganti iklan menjadi ramah anak; 3) Sesuaikan visual dan verbal. Berikut hasil revisi oleh ahli media 2 yang terdapat pada tabel 4.11 dibawah ini:

**Tabel 4.11** Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2

No	Desain produk sebelum revi	si Desain produk sesudah revisi.
1.	Unsur-unsur Iklan  I. Perhatian (Attention)  Iklan yang baik harus dapat menarik perhatian masyarakat umum.  2. Minat (Interest)  Setelah mendapat perhatian, unsur iklan harus ditingkatkan menjadi minat. Apabila minat sudah ada, maka akan timbul rasa ingin tahu secara rinci dalam diri konsumen.	Unsur-unsur Iklan  3. Keinginan Iklan hendaknya mencakup cara untuk menggerakkan keinginan konsumen.  4. Rasa percaya Untuk mendapatkan rasa percaya dalam diri konsumen, sebuah Iklan harus di tunjang berbagai kegiatan peragaan. kegiatan peragaan di antaranya seperti pembuktian atau kata-kata.



Dengan melakukan validasi terhadap media pembelajaran 2 peneliti memperoleh saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media 2, ahli media 2 memberikan masukan contoh pada materi harus disesuaikan dengan siswa. Sebelum melakukan revisi peneliti menampilkan contoh iklan internet smartphone dan juga visual pada video belum sesuai dengan verbal. Setelah melakukan revisi peneliti mengganti contoh iklan smartphone menjadi iklan roti, alasannya karena agar iklan sesuai dengan karakter anak. Kemudian visual pada video harus sesuai dengan verbal, disini peneliti hanya memasukkan beberapa gambar yang tidak sesuai, selanjutnya peneliti mengganti dan menambahkan gambar agar sesuai dengan yang ditampilkan pada video.

Setelah media video di revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua. Adapun hasil dari validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Media 2 Pembelajaran 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni Handayani, M.I.Kom	55	60	91,66%	Sangat Valid
Harry Setiawan, M.I.Kom	55	60	91,66%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	110	120	91,66%	Sangat Valid

(sumber; data olahan peneliti)

Pada tabel 4.12 diatas merupakan hasil peroleh nilai dari validasi kedua pada pembelajaran 2. Hasil validasi tampilan desain media video animasi diperoleh dari gabungan nilai dari dua validator dengan perolehan nilai untuk uji validasi kedua adalah sebesar 91,66% dengan kategorisangat valid.

#### c. Validasi oleh ahli media pada pembelajaran 3

Pada tanggal yang sama yaitu tanggal 05 juli 2021 dan 26 juli 2021 telah dilakukan validasi pertama pada pembelajaran 3 pada aspek media oleh kedua ahli media yaitu Bapak Benni Handayani,M.I.Kom dan Bapak Harry Setiawan,M.I.Kom dengan hasil penilaian dan komentar ahli sebagai berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli Media 1 pembelajaran 3

Validator	Skor	Skor	Persentase	Kategori
	<b>Empiris</b>	Maksimal		
Benni Handayani, M.I.Kom	53	60	88,33%	Sangat Valid
Harry Setiawan, M.I.Kom	54	60	90%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	107	120	89,16%	Sangat Valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil uji validasi pertama pada pembelajaran 3 memperoleh nilai yaitu 89% yang merupakan nilai gabungan dari dua ahli media yaitu

dengan tingkat kevalidan sangat Valid. Namun pada pembelajaran 3 masih terdapat beberapa perbaikan sehingga media video animasi perlu direvisi dan uji validasi kembali dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Adapun saran dan masukkan yang diberikan oleh validator 1 yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom yaitu: *Style* gambar animasi bergeraknya disarankan untuk diganti agar tidak terlalu monoton. Berikut hasil perbaikan validasi dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini:

**Tabel 4.14** Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3

Desain <mark>Prod</mark> uk Se <mark>belum</mark> di Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi	
Penuangan kreativitasnya pun bisa dalam berbagai bentuk, kreasinya dapat berupa animasi dua dimensi ataupun tiga dimensi, testimoni, dan lagu produk yang diiklankan.	Style pada gambar animasi sudah diganti.	

Pada tabel 4.14 yang merupakan hasil revisi dari validator 1 untuk pembelajaran 3, pada pembelajaran 3 yang harus diganti yaitu animasi bergerak pada gambar, disini peneliti membuat animasi bergerak kekiri dan kekanan saja, alasan harus diganti karena style pada gambar terlalu monoton. setelah melakukan revisi peneliti mengganti animasi menjadi membesar dan mengecil.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada pembelajaran 3 dengan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom sebagai ahli validasi 2. Adapun saran dan masukkan yang diberikan oleh ahli adalah sebagai berikut: 1) Gambar animasi televisi sebaiknya diganti dengan gambar yang ramah anak; 2) Gambar pada

materi usaha ekonomi masyarakat lebih baik diganti dengan gambar yang sesuai. Berikut hasil revisi dari validator ahli media2

**Tabel 4.15** Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3

No	Desain Produk Sebelum di Revisi	Desain Produk Sesudah di Revisi	
1.	Penuangan kreativitasnya pun bisa dalam berbagai bentuk, kreasinya dapat berupa animasi dua dimensi ataupun tiga dimensi, testimoni, dan lagu produk yang diiklankan.	Televisi merupakan media iklan elektronik yang paling efektif. Melalui televisi kreativitas penyampaian para pembuat iklan akan lebih maksimal.  Televisi	
2.	Perkebunan merupakan usaha pemanfaatan lahan dengan tanaman-tanaman keras. Perkebunan dapat dibedakan atas perkebunan rakyat dan perkebunan besar.	Verha Regitura Elexacut Masyarehat ladmodus oooo Perkebunan merupakan usaha pemanfaatan lahan dengan tanaman-tanaman keras. Perkebunan dapat dibedakan atas perkebunan rakyat dan perkebunan besar.	

