

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 UNTUK SISWA
KELAS IV SDN 104 PEKANBARU**

SKRIPSI

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



LENI ARBAATIN ANNISA

NPM. 176910656

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 UNTUK SISWA
KELAS IV SDN 104 PEKANBARU**

SKRIPSI

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



LENI ARBAATIN ANNISA

NPM. 176910656

PEMBIMBING

ZAKA HADIKUSUMA RAMADAN, M.Pd

NIDN. 1026029001

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 UNTUK SISWA
KELAS IV SDN 104 PEKANBARU

LENI ARBAATIN ANNISA

NPM. 176910656

Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Pembimbing : Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 dan mengetahui kelayakan dari media tersebut dengan dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi; 2) tahap desain yaitu tahap perancangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*; 3) tahap pengembangan yaitu tahap produksi media yang telah dirancang dan dilakukan validasi media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan pada pembelajaran 3 memperoleh persentase 93,88% dengan kategori sangat valid, pada pembelajaran 4 diperoleh persentase 95,41% dengan kategori sangat valid dan pembelajaran 5 memperoleh persentase 96,18 dengan kategori sangat valid.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi

*DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO-BASED LEARNING MEDIA
ON THEME 7 SUBTEMA 3 FOR CLASS IV STUDENTS
OF SDN 104 PEKANBARU*

LENI ARBAATIN ANNISA

NPM. 176910656

*A thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of
Teacher Training and Education, Islamic University of Riau.*

Advisor : Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop animated video media in class IV theme 7 sub-theme 3 and determine the feasibility of the media by being validated by media experts, material experts and linguists. This development research uses the ADDIE model. This research was conducted in three stages, namely 1) the analysis stage consisting of curriculum analysis, needs analysis and material analysis; 2) the design stage, namely the design stage of animated video media using the kinemaster application; 3) the development stage, namely the media production stage that has been designed and media validation is carried out. The results of this study indicate that the animated video learning media developed in lesson 3 obtained a percentage of 93.88% with a very valid category, in learning 4 it was obtained a percentage of 95.41% with a very valid category and learning 5 obtained a percentage of 96.18 with a very valid category. .

Keywords: *Learning Media, Video Animation*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengembangan ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru” tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna seperti apa yang diharapkan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini penulis mengalami beberapa kesulitan, namun karena bantuan, bimbingan dan nasihat dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD FKIP UIR dan dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, saran, motivasi serta bimbingan kepada penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Seluruh Dosen Prodi PGSD FKIP UIR yang telah memberikan masukan/saran yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
3. Orang tua tercinta dan keluarga yang telah memberikan doa, semangat serta dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dan untuk diri sendiri, terima kasih sudah mau bertahan sampai detik ini, terima kasih atas semua usaha dan upayanya untuk berproses menjadi lebih baik, terima kasih juga sudah menyadarkan diri sendiri bahwa diri ini mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Pekanbaru, 20 Agustus 2021

Penulis



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	
BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN REVISI UJIAN AKHIR SKRIPSI.....	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Model Pengembangan	6
2.1.2 Media Pembelajaran	7
2.1.3 Media Video Animasi.....	11
2.1.4 Pengembangan Media Video Animasi pada Tema 7.....	16
2.2 Kerangka Berpikir	26
2.3 Penelitian Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Prosedur Penelitian	30
3.4 Data dan Sumber Data.....	33
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
3.6 Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Deskripsi Penelitian.....	37
4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	64
RIWAYAT HIDUP.....	180
DRAFT ARTIKEL ILMIAH.....
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI.....



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tingkat Kevalidan dan Revisi Media.....	36
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	38
Tabel 4.2 Hasil Validasi 1 Ahli Media	47
Tabel 4.3 Hasil Revisi Validator 1	47
Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator 2	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi 2 Ahli Media.....	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi 1 Ahli Materi	50
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator 1	50
Tabel 4.8 Hasil Revisi Validator 2	52
Tabel 4.9 Hasil Validasi 2 Ahli Materi	53
Tabel 4.10 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa	54
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Media Video Animasi	56

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Kinemaster	13
Gambar 2.2 Tampilan Aspek Rasio	14
Gambar 2.3 Tampilan Background	14
Gambar 2.4 Tambahan Penambahan Animasi	14
Gambar 2.5 Tampilan Penambahan Teks	15
Gambar 2.6 Tampilan Akhir	15
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Video Animasi.....	31
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	42
Gambar 4.2 Halaman Isi	43
Gambar 4.3 Halaman Akhir	43
Gambar 4.4 Halaman Awal.....	43
Gambar 4.5 Halaman Isi	44
Gambar 4.6 Halaman Akhir	44
Gambar 4.7 Halaman Awal.....	44
Gambar 4.8 Halaman Isi	45
Gambar 4.9 Halaman Akhir	45
Gambar 4.10 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	65
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	66
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	72
Lampiran 5 Hasil Validasi 1 Ahli Media	74
Lampiran 6 Hasil Validasi 2 Ahli Media	92
Lampiran 7 Hasil Validasi 1 Ahli Materi.....	104
Lampiran 8 Hasil Validasi 2 Ahli Materi.....	122
Lampiran 9 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 10 Buku Tematik Kelas IV Tema 7.....	154
Lampiran 11 Visualisasi Media Video pada Pembelajaran 3	155
Lampiran 12 Visualisasi Media Video pada Pembelajaran 4	161
Lampiran 13 Visualisasi Media Video pada Pembelajaran 5	168
Lampiran 14 Pengolahan Data Validasi Ahli Media	172
Lampiran 15 Pengolahan Data Validasi Ahli Materi.....	173
Lampiran 16 Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa	174
Lampiran 17 Surat Izin Riset dari TU FKIP UIR	175
Lampiran 18 Surat Rekomendasi dari DPMPTSP	176
Lampiran 19 Surat Keterangan Penelitian	177
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	178
Lampiran 21 Dokumentasi.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia semakin canggih. Hal ini memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia terutama pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa baik di luar maupun di dalam kelas.

Guru bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu video. Menurut Arsyad (dalam Rusman, 2011:218) video merupakan serangkaian gambar bergerak disertai suara yang dapat menyampaikan materi untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa dapat fokus dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media video animasi dapat membantu guru dan menarik minat siswa dalam belajar, hal ini karena sifat anak

SD yang cenderung suka bermain daripada belajar. Menurut Putra (2020:57) media video animasi adalah media yang dibuat dalam bentuk video disertai dengan gambar dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sulit terlihat dan menghadirkannya ke ruang pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan jurnal yang tulis oleh Dimas Nuswanto 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 hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Desember 2020 dengan guru kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru, sarana di SD tersebut sudah cukup memadai seperti; ruang belajar yang nyaman, arus listrik, perpustakaan, infokus dan lainnya. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas yang ada. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru, dari jumlah siswa sebanyak 21 siswa, yang mendapat nilai diatas 70 hanya 9 siswa (42,85%) dan lainnya sebanyak 12 siswa (57,15 %) mendapat nilai dibawah 70, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa gambar saja sesuai dengansaran yang terdapat pada buku guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan sibuk bermain sendiri. Penggunaan media gambar ternyata kurang efektif karena tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas dan bisa fokus pada gambar tersebut. Namun guru telah berusaha semaksimal mungkin menyajikan

materi dengan cara menjelaskan isi materi tersebut. Pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3, 4 dan 5 materi yang disajikan yaitu tentang keragaman ekonomi di Indonesia. Materi ini umumnya bersifat hafalan yang menyebabkan beberapa siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada sehingga sarana yang terdapat di sekolah bisa dimanfaatkan dengan baik. Media pembelajaran yang ingin peneliti kembangkan yaitu video, agar lebih menarik media pembelajaran dikemas dalam bentuk video animasi. Media video dirasa lebih tepat dibandingkan dengan media gambar, karena media video melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan media gambar yang hanya melibatkan indera penglihatan. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan respon siswa, minat dan hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang terdapat di SD Negeri 104 Pekanbaru adalah sebagai berikut :

1. Guru belum memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.
2. Guru belum memanfaatkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru pada Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3,4 dan 5.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis video animasi pada tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru?

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis video animasi pada tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru.

1.6 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi di Sekolah Dasar.
- b. Bagi siswa, menambah pengalaman baru baru dengan tersedianya media pembelajaran video animasi.
- c. Bagi guru, menambah variasi media yang digunakan guru di kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model Pengembangan

a. Model ADDIE

Menurut Piscurich (dalam Soesilo dan Munthe, 2020:233) model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih teratur, sederhana, dan banyak dipakai dalam membuat suatu program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli. Menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019:38) model ADDIE memiliki beberapa tahapan yaitu: *analysis*(analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation*(implementasi) dan *evaluation*(evaluasi).

b. Model 4D

Menurut Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2019:37-38) model 4D terdiri dari 4 tahap. Adapun tahapan model 4D yaitu: tahap *Define* (Pendefinisian), tahap *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan tahap *Dissemination* (Diseminasi).

c. Model Borg and Gall

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:35-37) mengemukakan bahwa ada 10 tahapan pengembangan antara lain : (1) Pengumpulan informasi melalui analisis kebutuhan (2) Perencanaan (3) Mengembangkan produk awal (4) Uji coba produk

awal (5) Revisi (6) Uji coba lapangan (7) Revisi (8) Uji pelaksanaan lapangan (9) Penyempurnaan produk akhir (10) Implementasi produk.