Pada tabel 4.15 sebelum melakukan revisi peneliti menggunakan gambar untuk iklan televisi yaitu contoh iklan minuman *starbucks*, disini iklan sebelum revisi tidak sesuai dengan siswa dan juga tidak boleh membawa nama produk yang ditampilkan oleh karena itu peneliti mengganti iklan televisi menjadi iklan *pepsodent* agar sesuai dengan siswa. Gambar kedua yang harus diganti yaitu usaha ekonomi masyarakat yaitu perkebunan sawit, sebelum revisi gambar yang ditampilkan kurang sesuai dan terlihat tidak menarik, oleh karena itu penenliti mengganti gambar dengan perkebunan teh agar lebih menarik.

Setelah melakukan revisi, selanjutnya peneliti mengajukan validasi kedua kepada kedua ahli. Berikut hasil penilaian validasi kedua pada pembelajaran 3 sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media 2 Pembelajaran 3

Validasi	Skor	Skor	Persentase	Kategori
	<b>Empiris</b>	Maksimal		
Benni Handayani, M.I.Kom	54	60	90%	Sangat Valid
Harry Setiawan, M.I.Kom	56	60	93,33%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	110	120	91,66%	Sangat Valid

(sumb<mark>er</mark> : data olahan peneliti)

Berdasakan tabel 4.16 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli media terhadap produk video pembelajaran 3 pada tahap validasi kedua. Hasil validasi pada media pembelajaran setelah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari validator, perolehan nilainya sebesar 91,66% dengan kategori sangat sangat valid.

## 2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi ahli bahasa dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Bapak Latif, S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau) dan Ibu Dr. Fatmawati,S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau). Ahli bahasa memberikan penilaian pada aspek penggunaan bahasa dalam media video animasi yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 4.17 sebagai berikut:

#### a. Validasi oleh ahli bahasa pembelajaran 1

Pada hari Rabu tanggal 07 Juli 2021 dan hari Senin pada tanggal 12 Juli 2021 telah dilakukan validasi pada tahap pertama pada aspek bahasa oleh kedua ahli yaitu Bapak Latif, M.Pd dan Ibu Dr.Fatmawati,M.Pd dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4.17** Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, S.Pd.,M.Pd	21	24	87,5%	Sangat Valid
Dr. Fatmawati,	21	24	87,5%	Sangat Valid
S.Pd., M.Pd	The			
Nilai Gabungan	42	48	87,5%	Sangat Valid

(sumber : data olahan peneliti)

Pada tabel 4.17 diatas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap produk media video pada pembelajaran 1. Dari hasil validasi pertama diperoleh dengan jumlah nilai gabungan rata-rata sebesar 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat valid. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh validator bahasa 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.18 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 1



Pada tabel 4.18 merupakan hasil revisi dari validator 1. disini ahli bahasa 1 memberikan komentar bahwa terdapat kalimat yang tidak diawali dengan huruf kapital, oleh karena itu pada desain produk sesudah revisi peneliti mengganti huruf yang belum menggunakan khuruf kapital.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi bersama validator kedua memberikan saran dan masukan yaitu;

**Tabel 4.19** Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 1



Pada tabel 4.19 pada media video masih terdapat kalimat yang belum menggunkan huruf kapital salah satunya yaitu pada kalimat iklan radio, karena pada setiap awal kalimat harus dimulai dengan huruf kapital. Setelah melakukan revisi peneliti mengganti kalimat yang belum menggunakan huruf kapital. Setelah melakukan revisi dengan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi pertama, peneliti melanjutkan validasi kedua kepada kedua ahli bahasa. Berikut merupakan hasil penilaian untuk validasi kedua:

Tabel 4.20 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, S.Pd.,M.Pd	24	24	100%	Sangat Valid
Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	23	24	95,83%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	47	48	97,91%	Sangat Valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.20 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media video animasi pembelajaran 1. Hasil validasi aspek bahasa media video diperoleh dari gabungan dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran, kemudian diperoleh nilai rata-rata penilaian sebesar 97,91% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dan kedua

para ahli memberikan komentar bahwa media video animasi sudah bagus dan dapat digunakan.

## b. Validasi oleh ahli bahasa pembelajaran 2.

Pada hari Rabu, 07 Juli 2021, dan hari senin 12 Juli 2021 telah dilakukan validasi pertama pada aspek bahasa pada pembelajaran 2. Adapun hasil penilaian dan komentar ahli pada aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.21 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 Pembelajaran 2

<b>V</b> alidator	Skor	Skor	Persentase	Kategori
	Empiris	Maksimal		
Latif, S.Pd.,M.Pd	20	24	83,33%	Cukup Valid
Dr. Fatmawati,	22	24	91,66%	Sangat Valid
S.Pd., <mark>M.Pd</mark>	-		20	
Nilai <mark>Gab</mark> ungan	42	48	87,49%	Sangat Valid

Pada tabel 4.21 merupakan hasil uji validasi pertama untuk pembelajaran ke 2 mencapai nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai gabungan dua validator ahli sebesar 87,49% dengan kategori sangat valid. Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh validator 1 adalah sebagai berikut: 1) Tulisan pada video sebaiknya menggunakan gaya yang sesuai; 2) Tulisan pada video lebih baik di perbesar. Adapun hasil revisi validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.20 sebagai berikut:

**Tabel 4.22** Hasil Revisi Validator 1 pembelajaran 2

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
1.	Pada Minggu pagi siti membantu ibu membersihkan rumah. Siti membersihkan debu yang ada pada barang yang terletak di ruang keluarga.  Diruang keluarga siti ada beberapa alat elektronik. Siti membersihkannya dengan hati-hati.	Pada minggu pagi Siti membantu Ibu membersihkan rumah. Siti membersihkan debu yang ada pada barang yang terletak di ruang keluarga.
2.	Apa sajakah alat-alat elektronik yang ada diruang keluarga siti?	Apa nama alat elektronik yang sedangkan di bersihkan oleh Siti?

Pada tabel 4.22 merupakan tabel hasil revisi validator 1 untuk pembelajaran ke 2. Pada desain produk sebelum revisi disini peneliti menggunakan tulisan *autobus*, sesuai dengan saran yang di peroleh dari ahli bahasa, disini peneliti mengganti tulisan *autobus* ini dikarenakan tulisan autobus terlalu kecil dan terlalu rapat oleh karena itu peneliti mengganti tulisan menjadi *roboto medium*, agar tulisan menjadi lebih terlihat dan jelas.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada tanggal 12 Juli 2021 dengan Ibu Dr. Fatmawati,S.Pd.,M.Pd selaku validator kedua memberikan saran dan masukan sebagai berikut: 1) Penulisan nama diri dan sapaan (Ibu, Ayah, Adik) di awali dengan huruf kapital; 2) Ubah gambar leptop menjadi komputer Berikut hasil perbaikan oleh validator kedua dapat dilihat pada tabel 4.23 sebagai berikut:

Tabel 4.23 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
1.		
	Sebelum menyajikan minuman, ibu menanyakan minuman yang diinginkan ayah, siti, dan adik. Ternyata minuman yang diinginkan ayah, siti dan adik berbeda-beda.	S <mark>ebelum menyajikan minuman, Ib</mark> u menanyakan minuman yang diinginkan Ayah, Siti, dan Adik, Ternyata minuman yang diinginkan Ay <mark>ah, Siti d</mark> an Adik berbeda-beda.
2.	Ayah ingin kopi panas, siti ingin air putih dingin, dan adik ingin es teh. Berbeda lagi dengan minuman yang diinginkan ibu Siti. Beliau menginginkan teh panas.	Ryah ingin kopi panas, Siti ingin air putih dingin, dan Adik ingin es tah. Berbeda lagi dengan minuman yang di inginkan Ibu Siti. Beliau menginginkan teh panas.
3.	Televisi Radio komputer	Televisi Radio komputer

Pada tabel 4.23 disini peneliti menampilkan perbedaan antara produk sebelum revisi dan sesudah revisi, pada pembelajaran 2 memperoleh saran dan masukan bahwa pada kalimat di video masih terdapat beberapa huruf yang belum menggunakan huruf kapital, setelah mendapati saran dari ahli bahasa 2 peneliti melakukan revisi pada media dengan mengganti kalimat yang belum menggunakan huruf kapital menjadi huruf kapital karena pada awal kalimat harus dimulai dengan huruf kapital, gambar komputer harus diganti dengan leptop karena komputer berbeda dengan leptop.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua kepada para ahli bahasa. Berikut hasil penilaian untuk validasi kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 Pembelajaran 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, S.Pd.,M.Pd	24	24	100%	Sangat Valid
Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	24	24	100%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	48	48	100%	Sangat Valid

(Sumber: data hasil olahan peneliti.)

Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah dapat digunakan.

## c. Validasi oleh ahli bahasa pembelajaran 3

Pada hari Rabu tanggal 07 Juli 2021 dan hari Senin pada tanggal 12 Juli 2021 telah dilakukan validasi pada tahap pertama pada aspek bahasa oleh kedua ahli ahli bahasa dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.25 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 pembelajaran 3

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, S.Pd.,M.Pd	21	24	87,5%	Sangat Valid
Dr. Fatmawati,	22	24	91,66%	Sangat Valid
S.Pd.,M.Pd	22	21	71,0070	Sungar vana
Nilai Gabungan	43	48	89,58%	Sangat valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil uji validasi pertama pada pembelajaran 3 memperoleh nilai ratarata sebesar 89,58% dengan kategori sangat valid. Walaupun tingkat kevalidan media sudah sangat valid, peneliti tetap harus melakukan revisi

kembali ini dikarenakan terdapat beberapa masukan dan saran dari validator ahli bahasa mengenai media video pembelajaran 3. Validator pertama memberikan saran terhadap media pembelajaran 3 yaitu; "Tulisan pada cover video sebaiknya menggunakan gaya yang sesuai agar dapat terlihat lebih jelas". Berikut hasil revisi setelah mendapat saran dari ahli:

Tabel 4.26 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
1.	TEMA 9 SUBTEMA 2 KELAS 5	TEMA 9 SUBTEMA 2 KELAS 5

Pada tabel 4.26 merupakan hasil revisi dari validator 1, disini ahli bahasa 1 memberikan saran bahwa media video sebaiknya menggunakan tulisan yang lebih besar agar dapat dilihat oleh siswa, setelah melakukan validasi peneliti mengganti tulisan dengan gaya yang menarik dan dapat dilihat dengan jelas sesuai dengan saran yang diperoleh.