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

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:2) media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan yang ada disekolah. Rusman (2011:170) mengemukakan bahwa “media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran”.

Menurut Suryani (2018:5) “Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar merangsang pikiran dan menarik minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:29-30) manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri 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 di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Anwariningsh, 2018:123) manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi yang mudah dipahami dapat tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih variasi.

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

- 1) Dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih variasi.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- 5) Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2011:176-177) fungsi media pembelajaran antara lain :

- 1) Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dalam subsistem 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 Dayton (dalam Isnaeni dan Hildayah, 2020:152) media pembelajaran memiliki 3 fungsi sebagai berikut :

- 1) Memberi pengarahan
- 2) Memotivasi keinginan siswa
- 3) Menyediakan informasi

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

- 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 indera.

2.1.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

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

- 1) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.
- 4) Kelompok media penyaji
- 5) Media 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 adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.

Menurut Isnaeni dan Hildayah (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 indera penglihatan.
- 2) Media Audio, yaitu media yang bisa didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lainnya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang bisa dilihat dan didengar secara 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 banyak jenis media.

2.1.3 Media Video Animasi

2.1.3.1 Pengertian Media Video Animasi

Warsita (dalam Arnold, 2018:146) mengemukakan bahwa “media video merupakan gabungan antara media dengar (*audio*) dan media gambar (*visual*)”. Nurhayati (2018:71) menjelaskan bahwa media video merupakan media yang paling efektif yang memiliki daya tarik dalam menyampaikan suatu pesan. Sedangkan menurut Sukirman (dalam Farindhni, 2018:176) “video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan”

Menurut Faris (dalam Ponza, 2018:11) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi”. Sejalan dengan pendapat diatas, Utami (dalam Efendi, 2020:98)

menjelaskan bahwa “animasi adalah media yang disajikan yang berisi gambar yang dirangkai sehingga menghasilkan sebuah gerakan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan suatu media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak sekaligus suara dalam waktu bersamaan sehingga memiliki daya tarik dalam menyampaikan materi. Media ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

2.1.3.2 Karakteristik dan Manfaat Media Video Animasi

Menurut Ismawati dan Tandyonomanu (2016: 3) media pembelajaran video memiliki karakteristik yaitu bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif sehingga video animasi dapat dijadikan alternatif baru dalam bidang pendidikan. Manfaat media video animasi menurut Daryanto (dalam Isti, (2020:15) yaitu dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, karena pemerolehan pesan/informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan media video menurut Hamzah dan Nina (dalam Rochimah, (2019:23-24) adalah sebagai berikut:

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

- 5) Menyampaikan pesan dengan cepat.
- 6) Mengembangkan imajinasi.
- 7) Memperjelas hal-hal yang abstrak.

Sedangkan kekurangan media video menurut Rusman (2011:221) adalah sebagai berikut:

- 1) Jangkauannya terbatas.
- 2) Sifat komunikasi satu arah.
- 3) Gambar yang relatif kecil.
- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat gangguan magnetik.

2.1.3.4 Aplikasi Video Animasi

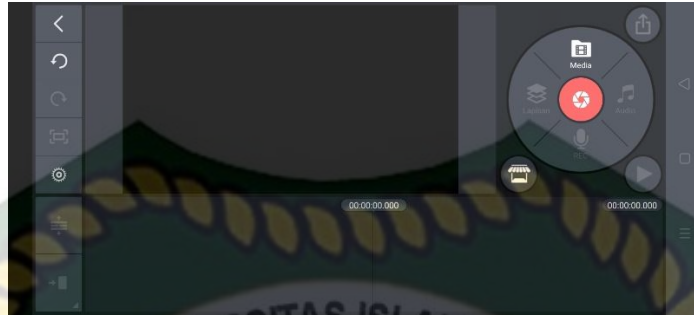
Dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini menggunakan aplikasi *kinemaster*. *Kinemaster* merupakan salah satu aplikasi penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di android. Langkah-langkah menggunakan *kinemaster* adalah sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *kinemaster* lalu klik tanda + untuk memulai edit video.



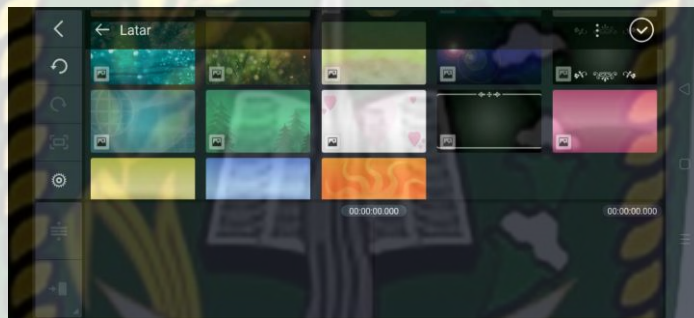
Gambar 2.1 Tampilan Awal *Kinemaster*

- b) Pilih aspek rasio 16:9. Lalu klik “media”



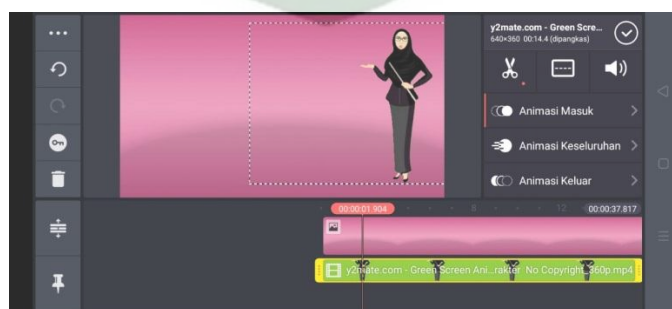
Gambar 2.2 Tampilan Aspek Rasio

- c) klik bagian latar dan pilih background yang diinginkan.



Gambar 2.3 Tampilan Background

- d) Selanjutnya, silahkan Anda klik menu lapisan. Maka akan muncul beberapa pilihan, silahkan klik menu yang paling atas ataupun yang **media**. Kemudian akan muncul berkas galeri lagi seperti penambahan background tadi, namun sekarang bisa menambahkan animasi sesuai keinginan.



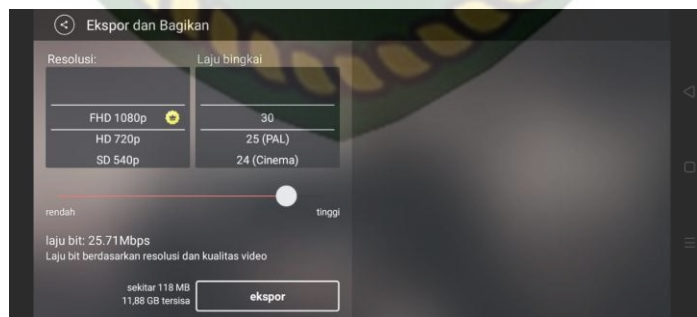
Gambar 2.4 Tampilan Penambahan Animasi

- e) Lalu klik menu lapisan dan pilih bagian “teks”. Lalu silakan isi sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 2.5 Tampilan Penambahan Teks

- f) Tambahkan suara maupun musik. Untuk Untuk menambahkan gambar maupun video, silahkan klik tombol media seperti langkah-langkah sebelumnya.
- g) Jika semua pembukaan, materi, dan penutup sudah di masukan kedalam video, selanjutnya Anda bisa menyimpan video tersebut kedalam galeri. Dengan cara mengklik ikon simpan dibagian kanan atas layar.
- h) Selanjutnya silahkan sesuaikan ukuran yang diinginkan dan klik tombol ekspor.



Gambar 2.6 Tampilan akhir

- i) Video siap untuk digunakan.

2.1.4 Pengembangan Media Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3,4 dan 5.

2.1.4.1 Materi pada Tema 7 Subtema 3

Keragaman Ekonomi di Indonesia

Aktivitas ekonomi terdiri atas tiga bagian, yaitu: produksi, distribusi, dan konsumsi. Aktivitas ekonomi penduduk Indonesia disesuaikan dengan kondisi wilayah Indonesia. Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia meliputi wilayah daratan dan perairan. Wilayah Indonesia juga mengandung potensi alam melimpah. Namun, potensi alamnya belum mampu dimanfaatkan secara optimal bagi kemakmuran penduduk Indonesia. Berikut beberapa jenis aktivitas ekonomi dan bidang ekonomi terkait.

1. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Wilayah Indonesia berada di antara lintang 6°LU – 11°LS. Posisi ini menyebabkan wilayah Indonesia beriklim tropis. Wilayah Indonesia mendapatkan banyak sinar matahari dan curah hujan sepanjang tahun. Kondisi ini sangat mendukung aktivitas pertanian. Dengan mencermati kondisi geografis Indonesia, aktivitas pertanian dibedakan menjadi pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah membutuhkan banyak air, misalnya sawah irigasi dan sawah lebak. Pertanian lahan kering membutuhkan sedikit air, misalnya tegalan dan perkebunan.

2. Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak aktivitas peternakan dikelola masyarakat atau badanusaha. Aktivitas tersebut berupa peternakan unggas, peternakan hewan kecil, dan peternakan hewan besar. Beragamnya aktivitas ini menyediakan hasil ternak melimpah. Selanjutnya, hasil ternak dapat dikonsumsi oleh masyarakat. Jenis hewanyang dibudidayakan sebagai berikut.

- a. Peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa.
- b. Peternakan hewan kecil, meliputi kelinci, kambing, dan domba.
- c. Peternakan hewan besar, meliputi sapi, kerbau, dan kuda.

Hasil peternakan tersebut meliputi telur, daging, kulit, susu, dan bulu. Tidak hanya untuk dikonsumsi masyarakat, hasil ternak juga dapat diolah menjadi berbagai kerajinan. Kerajinan dari hasil peternakan misalnya tas, sepatu, sandal, jaket, dan sarung tangan.

3. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Sekitar dua per tiga luas wilayah Indonesia berupa perairan. Fakta inilah yang menjadikan Indonesia dikenal dengan sebutan negara maritim. Luas wilayah perairan menyimpan potensi kekayaan alam melimpah. Potensi ini dimanfaatkan masyarakat untuk mengembangkan aktivitas perikanan. Aktivitas perikanan dikelompokkan menjadi perikanan tangkap dan perikanan budi daya. Aktivitas perikanan tangkap dilakukan oleh nelayan dengan cara menangkap ikan di laut. Dahulu nelayan mengandalkan angin untuk menggerakkan perahu. Nelayan

memanfaatkan angin darat untuk pergi melaut dan angin laut untuk kembali ke daratan. Kini nelayan sudah menggunakan mesin penggerak kapal (motor) untuk menggerakkan perahu. Aktivitas perikanan budidaya dilakukan di darat atau di perairan payau. Budi daya ikan di darat dilakukan di kolam, sungai, sawah (mina padi), waduk (bendungan), atau danau. Contohnya budi daya ikan lele, mas, nila, dan mujair. Budi daya ikan di perairan payau dilakukan di tambak di pesisir pantai.

4. Aktivitas Ekonomi di Bidang Kehutanan

Kawasan hutan Indonesia mengandung keragaman sumber daya hayati. Potensi hasil hutan yang terdiri atas hasil hutan kayu dan hasil hutan nonkayu (misalnya: kina, karet, damar, dan sagu). Potensi ini menjadikan Indonesia sebagai negara pengekspor kayu. Bagi Indonesia, hasil ekspor kayu menjadi salah satu sumber pendapatan negara. Lestarinya hutan berdampak terhadap kehidupan manusia dan makhluk hidup yang tinggal di hutan.

Kelestarian hutan dapat dijaga dengan cara antara lain melakukan tebang pilih dan melakukan penghijauan (reboisasi) lahan gundul. Hijaunya hutan Indonesia dapat menjadi "paru-paru dunia". Tidak hanya memberikan manfaat ekonomis, hutan juga memiliki fungsi lain. Adapun fungsi hutan yaitu sebagai penyimpan cadangan air tanah, penyeimbang iklim, serta tempat habitat flora dan fauna. Bahkan, kawasan hutan juga dimanfaatkan untuk objek wisata. Karena banyaknya manfaat hutan, kelestarian hutan hendaknya selalu dijaga.

5. Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertambangan

Kekayaan alam di Indonesia juga terkandung di perut bumi, yaitu berupa barang tambang. Di wilayah Indonesia terdapat barang tambang minyak dan gas (migas) serta barang tambang nonmigas. Contoh barang tambang nonmigas antara lain emas, perak, tembaga, batu bara, bijih besi, nikel, aluminium, intan, pasir besi, dan bauksit. Potensi barang tambang ini hendaknya dikelola dengan optimal bagi kemakmuran rakyat. Barang tambang bersifat tidak dapat diperbaharui sehingga perlu dieksplorasi dengan bijak. Ketersediaan barang tambang harus dijaga bagi kebutuhan masa kini dan masa mendatang. Selain itu, perlu dicari sumber daya alam alternatif agar sumber daya alam tidak lekas habis.

6. Aktivitas Ekonomi di Bidang Industri

Industri merupakan usaha mengubah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah bersumber dari sumber daya alam. Adanya aktivitas industri dapat meningkatkan suatu barang. Aktivitas industri dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok, maupun badan usaha. Contoh industri di Indonesia antara lain industri otomotif, konveksi, elektronik, sepatu dan sandal, ban, pengalengan ikan, minuman dan makanan, serta pupuk.

7. Aktivitas Ekonomi di Bidang Perdagangan

Potensi alam tiap-tiap daerah di Indonesia berbeda-beda. Ada yang kaya potensi alam. Ada pula yang miskin potensi alam. Fenomena ini dipengaruhi oleh kondisi geografis tiap-tiap daerah. Akibatnya, tidak setiap daerah mampu menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat setempat. Untuk

mengatasi masalah ini berkembang aktivitas perdagangan. Aktivitas ini dilakukan masyarakat untuk menyalurkan barang dan/atau jasa dari produsen ke konsumen. Barang dagangan dapat berupa hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang industri.

8. Aktivitas Ekonomi di Bidang Jasa

Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia dihubungkan selat dan laut. Untuk menjangkau antar pulau dibutuhkan sarana transportasi. Di Indonesia sarana transportasi meliputi transportasi darat, udara, dan laut. Tidak hanya itu, untuk menjalin komunikasi juga diperlukan sarana komunikasi. Kedua sarana ini menunjukkan aktivitas ekonomi masyarakat di bidang jasa. Aktivitas jasa merupakan kegiatan layanan kepada masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Aktivitas jasa lainnya antara lain jasa perbankan dan keuangan, jasa kesehatan, jasa pendidikan, jasa konsultasi hukum, jasa pariwisata, dan jasa lainnya. Berkembangnya aktivitas jasa ini memunculkan beragam jenis pekerjaan di bidang jasa.

(Sumber : Buku Siswa Tematik Kelas IV Tema 7 Revisi 2017)

Arti Penting Memahami Keragaman dalam Masyarakat Indonesia

Keragaman masyarakat Indonesia hendaknya kita pahami bersama sebagai kelebihan bangsa Indonesia yang bisa memperkaya khasanah budayanya nasional. Kita harus bisa menerima keragaman dalam masyarakat dengan bijaksana. Dan kita hendaknya bisa menjadikan keragaman yang ada sebagai alat untuk mempererat persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kurang

memahami keragaman dalam masyarakat Indonesia dapat menimbulkan dampak negatif bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Beberapa dampak negatif tidak adanya pemahaman atas keragaman dalam masyarakat Indonesia sebagai berikut :

- a. Terjadinya konflik, baik konflik ras, konflik antarsuku, maupun konflik antaragama.
- b. Perpecahan bangsa. Perpecahan bangsa ini bisa terjadi karena terdapat konflik sosial dalam kehidupan masyarakat, baik karena perbedaan ekonomi, status sosial, ras, suku, agama, dan hasil kebudayaan.
- c. Memandang masyarakat dan kebudayaan sendiri lebih baik serta merendahkan masyarakat dan kebudayaan lain. Sikap ini dapat mendorong terjadinya konflik antarkelompok.
- d. Semangat nasionalisme berlebihan sehingga menganggap rendah bangsa lain.
- e. Mempersulit pemerintah dalam menetapkan kebijakan pembangunan.
- f. Menghambat usaha pembangunan dan pemerataan sarana dan prasarana.
- g. Kurangnya partisipasi masyarakat dalam pembangunan.

Dampak negatif tersebut dapat kita hindari. Segenap bangsa Indonesia harus menyadari bahwa keanekaragaman yang ada dalam masyarakat Indonesia telah menjadi identitas kebangsaan yang tumbuh dan berkembang jauh sebelum bangsa ini menjadi satu kesatuan yang utuh, yakni Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Oleh karena itu, kita hendaknya bisa saling menghargai atau bersikap toleran dalam keragaman. Banyak bentuk tindakan yang mencerminkan sikap toleran dalam keragaman, antara lain sebagai berikut :

- a. Menghargai perbedaan dalam masyarakat, baik perbedaan suku, agama, ras, budaya, maupun golongan.
- b. Hidup berdampingan secara damai dengan orang lain meskipun berbeda suku, agama, ras, budaya, maupun golongan.
- c. Berinteraksi dengan baik tanpa ada sekat perbedaan suku, agama, ras, budaya, dan golongan.

(Sumber : Buku Siswa Tematik Kelas IV Tema 7 Revisi 2017)

Sikap Toleransi terhadap Keragaman

Toleransi berasal dari bahasa Latin, *tolerare* yang artinya dengan sabarmembiarkan sesuatu. Toleransi dapat diartikan sebagai perilaku terbuka yang menghargai segala perbedaan yang ada dengan sesama manusia. Bersikap toleransi berarti bersikap sabar, menahan diri, serta menghargai dan berhatilapang terhadap orang-orang yang memiliki perbedaan pendapat. Berikut bentuk sikap toleransi terhadap keragaman suku, budaya, agama, ras, dan gender.

1. Toleransi dalam Keragaman Agama

Kebebasan beragama dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sikap toleransi antarumat beragama dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan seperti berikut :

- a. Tidak menghina agama yang diyakini orang lain.
- b. Tidak memaksakan agama kepada orang lain.
- c. Menghormati agama yang diyakini orang lain.

- d. Beribadah dengan baik sesuai ajaran agama yang dianut.
- e. Memberi kesempatan kepada pemeluk agama lain untuk beribadah.
- f. Menjaga kerukunan antarumat beragama, intern umat beragama, dan antar umat beragama dengan pemerintah.

2. Toleransi dalam Keragaman Suku dan Ras

Masyarakat Indonesia terdiri atas beragam suku dan ras. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras. Terhadap keragaman yang ada, kita harus saling menghormati dan mengembangkan sikap toleran. Masyarakat Indonesia yang terdiri atas beragam suku dan ras pada dasarnya merupakan satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Jadi, dengan sikap toleransi antarsuku dan ras diharapkan akan terjalin persatuan dan kesatuan bangsa sehingga dapat memperkuat NKRI.

3. Toleransi dalam Keragaman Sosial Budaya

Indonesia terdiri atas berbagai daerah. Tiap-tiap daerah dihuni oleh masyarakat Indonesia yang memiliki kehidupan sosial dan budaya sendiri-sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia terdapat keragaman sosial budaya. Keragaman sosial budaya merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya dan diwariskan oleh nenek moyang kita dari zaman dahulu.

4. Toleransi dalam Keragaman Gender dan Mengembangkan Kesetaraan Gender

Tuhan telah menciptakan manusia dalam dua jenis yaitu laki-laki dan perempuan. Setiap orang hendaknya memiliki kesadaran gender yaitu kesadaran atas konsep yang meletakkan kedudukan, fungsi, dan peran antara laki-laki dan perempuan dalam masyarakat sejajar. Laki-laki dan perempuan dapat bekerja sama dalam melakukan pembangunan nasional dan menciptakan harmoni sosial. Laki-laki dan perempuan dapat mengambil peran yang berguna bagi sesama manusia lainnya. Anak laki-laki dan perempuan memiliki tanggung jawab yang sama untuk menjaga kebersihan dan kerapian tempat tinggal. Siswa perempuan juga memiliki kesempatan sama untuk menjadi ketua kelas seperti halnya siswa laki-laki. Keragaman gender dapat menjadi kekuatan bagi bangsa Indonesia, apabila masyarakat Indonesia menyadari bahwa setiap manusia memiliki hak, kewajiban, dan tanggung jawab yang sama.

Adapun sikap yang dapat dikembangkan dalam menghormati keragaman gender adalah sebagai berikut :

- a. Tidak membeda-bedakan laki-laki dan perempuan dalam berteman.
- b. Memberikan hak yang sama antara laki-laki dan perempuan.
- c. Tolong-menolong tanpa membedakan jenis kelamin.

(Sumber : Buku Siswa Tematik Kelas IV Tema 7 Revisi 2017)

2.1.4.2 Validitas

Validitas artinya keabsahan. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu produk. Validitas merupakan suatu alat ukur

yang digunakan untuk mengukur keabsahan suatu produk/media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut Suryani (2018:74) validasi media merupakan tindakan pembuktian terhadap produk/media yang dikembangkan apakah sudah layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Kriteria komponen validitas media menurut Sabrina (2018:62-63) yang telah dimodifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Aspek tujuan meliputi; ketepatan dengan materi.
- 2) Aspek visual meliputi, kualitas gambar, kesesuaian warna, keterbacaan teks dan ketepatan pemilihan font huruf.
- 3) Aspek audio meliputi, durasi video.
- 4) Aspek manfaat meliputi dapat digunakan kembali, menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Selanjutnya kriteria komponen validitas materi menurut Sabrina (2018:64) yaitu :

- 1) Aspek materi meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan penyajian materi.
- 2) Aspek manfaat meliputi memberi pengalaman baru, meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar.
- 3) Aspek penggunaan meliputi dapat digunakan kapan saja, kesesuaian video dengan materi serta ketepatan teks, gambar dan animasi.

Kemudian kriteria komponen validitas bahasa yang dilihat dari beberapa aspek menurut Wardhati (2019: 64) yang dimodifikasi yaitu:

- 1) Aspek cover meliputi kesesuaian penggunaan tulisan.
- 2) Aspek Prakata dan Isi Media meliputi kesesuaian penggunaan bahasa dan kejelasan penggunaan bahasa.

2.2 Kerangka Berfikir

Gambaran kerangka berfikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diawali dengan mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. Pada permasalahan tersebut diperlukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Selanjutnya dilakukan proses perancangan produk berupa video

animasi yang dikemas semenarik mungkin sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2.3 Penelitian Relevan

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Ponza, dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran 92% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga media dinyatakan valid.
2. Penelitian kedua dilakukan oleh Titik Sulistiyowati dan Andi Kristanto (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validitas berdasarkan ahli media dan ahli materi dengan persentase 100% (baik sekali). Hasil persentase uji coba perorangan 87,5% (baik sekali), uji coba kelompok kecil 97,9% (baik sekali), uji coba kelompok besar 98,3% (baik sekali). Berdasarkan hasil

validitas media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2019:28) penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada menjadi lebih praktis, efektif dan efisien. Peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif tujuannya untuk mendapatkan data atau informasi yang diperoleh dari wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Namun penelitian yang dilakukan peneliti hanya dibatasi sampai tahap 3 saja. Hal ini karena pandemi covid-19 yang menyebabkan sekolah belum efektif belajar seperti biasanya.

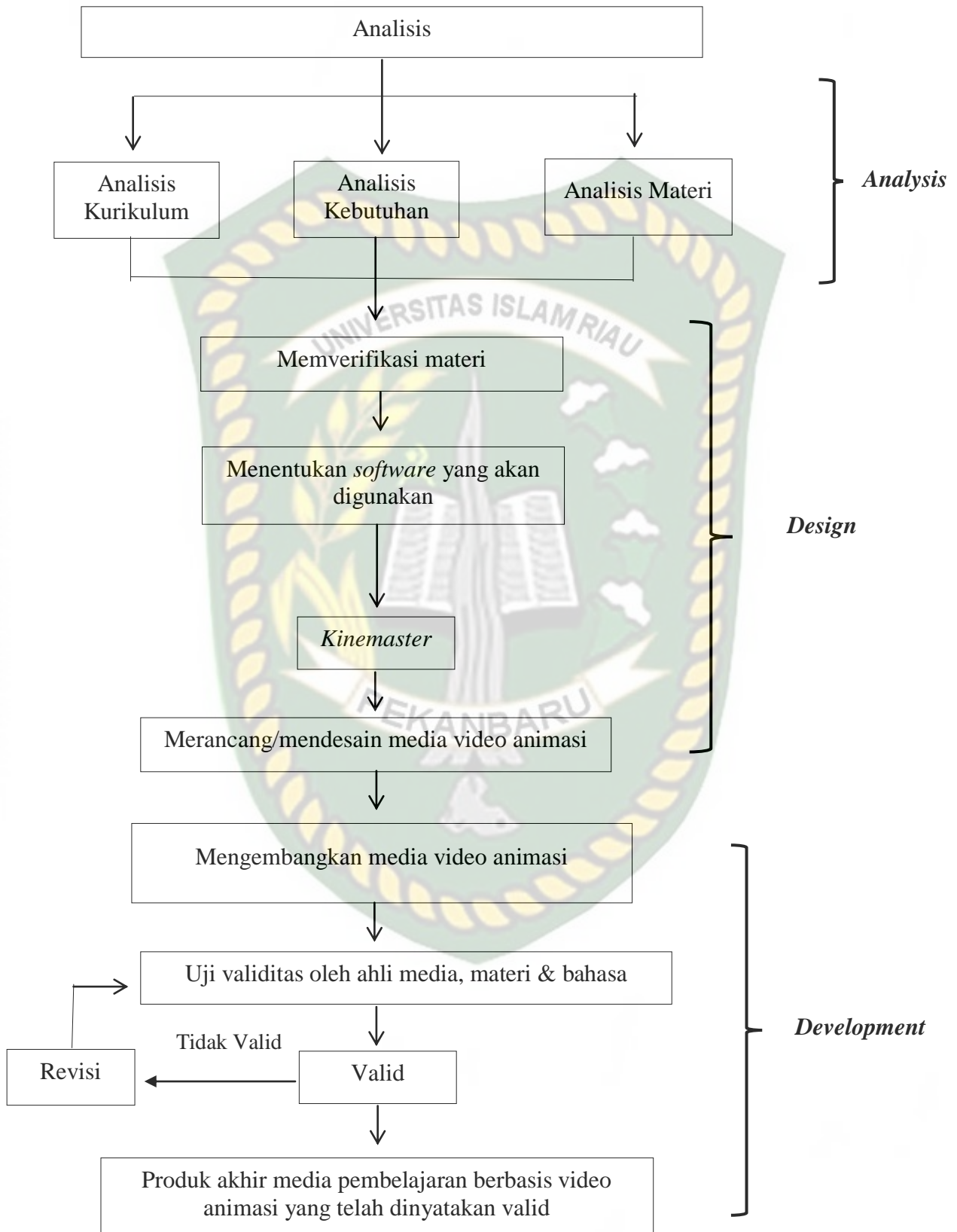
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 104 Pekanbaru, Jalan Damar, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya dan dilaksanakan selama 7 (tujuh) bulan yaitu dari bulan Desember 2020 sampai Juli 2021. (Lampiran 1)