Disini peneliti juga melakukan validasi pertama pada pembelajaran 3 bersama Ibu Dr.Fatmawati,S.Pd.,M.Pd selaku validator kedua, beliau memberi saran dan masukan terhadap media vidio animasi pembelajaran 3 yaitu; 1) Nama negara ditulis dengan huruf awal kapital; 2) awal kalimat huruf kapital; 3) kata bekerjasama diubah menjadi bekerja sama. Adapun hasil revisi setelah mendapat saran dari ahli dapat dilihat pada tabel 4.27 sebagai berikut:

Desain Produk Sebelum Revisi Desain Produk Sesudah Revisi No 1. Untuk memenuhi beragam kebutuhan manusia, mereka melakukan kegiatan Untuk memenuhi beragam kebutuhan manusia, mereka melakukan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi setiap orang berbeda-beda, sesuai kemampuan ekonomi. Kegiatan ekonomi setiap orang berbeda-beda, sesuai kemampuan masing-masing. Perbedaan kegiatan ekonomi dalam masyarakat sangat mendukung terpenuhinya masing-masing.
Perbedaan kegiatan ekonomi dalam
masyarakat sangat mendukung terpenuhinya semua kebutuhan manusia dengan cara saling semua kebutuhan manusia dengan cara saling 2. 0000 0000 Usaha pertanian merupakan Usaha pertanian merupakan usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesian. indonesian. Hal ini sesuai dengan Hal ini sesuai dengan keadaan alam Indonesia keadaan alam indonesia <mark>sebagai negara agraris. Hasil</mark> pertanian Indonesia antara lain sebagai negara agraris. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, dan palawija. padi, jagung, ubi, dan palawija.

Tabel 4.27 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3

Pada tabel 4.27 merupakan hasil revisi validator 2 yang dimana pada

tabel desain sebelum revisi peneliti menuliskan nama negara belum menggunakan huruf awal dengan kapital, setelah melakukan revisi sesuai saran disini peneliti menuliskan nama negara dengan huruf awal kapital karena setiap awal kalimat harus dimulai dengan huruf kapital.

Setelah melakukan revisi, peneliti mengajukan validasi kedua pada ahli bahasa. Berikut merupakan hasil penilaian validasi kedua :

**Tabel 4.28** Hasil Penilaian Ahli Bahasa 2 Pembelajaran 3

Validator	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Latif, S.Pd.,M.Pd	24	24	100%	Sangat valid
Dr. Fatmawati,	24	24	100%	Sangat valid
S.Pd.,M.Pd				
Nilai Gabungan	48	48	100%	Sangat valid

(Sumber : data olahan peneliti)

Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 100% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Para ahli memberikan komentar bahwa media sudah bisa digunakan untuk pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah dapat digunakan.

# 3. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yaitu Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si selaku (Kepala Sekolah di SDN 115 Pekanbaru) dan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd selaku (Kepala Sekolah di SDN 104 Pekanbaru). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi. Berikut hasil validasi pertama terhadap ketiga media pembelajaran video animasi:

#### a. Validasi ahli materi pada pembelajaran 1

Pada hari Rabu 07 Juli 2021 dan hari Selasa 13 Juli 2021 telah dilakukan validasi pertama pada aspek materi oleh kedua ahli untuk ketiga pembelajaran dengan penilaian yang sama dan mendapati saran dan masukan untuk ketiga media pembelajaran denga hasil penilaian untuk pembelajaran 1 sebagai berikut:

**Tabel 4.29** Hasil Penilaian Ahli Materi 1 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd.,M.Si	30	40	75%	Cukup valid
Jannati Sulaiman,	35	40	87,5%	Sangat valid
S.Pd.				
Nilai Gabungan	65	80	81,25%	Cukup valid

(Sumber; data olahan peneliti).