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :





Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Video Animasi

Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut :

Tahap 1 : *Analysis*

Pada tahap ini, langkah analisis yang dilakukan yaitu tahap pengumpulan informasi terkait permasalahan pada pembelajaran dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. Kemudian peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai pemecahan masalahnya. Pada tahap ini peneliti menentukan KI, KD, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran.

Tahap 2 : *Design*

Desain merupakan tahap perancangan dari tampilan media video animasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, desain media pembelajaran di sesuaikan dengan karakteristik siswa. Selanjutnya memilih dan menentukan *software* yang akan digunakan. *Software* yang peneliti gunakan yaitu *kinemaster*. Lalu membuat gambaran/rancangan awal apa saja yang akan disampaikan pada media 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 *kine master*.
- b. Menyiapkan desain gambar dan musik yang dibutuhkan sesuai dengan materi.
- c. Menyiapkan rekaman suara untuk pengisian suara pada video yang dikembangkan.
- d. Membuka aplikasi dan membuat halaman pertama.
- e. Menambahkan materi pembelajaran pada tiap tayangan video.
- f. Menempatkan gambar animasi pada setiap tayangan sesuai dengan materi.

Pada tahap *development* ini media yang telah di buat akan di validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah di rancang dan dilakukan revisi/perbaikan. Kemudian di validasi kembali untuk menguji kelayakan dari media 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 (2015:67-68) Data merupakan fakta yang dikumpulkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang berasal dari berbagai sumber. Berdasarkan sumbernya data dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1) Data Primer

Data primer adalah data mentah yang diperoleh secara langsung dari sumber datanya. Pada penelitian ini data primer diperoleh dari validator media, validator materi dan validator bahasa.

2) Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan kepustakaan untuk melengkapi data primer. Pada penelitian ini data diperoleh dari buku dan jurnal.

4.4.2 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah validator ahli yang kompeten dalam bidang media pembelajaran berbasis video animasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

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

a. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi media video animasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan 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, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk yang dikembangkan. Skala likert yang peneliti gunakan pada lembar validasi ini yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik. (Lampiran 2,3 dan 4)

b. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dengan memanfaatkan dokumen tertulis, foto, gambar, serta benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Validitas media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif untuk menghitung persentase kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dibatasi apabila skor persentase telah mencapai 85,01% dengan kategori sangat valid dan tanpa revisi. Menurut Akbar (2013:158) validitas media pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Va1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va3 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

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

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran, dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tingkat Kevalidan 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, atau 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 berbasis video animasi pada tema 7 subtema 3 untuk siswa kelas IV SDN 104 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan selama 7 bulan yaitu dari proses awal penelitian sampai media video animasi dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang dilakukan yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan guru kelas IVA SDN 104 Pekanbaru untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum dan materi pembelajaran terkait dengan penelitian yang digunakan. Selanjutnya peneliti membuat media video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun nama-nama validator yaitu ahli media adalah Benni Handayani, M.I.Kom dan Harry Setiawan, M.I.Kom selanjutnya ahli materi yaitu Suryati, M.Si dan Jannati Sulaiman, S.Pd terakhir ahli bahasa yaitu Latif, M.Pd dan Dr. Fatmawati, M.Pd. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pada penelitian ini, pengembangan media video animasi hanya dibatasi sampai 3 tahapan saja yaitu tahapan *Analysis, Design* dan *Development*. Hal ini karena pandemi covid-

19 yang menyebabkan sekolah belum efektif belajar seperti biasanya sehingga tahapan *Implementation* dan *Evaluation* tidak dapat dilaksanakan.

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media video animasi dilakukan dengan tiga tahapan sebagai berikut :

4.2.1 Tahap *Analysis*

Pada tahap ini, langkah analisis yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi terkait permasalahan pada pembelajaran di SDN 104 Pekanbaru. Adapun tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup 3 hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum dilakukan untuk mengetahui KI dan KD pada kurikulum 2013. Selanjutnya menentukan materi yang digunakan pada media video animasi. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih tema 7 Subtema 3 pembelajaran 3,4 dan 5 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, PPKn dan SBdP. Kompetensi Dasar pada pembelajaran tersebut yaitu :

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, etnis dan

	agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
SBdP	3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel. 4.2 Membuat karya kolase, montase, aplikasi dan mozaik.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IVA di SDN 104 Pekanbaru untuk mengetahui masalah pembelajaran terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media gambar. Dari media tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam belajar. Penggunaan media gambar kurang efektif karena tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas dan bisa fokus dengan gambar tersebut. Sementara sarana yang terdapat di SD tersebut sudah cukup memadai seperti; infokus dan arus listrik. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

1) Analisis Kebutuhan Guru

Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru maka diketahui bahwa guru membutuhkan media yang bisa bersuara, banyak gambarnya, warna yang cerah, animasi yang bergerak serta perpaduan warna tulisan dan background yang tidak menonjol pada video animasi agar materi yang disajikan tetap menjadi pusat perhatian. Sebelumnya peneliti telah mengetahui bahwa guru belum pernah menggunakan media video animasi pada materi ini sehingga peneliti ingin mengembangkan media video animasi pada pembelajaran.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan siswa kelas IV SD untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Disampaikan oleh siswa bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat dilihat dengan jelas, menarik, terdapat banyak gambar/kartun yang lucu dan dari segi desain menggunakan warna-warna yang cerah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi sehingga sarana yang terdapat di sekolah dapat dimanfaatkan dengan baik dan menciptakan pembelajaran yang aktif.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media gambar yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Desember 2020 banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran terutama pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke- 3,4 dan 5. Hal ini dikarenakan materi pada pembelajaran tersebut bersifat hafalan yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar.

4.2.2 Tahap *Design*

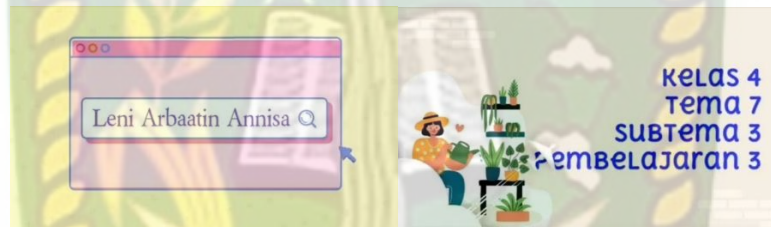
Desain merupakan tahap perancangan dari tampilan media video animasi yang akan dikembangkan pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke- 3,4 dan 5. Pada tahap ini, desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selanjutnya peneliti menentukan *software* yang digunakan dalam membuat media video animasi yaitu *kinemaster*. *Kinemaster* digunakan dalam mengedit animasi, isi materi dan pengisian suara narator dalam menjelaskan materi pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke- 3, 4 dan 5. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal apa saja yang akan disampaikan pada media tersebut. Peneliti mulai mengumpulkan animasi, gambar gambar, musik yang akan gunakan serta memveifikasi materi yang akan dimasukkan pada video pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan media video animasi pada tahap pengembangan.