Berdasarkan tabel 4.29 diatas hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata rata dari gabungan ahli materi yaitu 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Peneliti melakukan validasi pertama bersama Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si pada tanggal 07 Juli 2021 dan mendapati saran dan komentar yaitu: 1) Tambahkan soal evaluasi pada akhir video; 2) berikan feedback kepada anak. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.30 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 1

No	Desain Produk Sebelum	Desain Produk Sesudah
	Revisi	Revisi
1.	Belum ada soal evaluasi	1. Iklan yang disiarkan diradio memiliki durasi yang hampir sama dengan televisi. Namun iklan radio hanya berisi suara/audio saja. Radio termasuk kedalam jenis iklan elektronik Yang dimaksud iklan elektronik yaitu?  2. Sebelum membuat iklan di radio, hal yang harus di buat terlebih dahulu adalah?  3. Televisi adalah media elektronik yang sangat efektif dalam menayangkan iklan, hal itu karena televisi mampu menyajikan?
2.	Belum ada soal evaluasi	4. Perbedaan antara gambar A dan B adalah zat penyusunnya. Gambar A mengandung zat campuran dan gambar B mengandung zat campuran  5. Bayu mengamati sirop melon yang ia buat didalam sebuah gelas. Sirop melon itu tercampur merata dan sempurna dengan air putih. Hal ini menandakan bahwa campuran antara sirop dan air termasuk
2.	Belum ada feedback yang	Sudah ada feedback antara guru dan
	diberikan	siswa

Pada tabel 4.30 merupakan hasil revisi validator 1 untuk ahli materi yaitu Ibu Suryati,M.Si. disini validator memberikan masukan bahwa harus menambahan soal evaluasi pada video, setelah melakukan validasi selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap media yang telah dibuat yaitu menambahkan soal evaluasi sesuai dengan saran yang diberikan.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pertama bersama Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd pada tanggal 13 Juli 2021 pada hari selasa. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli yaitu : 1) Backsound musik pada video sebaiknya di kurangi; 2) Tambahkan soal evaluasi pada video; 3) pengisi suara pada video diperlambat. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.31 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 1

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi		
1.	Backsound musik dikurangi,	Backsound musik pada video sudah		
	pada video musik terletak pada	dikurangi, terletak pada awal		
	awal mulai video sampai akhir	pembuka dan penutup saja.		
	video.			
2.	Soal evaluasi belum ada	1. Iklan yang disiarkan diradio memiliki durasi yang hampir sama dengan televisi. Namun iklan radio hanya berisi suara/audio saja. Radio termasuk kedalam jenis iklan elektronik Yang dimaksud iklan elektronik yaitu?  2. Sebelum membuat iklan di radio, hal yang harus di buat terlebih dahulu adalah?  3. Televisi adalah media elektronik yang sangat efektif dalam menayangkan iklan, hal itu karena televisi mampu menyajikan?		
3.	Suara <mark>peng</mark> isi diperlambat.	Suara pengisi sudah di perlambat.		

Pada tabel 4.31 merupakan hasil revisi validator 2. Peneliti mendapati saran yaitu backsound musik terlalu panjang lebih baik di kurangi, alasannya karena siswa menjadi tidak fokus nantinya dengan musik yang terlalu panjang dan masukkan soal evaluasi pada video animasi. Setelah melakukan revisi pada media video animasi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua bersama kedua ahli. Hasil validasi kedua pada pembelajaran 1 dapat dilihat pada tabel 4.32 dibawah ini:

Tabel 4.32 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd.,M.Si	39	40	97,5%	Sangat valid
Jannati Sulaiman,	37	40	92,5%	Sangat valid
S.Pd	The		100	
Nilai Gabungan	76	80	95%	Sangat valid

(Sumber; data olahan peneliti)

Pada tabel 4.32 diatas merupakan hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi pada validasi kedua pada pembelajaran 1. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat valid dan video sudah bagus dan sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD.

# b. Validasi ahli materi pembelajaran 2

Validasi pertama pada pembelajaran 2 dilakukan pada tanggal yang sama yaitu tanggal 07 Juli 2021 dan tanggal 13 Juli 2021 bersama Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si dan Ibu Jannati,S.Pd. adapun hasil penilaian untuk validasi pertama pembelajaran 2 sebagai berikut;

**Tabel 4.33** Hasil Penilaian Ahli Materi 1 pembelajaran 2

Validator	Skor empiris	Skor maksimal	persentase	Kategori
Suryati, S.Pd.,M.Si	30	40	75%	Cukup valid
Jannati	35	40	87,5%	Sangat valid
Suryani,S.Pd				
Nilai gabungan	65	80	81, 25%	Cukup valid

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada validasi pertama hasil penilaian pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Adapun saran yang diperoleh dari validator 1 yaitu Ibu Suryati, S.Pd.,M.Pd adalah

sebagai berikut; 1) Tambahkan soal evaluasi di akhir video; 2) berikan feedback kepada siswa. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel 4.34 dibawah ini:

Tabel 4.34 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 2

No	Desain produk sebelum	Desain produk sesudah revisi		
	revisi	00000		
1.	Tambkan soal evaluasi	SOAL EVALUASI		
	pada video	1. Iklan radio, televisi, dan internet memiliki fungsi yang sama. Apa fungsi dari iklan elektronik tersebut? 2. Dalam iklan elektronik harus memperhatikan beberapa unsur iklan. Salah satu unsur dari iklan elektronik yaitu Perhatian. Jelaskan yang dimaksud dengan perhatian dalam iklan? 3. Ibu sedang membuat adonan bakwan, adonan bakwan terdiri dari tepung dan sayuran. Adonan bakwan yang dibuat ibu ternyata tidak tercampur merata, bentuk nya masih kelihatan. Dari ciri-ciri tersebut dapat diketahui bahwa adonan ibu termasuk ke dalam ?		
2.	Belum ada feedback yang	Sudah terdapat feedback antara guru		
	diberikan oleh guru	dan siswa.		

Pada tabel 4.34 sebelum produk media direvisi peneliti belum menambhakan soal evaluasi didalam video dan juga belum terlihat adanya feedback antara siswa, kemudian setelah melakukan revisi disini peneliti menampilkan soal evaluasi didalam video sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Setelah itu peneliti juga melakukan validasi bersama selaku validator 2. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut: 1) suara pengisi pada video di perlambat; 2) tambahkan soal evaluasi pada akhir video; 3) backsound musik pada video dikurangi. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.35** Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 2

No	Desain produk sebelum revisi	Desain produk sesudah revisi
1.	Suara pengisi diperlambat.	Suara pengisi sudah diperlambat
2.	Belum terdapat soal evaluasi	SQAL EVALUAS  1. Iklan radio, televisi, dan internet memiliki fungsi yang sama. Apa fungsi dari iklan elektronik terasbut?  2. Dalam iklan elektronik harus memperhatikan beberapa unsur iklan. Salah satu unsur dari iklan elektronik yaitu Perhatian. Jelaskan yang dimaksud dengan perhatian dalam iklan?  3. Ibu sedang membuat adonan bakwan, adonan bakwan terdiri dari tepung dan sayuran. Adonan bakwan yang dibuat ibu ternyata tidak tercampur merata, bentuk nya masih kelihatan. Dari clri-cirit tersebut dapat diketahui bahwa adonan ibu termasuk ke dalam ?

3.	Backsound musik dikurangi	Backsound musik sudah dikurangi.
----	---------------------------	----------------------------------

Pada tabel 4.35 peneliti sudah menambahkan dan memperbaiki media sesuai dengan saran yag diberikan oleh validator ahli materi yaitu Ibu Jannati sulaiman, S.Pd. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua pada hari Sabtu, 24 Juli 2021. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.36 dibawah ini.

Tabel 4.36 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 Pembelajaran 2

Validator	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Su <mark>rya</mark> ti, S.Pd. <mark>,M</mark> .Si	38	40	95%	Sangat valid
Jannati Sulaiman,S.Pd	37	40	92,5%	Sangat valid
Nilai G <mark>abu</mark> ngan	75	80	93,75%	Sangat valid

(sumbe<mark>r: d</mark>ata olah<mark>an</mark> peneliti)

Perolehan nilai pada validasi kedua pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan mendapat komentar dari kedua ahli bahwa media video animasi sudah bagus dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

#### c. Validasi ahli materi pembelajaran 3

Validasi pertama juga dilakukan pada pembelajaran 3 pada tanggal yang sama bersama para ahli materi yaitu Ibu Suryati,S.Pd.,M.Si selaku validator pertama dan Ibu Jannati Sulaiman,S.Pd sebagai validator kedua. Adapun hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama sebagai berikut ini.

**Tabel 4.37** Hasil Penilaian Ahli Materi 1 Pembelajaran 3

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd.,M.Si	30	40	75%	Cukup valid
Jannati Sulaiman,S.Pd	35	40	87,5%	Sangat valid
Nilai gabungan	65	80	81,25%	Cukup valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Berdasarkan penilaian tersebut, perolehan nilai untuk media pembelajaran 3 pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli 1 sebagai berikut: 1) tambahkan soal evaluasi pada akhir video; 2) Tujuan pembelajaran diperhatikan kembali. Hasil revisi para ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.38 sebagai berikut:

Tabel 4.38 Hasil Revisi Validator 1 Pembelajaran 3

No	D <mark>esain produk sebelum revisi</mark>	Desain produk sesudah revisi
1.	Belum terdapat soal evaluasi pada video	1. Iklan yang ditampilkan di televisi harus menggunakan ciri bahasa yang dapat menarik khalayak yang melihatnya. Sebutkan ciri- ciri bahasa iklan elektronik!  2. Menjalin rasa persahabatan, kekeluargaan, dan sikap saling tolong menolong antar sesama, serta sikap nasionalisme merupakan bangsa Indonesia  3. Biro perjalanan termasuk kedalam bidang usaha
2.	Tujuan pembelajaran diperhatikan kembali.	Sudah

Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan validator 1, Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi bersama Ibu Jannati Sulaiman,S.Pd dan mendapati saran dan masukan sebagai berikut :

Tambahkan soal evaluasi pada video, 2) backsoun musik dikurangi.
 Adapun hasil revisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.39 Hasil Revisi Validator 2 Pembelajaran 3

No	Desain produk sebelum revisi	Desain produk sesudah revisi		
1.	Backsound musik dikurangi.	Backsound musik sudah dikurangi.		
2.	Tambahkan soal evaluasi.	1. Iklan yang ditampilkan di televisi harus menggunakan ciri bahasa yang dapat menarik khalayak yang melihatnya. Sebutkan ciri- ciri bahasa iklan elektronik!  2. Menjalin rasa persahabatan, kekeluargaan, dan sikap saling tolong menolong antar sesama, serta sikap nasionalisme merupakan bangsa Indonesia  3. Biro perjalanan termasuk kedalam bidang usaha		

Setelah melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh validator 2, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua bersama para ahli materi. Adapun hasil dari validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.40 dibawah ini.