4.2.3 Tahap *Development*

Pengembangan merupakan tahap produksi media video animasi yang telah di rancang pada tahap desain serta dilakukan pengujian validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam membuat video animasi. Berikut ini beberapa tampilan dari hasil pengembangan media video animasi pada pembelajaran ke-3, 4 dan 5.

a. Tampilan Hasil Pengembangan Media pada Pembelajaran 3

1) Halaman Awal Media Pembelajaran



Gambar 4.1 Halaman Awal

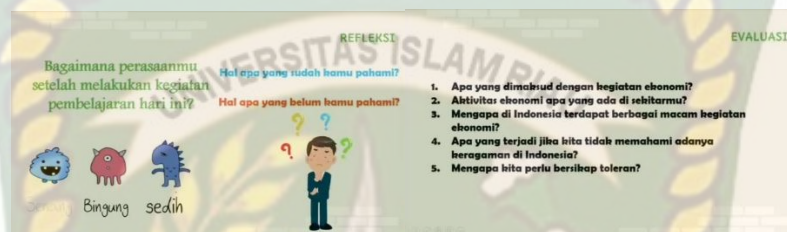
2) Halaman Isi Media Pembelajaran





Gambar 4.2 Halaman Isi

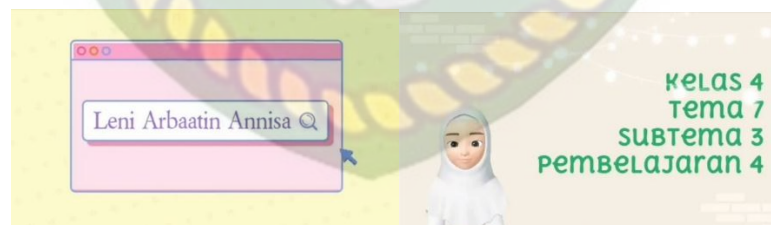
3) Halaman Akhir Media Pembelajaran



Gambar 4.3 Halaman Akhir

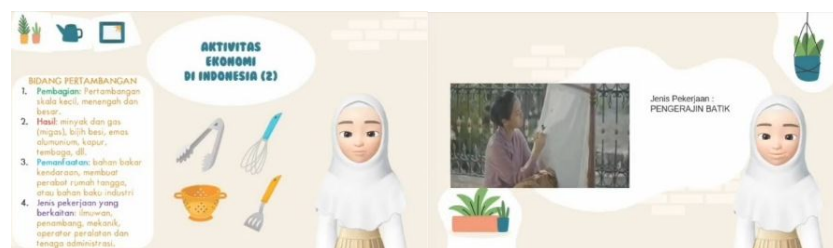
b. Tampilan Hasil Pengembangan Media pada Pembelajaran 4

1) Halaman Awal Media Pembelajaran



Gambar 4.4 Halaman Awal

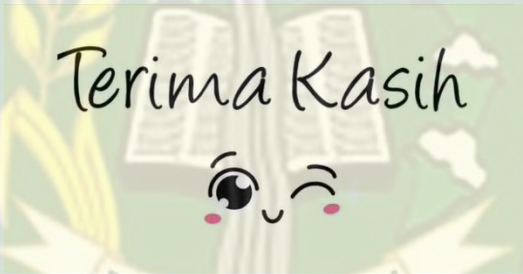
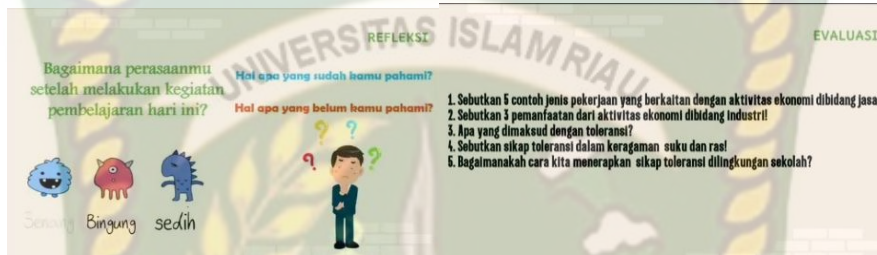
2) Halaman Isi Media Pembelajaran





Gambar 4.5 Halaman Isi

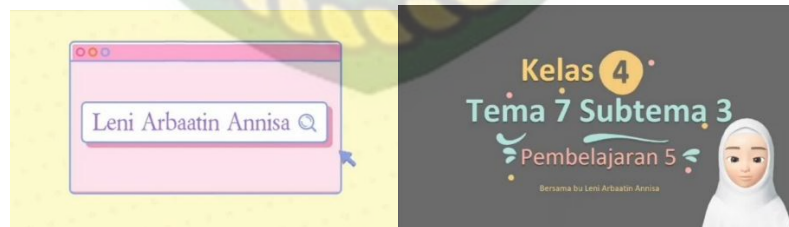
3) Halaman Akhir Media Pembelajaran



Gambar 4.6 Halaman Akhir

c. Tampilan Hasil Pengembangan Media pada Pembelajaran 5

1) Halaman Awal Media Pembelajaran



Gambar 4.7 Halaman Awal

2) Halaman Isi Media Pembelajaran



Gambar 4.8 Halaman Isi

3) Halaman Akhir Media Pembelajaran



Gambar 4.9 Halaman Akhir

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini media video yang dibuat akan di validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media video animasi yang

dibuat dan dilakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Media video animasi pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke- 3,4 dan 5 ini di validasi oleh 6 validator.

Berikut nama-nama validator media pembelajaran video animasi :

- 1) Benni Handayani, M.I.Kom (Validator 1 ahli media)
- 2) Harry Setiawan, M.I.Kom (Validator 2 ahli media)
- 3) Suryati, S.Pd., M.S.i (Validator 1 ahli materi)
- 4) Jannati Sulaiman, S.Pd (Validator 2 ahli materi)
- 5) Latif, S.Pd., M.Pd (Validator 1 ahli bahasa)
- 6) Dr. Fatmawati., M.Pd (Validator 2 ahli bahasa)

Pada tahap ini dilakukan revisi yang meliputi komentar/saran dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini untuk menyempurnakan produk berupa media video animasi yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut adalah hasil validasi dan saran dari validator :

1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh 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). Validator ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video pada tema 7 subtema 3. Adapun hasil penilaian aspek media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi 1 Ahli Media

Validator	Persentase (%)			Kategori		
	PB 3	PB 4	PB 5	PB 3	PB 4	PB 5
Benni Handayani, M.I.Kom	85,41%	93,75%	100%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Harry Setiawan, M.I.Kom	85,41%	83,33%	89,59%	Sangat layak	Cukup layak	Sangat layak
Nilai Gabungan	85,41%	88,54%	94,79%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

(Sumber: Data Olahan Peneliti)



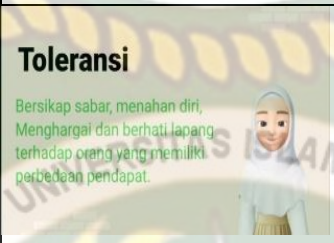

Tabel 4.2 merupakan hasil penilaian penilaian dari ahli media pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3,4 dan 5. Pada pembelajaran 3 diperoleh jumlah persentase total **85,41 %** yang termasuk ke dalam kategori “**sangatlayak**”. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh jumlah persentase total **88,54%** yang termasuk ke dalam kategori “**sangatlayak**” dan pada pembelajaran 5 diperoleh jumlah persentase total **94,79%** yang termasuk ke dalam kategori “**sangatlayak**”. Peneliti meakukan validasi pada tanggal 6 juli 2021 dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku validator 1 yang memberikan saran sebagai berikut :

- 1) penggunaan warna tulisan kurang jelas;
- 2) gerakan animasi diperluas;
- 3) warna dan jenis font kurang menarik.

Berikut hasil revisi validasi ahli media oleh validator 1 dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Revisi Validator 1

No	Pembelajaran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	3		

2.			
3.	4	<p>Toleransi</p> <p>Bersikap sabar, menahan diri, Menghargai dan berhati lapang terhadap orang yang memiliki perbedaan pendapat.</p> 	<p>Toleransi</p> <p>Bersikap Sabar, menahan diri, menghargai dan berhati lapang terhadap orang yang memiliki perbedaan pendapat.</p> 

Pada pembelajaran 5 tidak dilakukan revisi. Hal ini dikarenakan media video animasi telah bagus dan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 26 Juli 2021 dengan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku validator 2 yang memberikan saran untuk suara musik diperkecil dan kurangi pergantian slide. Hasil revisi oleh validator 2 dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator 2

Pembelajaran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	Suara musik lebih besar daripada suara narator	Suara musik telah diperkecil
4		Pergantian slide telah dikurangi

Setelah media video direvisi dengan saran yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka dilakukan validasi kedua. Adapun hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi 2 Ahli Media

Validator	Persentase (%)			Kategori		
	PB 3	PB 4	PB 5	PB 3	PB 4	PB 5
Benni Handayani, M.I.Kom	91,66%	95,83%	-	Sangat layak	Sangat layak	-
Harry Setiawan, M.I.Kom	91,66%	91,66%	-	Sangat layak	Sangat layak	-
Nilai Gabungan	91,66%	93,75%	-	Sangat layak	Sangat layak	-