Tabel 4.40 Hasil Penilaian Ahli Materi 2 Pembelajaran 3

Val <mark>ida</mark> tor	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd.,M.Si	38	40	95%	Sangat valid
Jannati <mark>Sulai</mark> man, S.Pd	37	40	92,5%	Sangat valid
Nilai gab <mark>ungan</mark>	75	80	93,75%	Sangat valid

(sumber; data olahan peneliti)

Dari tabel 4.40 diatas merupakan hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi validasi kedua. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan media sudah layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi kedua oleh Ibu Suryati,S.Pd.,M.Si pada tanggal 24 Juli 2021 mendapatkan hasil bahwa media video sudah dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas. Dan pada validasi kedua bersama Ibu Jannati sulaiman,S.Pd mendapati hasil bahwa media video yang dikembangkan sudah layak digunakan didalam kelas V SD.

#### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pada pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi tahapan pengembangan sampai pada tahap development atau pengembangan saja, ini dikarena sekarang masih dalam masa pandemi covid-19. Adapun langkahlangkah yang digunakan yaitu *Analysis, Design, Development*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap Analisis, pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VA SDIT Almadinah Dumai. Analisis yang dilakukan adalah: (1) analisis kurikulum yang terkait dengan KI dan KD kurikulum 2013 pada tema 9 subtema 2 dikelas V, (2) Analisis guru dan siswa yaitu untuk mengetahui kebutuhan media yang seperti apa yang guru inginkan dan siswa inginkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dan guru, guru menginginkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengatakan media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media yang tidak membuat siswa bosan dan memiliki warna yang menarik dan terdapat gambar-gambar yang beragam sesuai dengan materi pembelajaran, (3) Analisis Media yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran. Saat melakukan wawancara pada tanggal 5 Februari 2021 guru

mengatakan bahwa media yang digunakan saat pembelajaran daring berupa media video yang didownload melalui youtube dan di share kepada siswa.

Selanjutnya tahap desain, tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran video animasi pada tembelajaran tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2, dan 3. Adapun proses pembuatan media video animasi yaitu: (1) peneliti merancang media video animasi yang akan dibuat pada aplikasi *kinemaster*, (2) selanjutnya peneliti membuat jabaran materi sesuai dengan kurikulum 2013, (3) kemudian membuat cover dan menambahkan tokoh guru dan backsound suara musik dalam media video animasi tersebut. Setelah produk selesai maka dilakukan validasi media oleh validator.

Selanjutnya pada tahap pengembangan, setelah media video yang dikembangkan selesai, kemudian divalidasi oleh para ahli. Tujuan dilakukannya validasi untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan pada produk media yang telah dibuat untuk menjadi layak digunakan pada proses pembelajaran. Uji validasi dilakukan oleh enam orang ahli untuk tiga bidang keahlian, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran.

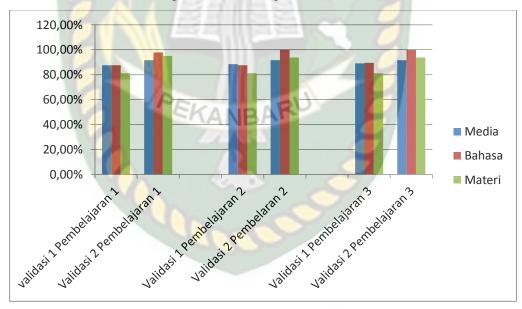
Adapun hasil dari uji validasi untuk produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.41 Rekapituasi Hasil Validasi Media Video

		Aspek yang dinilai			
Uji validasi		Aspek Media	Aspek Bahasa	Aspek Materi	Rata –rata
Pembelajaran 1	1	87,5%	87,5%	81,25%	85,41%
	2	91,66%	97,91%	95%	94,85%
Pembelajaran 2	1 (1)	88,33%	87,49%	81,25%	85,69%
	2	91,66%	100%	93,75%	95%
Pembelajaran 3	1	89,16%	89,58%	81,25%	86,66%
	2	91,66%	100%	93,75%	95%

(Sumber : data o<mark>lah</mark>an peneliti)

Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video



Pada pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar85,41% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan beberapa perbaikan sehingga pada validasi kedua memperoleh nilai sebesar 94,85%. Dengan kategori sangat valid maka media pembelajaran

video animasi sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas V SD.

Pada pembelajaran 2 perolehan nilai untuk validasi pertama sebesar 85,69% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan beberapa perbaikan sehingga pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan tingkat kategori sangat valid. Maka media pembelajaran video animasi pada pembelajaran 2 sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas V SD. Berikut diagram perbandingan untuk hasil uji validasi pertama dan kedua.

Pada pembelajaran 3 perolahan rata-rata nilai sebesar 86,66% dengan tingkat kevalidan sangat valid pada uji validasi pertama. Pada uji validasi kedua perolehan rata-rata nilai sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Berikut diagram perbandingan untuk hasil validasi pertama dan kedua.

Ketiga media pembelajaran sudah layak digunakan tanpa melakukan revisi dengan kriteria kevalidan mencapai tingkat sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada peneliti ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar. Berikut diagram hasil uji validasi dari media pembelajaran video animasi:



Gambar 4.12 Diagram Hasil Keseluruhan Uji Validasi

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustin,dkk (2020:21) yaitu mengembangkan video animasi pada pelajaran sejarah kelas X dengan hasil yang layak karena mampu memiliki daya tarik media video animasi tersebut. Sedangkan penelitian oleh Isti,dkk (2020:25) dalam mengembangkan video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Shobah,dkk (2018:4) Hasil penilaian kelayakan media video animasi pembelajaran dari ahli materi, ahli media I dan ahli media II didapatkan hasil dengan kategori sangat baik. Pada uji coba kelayakan media terhadap siswa dalam uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar juga diperoleh hasil dengan kategori sangat baik. Sehingga berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi

sistem peredaran darah untuk kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Jarak Kulon -Jombang layak digunakan dalam pembelajaran.



#### **BAB V**

#### **PENUTUP**

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Pengembangan media video animasi dilakukan dengan 3 tahapan yaitu, (1) Tahap Analisis, tahapan analisis terdiri dari: analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media. (2) Tahap Desain, merupakan tahapan yang dimana peneliti akan membuat media pembelajaran dengan menentukan software dan komponen media yang sesuai. (3) Tahap Pengembangan, merupakan tahapan memproduksi media yang telah dibuat untuk melakukan uji validasi terhadap para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.
- 2. Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan sangat valid. Dengan rincian penilaian sebagai berikut:
  - a. Pembelajaran 1 dengan rata-rata perolehan skor untuk ketiga ahli sebesar
     94,84% dengan tingkat kevalidan sangat valid.
  - b. Pembelajaran 2 dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid.
  - c. Pembelajaran 3 dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

#### 5.2 Saran

Saran yang diberikan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi ini sesuai dengan kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 3. Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi ini dalam proses memahami materi pembelajaran.
- 4. Bagi guru, sebaiknya lebih memanfaatkan prasarana dan sarana yang ada di sekolah seperti proyektor, dimana guru bisa menggunakan sarana tersebut dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 5. Bagi peneliti lainnya, agar peneliti bisa menguji cobakan lebih lanjut agar didapati hasil kelayakan pada media video animasi dan juga dapat menambahkan kunci jawaban pada video animasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, Anindita. 2014. Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Smk Negeri 1 Pengasih. *Skripsi*. Fakultas Teknik Yogyakarta.
- Agustin,Relis, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perkauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi. Vol 5 No 1.
- Akbar, Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfasyi, Muhammad Chusnul. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negri Ngoto Bantul Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Anwariningsih, S. Huning dan Ernawati, Sri. 2013. Development Of Interactive Media For ICT Learning At Elementery School Based On Student Left Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 7, No 2.
- Arnold, Raffaello Bryan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol 6, No 4
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Atiaturrahmaniah, dkk. 2017. *Pengembangan Matematika SD*. Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Efendi, dkk. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Mottion Graphich pada Mata Pelajaran IPA di SDN PANDANREJO 1 KABUPATEN MALANG. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidkan. Vol 6, No 2.
- Fadhli, Muhibuddin . 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3. No 1.
- Giyanti. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop -Up Book Untuk Peserta Didik TunaRungu SMP-LB Pada Materi Gerak dan Gaya. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Hidayati, Amelia Sholikh, dkk. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP*. Vol 6, No 1.

- Irawan, Rizka Kagum. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN Pajang III No.2 Surakarta. *skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Surakarta.
- Ismawati, D. Arista dan Tandoyonomanu, Danang. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol 8, No 1.
- Isnaeni, Neni dan Hidayah, Dewi. 2020. Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*. Vol 1, No 5.
- Isti, Lailia Arditya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Tema 5 Fokus Bahasan Sifat-sifat Cahaya dan Keterkaitannya dengan Indera Penglihatan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jember.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Kurniawan, Dicky Candra,dkk. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal JINOTEP*. Vol 4 No 2.
- Lukman, Aprizal dkk. 2019. Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*. Vol 5, No 2.
- Mursyadat, Ilham. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Malang.
- Nurhayati, Ifa dkk. 2019. The Effectiveness Of The Use Of Video On Learning On The Competence Of Scalp And Hair Care Of Vocational High School Students Of Beauty Departement. *Joernal of Vocational Carrer Education* 3 (1): 71.
- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. Pengembangan Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*. Vol 7, No 4.
- Paksi, Hendrik Pandu dan Ariyanti, Lita. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: SCOPINDO.

- Pangestu, Marta Dwi dan Wafa, Achmad Ali. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Singosaro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 11, No 1.
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 6, No 1.
- Priadi, Benny A. 2017. *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Putro, Aji Lkasono, dan Sujatmiko, Bambang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Pengambilan Gmabar Bergerak di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. Vol 3, No 1.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Sabrinatami Zanderiyani. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stopmotion Pembuatan Kue Dari tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMKN 4 Yogyakarta. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Boga, Yogyakarta.
- Sefriani, Rini, dan Sepriana, Rina. 2020. Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 2, No 1.
- Shobah, Hikmatun Nuris. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Mata pelajaran IPA Kelas VIII Mts Miftahul Ulum Jarak Kulon Jombang. *Jurnal Teknologi Pendidikan 0. Vol 0. No*.
- Simamarta, Janner, dkk. 2019. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : ALFABET
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Soenyoto, Partono, 2017. Animasi 2D . Jakarta : PT. Elex Media Koputindo.

Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahyuono, Hendra Eka. 2015. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Malang.

Wardhati dan Anangga. 2019. Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di FKIP Budi Utomo Malang. Jurnal Efektor. Vol 6, No 1.