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.5 merupakan hasil penilaian validasi kedua dari ahli media pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Peneliti melakukan validasi kedua pada tanggal 13 Juli 2021 dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan tanggal 2 Agustus 2021 dengan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom. Dari hasil validasi kedua ini diperoleh rata rata persentase **91,66%** dengan kategori “**sangat layak**” untuk pembelajaran 3 dan pada pembelajaran 4 diperoleh rata rata persentase **93,75%** dengan kategori “**sangat layak**”. Dari hasil validasi kedua maka media telah dikatakan layak digunakan tanpa revisi dan bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh 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. Validator memberikan penilaian terhadap aspek materi dari media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

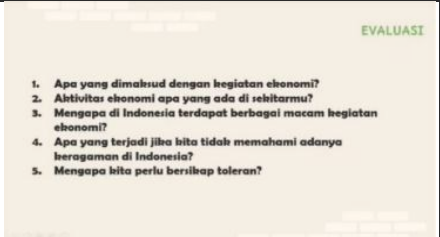
Tabel 4.6 Hasil Validasi 1 Ahli Materi

Validator	Persentase (%)			Kategori		
	PB 3	PB 4	PB 5	PB 3	PB 4	PB 5
Suryati, S.Pd., M.Si	75%	75%	75%	Cukup layak	Cukup layak	Cukup layak
Jannati Sulaiman, S.Pd	85%	85%	87,5%	Cukup layak	Cukup layak	Sangat layak
Nilai Gabungan	80%	80%	81,25%	Cukup layak	Cukup layak	Cukup layak

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.6 merupakan hasil penilaian penilaian dari ahli materi pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3,4 dan 5. Pada pembelajaran 3 diperoleh jumlah persentase total **80%** yang termasuk ke dalam kategori “**cukuplayak**”. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh jumlah persentase total **80%** yang termasuk ke dalam kategori “**cukuplayak**” dan pada pembelajaran 5 diperoleh jumlah persentase total **81,25%** yang termasuk ke dalam kategori “**cukuplayak**”. Peneliti melakukan validasi pada tanggal 7 Juli 2021 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 1 yang memberikan saran untuk menambahkan soal evaluasi dan refleksi. Adapun hasil revisi dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

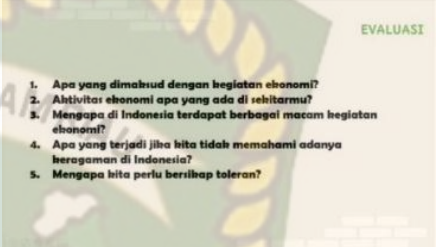
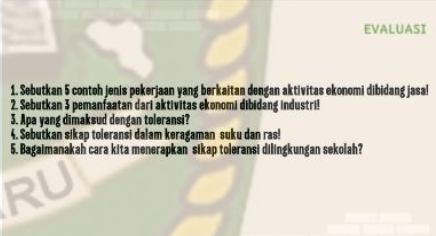

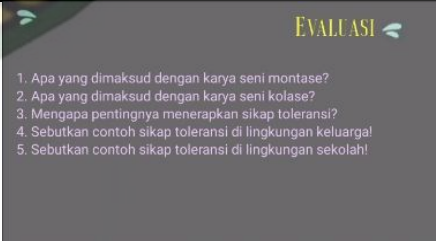
Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator 1

No	Pembelajaran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	3	Belum ada evaluasi	

2.		Belum ada refleksi	
3.	4	Belum ada refleksi	
4.		Belum ada soal evaluasi	
5.	5	Belum ada refleksi	
6.		Belum ada soal evaluasi	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 14 Juli 2021 dengan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd selaku validator 2 yang memberikan saran sebagai berikut : 1) Tambahkan soal evaluasi; 2) Suara musik diperkecil; 3) Pergantian slide dikurangi. Hasil revisi oleh validator kedua dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Revisi Validator 2

No	Pembelajaran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	3	Belum ada soal evaluasi	 <p>1. Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi? 2. Aktivitas ekonomi apa yang ada di sekitarmu? 3. Mengapa di Indonesia terdapat berbagai macam kegiatan ekonomi? 4. Apa yang terjadi jika kita tidak memahami adanya beragam di Indonesia? 5. Mengapa kita perlu bersikap toleran?</p>
2.		Suara musik belum diperkecil	Suara musik sudah diperkecil
3.	4	Suara musik belum diperkecil	Suara musik sudah diperkecil
4.		Belum ada soal evaluasi	 <p>1. Sebutkan 5 contoh jenis pekerjaan yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi dibidang jasa! 2. Sebutkan 5 pemanfaatan dari aktivitas ekonomi dibidang industri! 3. Apa yang dimaksud dengan toleransi? 4. Sebutkan sikap toleransi dalam keragaman suku dan ras! 5. Bagaimanakah cara kita menerapkan sikap toleransi di lingkungan sekolah?</p>
5.	5		Pergantian slide telah dikurangi
6.		Belum ada soal evaluasi	 <p>1. Apa yang dimaksud dengan karya seni montase? 2. Apa yang dimaksud dengan karya seni kolase? 3. Mengapa pentingnya menerapkan sikap toleransi? 4. Sebutkan contoh sikap toleransi di lingkungan keluarga! 5. Sebutkan contoh sikap toleransi di lingkungan sekolah!</p>

Setelah media video direvisi dengan saran yang diperoleh dari hasil validasi pertama maka dilakukan validasi kedua. Adapun hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Validasi 2 Ahli Materi

Validator	Persentase (%)			Kategori		
	PB 3	PB 4	PB 5	PB 3	PB 4	PB 5
Suryati, S.Pd., M.Si	87,5%	90%	90%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Jannati Sulaiman, S.Pd	92,5%	95%	97,5%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Nilai Gabungan	90%	92,5%	93,75	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.10 merupakan hasil penilaian validasi kedua dari ahli materi pada tema 7 subtema 3. Peneliti melakukan validasi kedua pada tanggal 24 Juli 2021 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si dan tanggal 17 Juli 2021 dengan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd. Dari hasil validasi kedua ini diperoleh rata rata persentase **90%** dengan kategori “**sangat layak**” untuk pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh rata rata persentase **92,5%** dengan kategori “**sangat layak**” dan pada pembelajaran 5 diperoleh rata-rata persentase **93,75%** dengan kategori “**sangat layak**”. Berdasarkan hasil validasi kedua maka media pembelajaran video animasi bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Latif S.Pd., M.Pd (Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UIR) dan Ibu Dr. Fatmawati., M.Pd (Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UIR). Validator bahasa memberikan penilaian terhadap aspek bahasa dari video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa

Validator	Persentase (%)			Kategori		
	PB 3	PB 4	PB 5	PB 3	PB 4	PB 5
Latif S.Pd., M.Pd	100%	100%	100%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Dr. Fatmawati., M.Pd	100%	100%	100%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Nilai Gabungan	100%	100%	100%	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada tabel 4.11 di atas merupakan hasil penilaian dari media video animasi pada tema 7 subtema 3. Dari hasil validasi pertama ini diperoleh dengan jumlah persentase total **100%** yang termasuk ke dalam kategori “**sangat layak**” untuk pembelajaran yang ke-3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh jumlah persentase total yaitu **100%** yang termasuk dalam kategori “**sangat layak**” dan pada pembelajaran 5 diperoleh jumlah persentase total **100%** juga yang termasuk ke dalam kategori “**sangat layak**”. Peneliti melakukan validasi pada tanggal 16 Juli 2021 dengan Bapak Latif, M.Pd dan pada tanggal 12 Juli 2021 peneliti juga melakukan validasi dengan Ibu Dr. Fatmawati, M.Pd. Kedua validator memberikan komentar bahwa media video animasi sangat menarik dan telah menggunakan bahasa yang tepat. Video pembelajaran ini layak digunakan tanpa revisi.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti

menggunakan model ADDIE pada penelitian ini yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu *development*. Hal ini karena pandemi covid-19 yang menyebabkan sekolah belum efektif belajar seperti biasanya.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IVA di SD Negeri 104 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara diketahui permasalahan terkait media pembelajaran pada tema 7 subtema 3. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu media gambar. Sementara fasilitas yang ada di sekolah cukup memadai yaitu adanya proyektor. Dengan adanya proyektor ini, guru bisa membuat media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa terutama pada pembelajaran di tema 7 subtema 3 yang umumnya bersifat hafalan. Materi tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar. Namun guru sudah berusaha semaksimal mungkin menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Media gambar yang digunakan guru kurang menarik. Hal ini membuat siswa kurang semangat, terutama siswa yang duduknya paling belakang. Siswa tersebut kurang jelas untuk melihat media gambar yang ditampilkan oleh guru.

Selanjutnya tahap desain, tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 3. Adapun proses desain yaitu : (1) peneliti memverifikasi materi yang akan digunakan, (2) mengumpulkan gambar-gambar, background, musik maupun animasi yang akan digunakan, (3)

mendesain media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*.

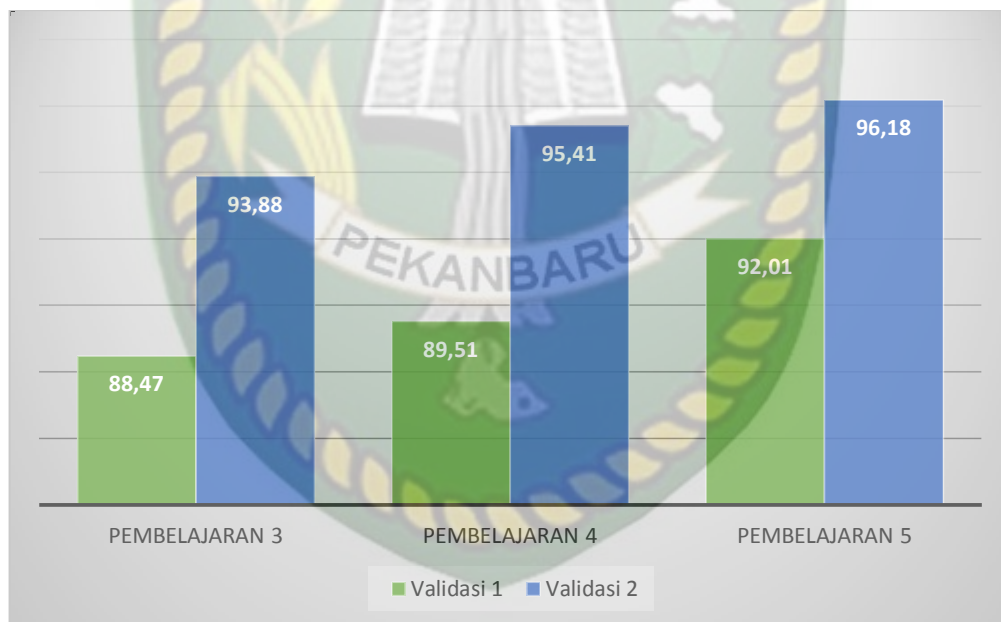
Selanjutnya tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti memproduksi media pembelajaran video animasi sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Adapun proses pembuatan video yaitu : (1) membuka aplikasi *kinemaster*, (2) menambahkan background yang telah ditentukan, (3) memasukkan animasi, gambar dan teks yang dibutuhkan sesuai dengan materi, (4) menambahkan rekaman suara dan backsound musik sesuai dengan tampilan media pembelajaran video animasi. Setelah video selesai, maka dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuannya yaitu mengetahui layak atau tidaknya media video animasi yang dibuat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Media Video Animasi

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)					
	Pembelajaran 3		Pembelajaran 4		Pembelajaran 5	
	I	II	I	II	I	II
Format Media	85,41%	91,66%	88,54%	93,75%	94,79%	94,79
Format Materi	80%	90%	80%	92,5%	81,25%	93,75%
Format Bahasa	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Rata-rata	88,74%	93,88%	89,51%	95,41%	92,01%	96,18%

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media pembelajaran video animasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat pada tabel 4.15 pada pembelajaran 3 diperoleh rata-rata persentase pada validasi pertama yaitu 88,74% dan validasi kedua 93,88%. Selanjutnya pembelajaran 4 pada validasi pertama diperoleh rata-rata persentase 89,51% dan validasi kedua 95,41%. Pada pembelajaran 5 validasi pertama diperoleh rata-rata persentase 92,01% dan validasi kedua memperoleh rata-rata validasi 96,18%. Adapun hasil penilaian seluruh aspek media video pada validasi pertama dan kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Gambar 4.10 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video

Pada pembelajaran 3 perbandingan hasil validasi pertama dengan validasi kedua sebesar 5,41%. Pada pembelajaran 4 perbandingan hasil validasi 1 dengan validasi 2 yaitu 5,9% dan pada pembelajaran 5 perbandingan hasil validasi pertama dan kedua sebesar 3,17%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran

video animasi dinyatakan sangat valid dan bisa digunakan untuk siswa kelas IV SD.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh isti, dkk (2020:25) dalam mengembangkan media video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV SD dengan hasil layak dan efektif dalam membantu siswa di kelas untuk memahami materi sifat-sifat cahaya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

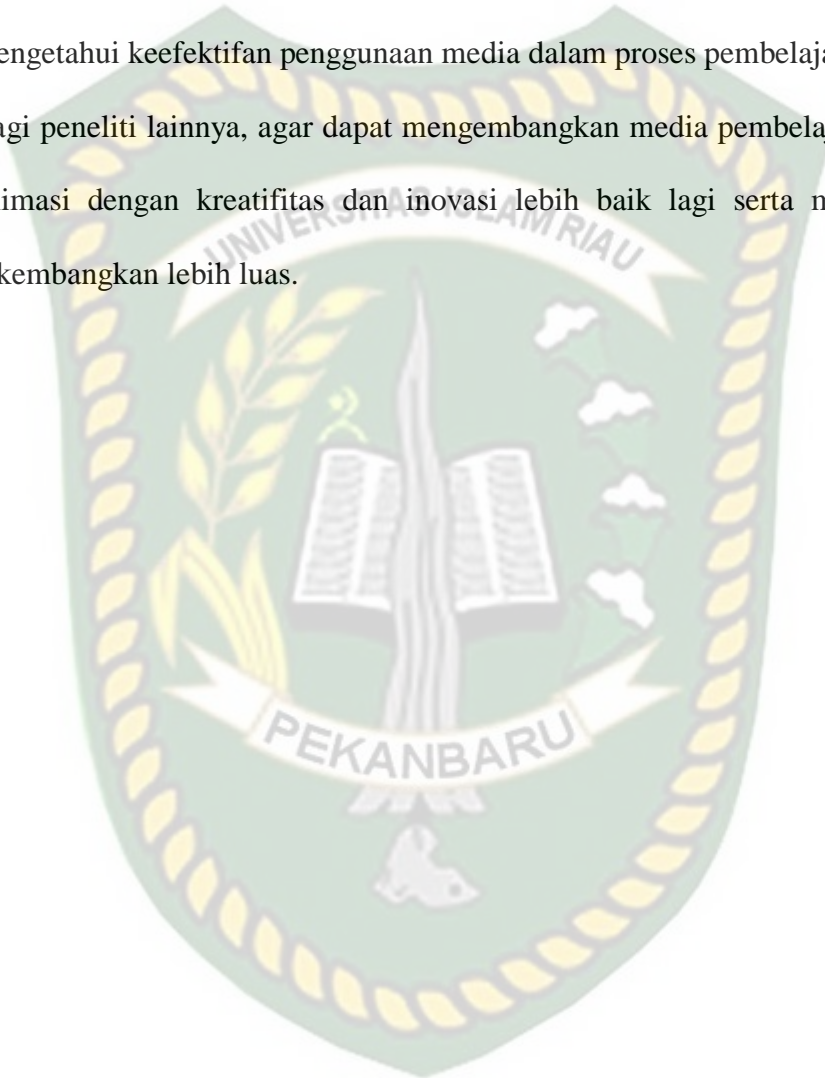
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas IV Sekolah dasar pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 3 “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” pembelajaran 3,4 dan 5.
2. Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan yaitu sangat valid. Dengan rincian penilaian sebagai berikut :
 - a. Pembelajaran 3 dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 93,88% dengan kategori sangat valid.
 - b. Pembelajaran 4 dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 95,41% dengan kategori sangat valid.
 - c. Pembelajaran 5 diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,18% dengan kategori sangat valid.

5.2 Saran

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi untuk materi pembelajaran lainnya agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

2. Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses memahami materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, perlu diterapkan media pembelajaran video animasi ini agar mengetahui keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan kreatifitas dan inovasi lebih baik lagi serta materi yang dikembangkan lebih luas.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Anwariningsih, S. Huning dan Ernawati, Sri. 2013. Development Of Interactive Media For ICT Learning At Elementary 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 : RajaGrafindo Persada.
- Awalia, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol 10, No 1.
- Efendi, dkk. 2020. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphich* pada Mata Pelajaran IPA di SDN PANDANREJO 1 KABUPATEN MALANG. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No 2.
- Farindhni, Dini Aria. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakteristik Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 8, No 2.
- Ismawati, D. Arista dan Tandyonomanu, Danang. 2016. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan 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 Hildayah 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 . 2018 . *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Nurhayati Ifa, dkk. 2018. 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*. Vol 3, No 1.

- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. Pengembangan Media 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.
- 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 SMA Negeri 1 Singosari. *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.
- Putra, Winie Surya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi 2D pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 028227 di Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol 1, No 2.
- Rochimah Siti . 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Malang.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Soesilo, Andhi dan Munthe, Ashiong Parhehean. 2020. Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 10, No 3.
- Subagyo, Joko : 2011. *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Titik dan Kristanto, Andi. 2018. Pengembangan Media Video Animasi tentang Pembentukan Tanah bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA.

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



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau