

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 114 PEKANBARU**

SKRIPSI

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



**MITHA DWI ANGGRIANI
NPM. 176910414**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 114 PEKANBARU**

SKRIPSI

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



**MITHA DWI ANGGRIANI
NPM. 176910414**

**PEMBIMBING
ZAKA HADIKUSUMA RAMADAN, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1026029001**

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru”. Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi salah satu persyaratan menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun secara tidak langsung, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Sri Amnah, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau;
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadhan, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah mengizinkan judul skripsi ini diteliti;
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadhan, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyisihkan waktunya untuk mengoreksi skripsi ini selama proses penulisan dan telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis;
4. 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;
5. Seluruh Bapak/Ibu validator diantaranya yaitu (1) Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 ahli desain; (2) Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM selaku validator 2 ahli desain; (3) Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 3 ahli materi; (4) Ibu Fadhillah, S.Pd selaku validator 4 ahli materi; (5) Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 ahli bahasa; dan (6) Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd selaku validator 6 ahli bahasa yang telah memberikan waktunya untuk memvalidasikan produk yang dikembangkan

dan telah memberikan saran dan masukan yang bermanfaat guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

6. Kedua orang tua Ayahanda (Miskar) dan Ibunda (Suponi) yang tiada lelah memberikan dukungan baik moril maupun materil untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara penulis (Indah dan Aidil) yang selalu memberikan tawa dan canda dikala penulis merasa jenuh dengan segudang permasalahan;
8. Teman-teman yang memberikan banyak inspirasi dan semangat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu;

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, apabila masih terdapat kesalahan dan kekurangan dari segi isinya, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan umumnya. Amin yaa robbal alamin.

Pekanbaru,.....2021

Penulis

Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru

Mitha Dwi Anggriani

176910414

mithadwianggriani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi kartun yang layak digunakan pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar tema 6 subtema 2 untuk pembelajaran 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *formative research*. Penelitian ini dilakukan tiga tahap. (1) tahap *preliminary* (2) tahap *self evaluation* meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis lingkungan belajar dan analisis kurikulum serta tahap desain dan pembuatan video animasi kartun yang menggunakan bantuan program aplikasi *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition (ASR)* dan *format factory*, serta (3) *prototyping* meliputi tahap validasi dan revisi produk. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru, 3 siswa serta 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli desain dengan persentase 92,65% dengan kriteria valid, ahli materi 92,19% dengan kriteria valid, ahli bahasa 88,75% yang memenuhi kriteria valid. Persentase rata-rata hasil validasi sebesar 91,20% dengan kategori valid tanpa revisi.

Kata kunci: Media animasi kartun, pembelajaran tematik

**Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Pembelajaran Tematik
untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru**

**Mitha Dwi Anggriani
176910414**

mithadwianggriani@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for cartoon animation videos that are suitable for thematic learning in grade IV Elementary School theme 6 sub-theme 2 for learning 1. The type of research used is development research using the formative research method. This research was conducted in three stages. (1) the preliminary stage (2) the self-evaluation stage includes the analysis stage consisting of teacher needs analysis, student needs analysis, learning environment analysis and curriculum analysis as well as the design and production stages of cartoon animation videos using the help of plotagon story, kinemaster, automatic application programs. speech recognition (ASR) and format factory, and (3) prototyping including product validation and revision stages. While the subjects in this study were 1 teacher, 3 students and 2 design experts, 2 material experts, and 2 linguists. The instrument used was a validation sheet and the data analysis techniques used were quantitative and qualitative. The results of the research obtained are cartoon animation video media on theme 6 sub-theme 2 learning 1 for grade IV elementary school students which are feasible based on the design expert's assessment with a percentage of 92.65% with valid criteria, material experts 92.19% with valid criteria, experts 88.75% language that meets the valid criteria. The average percentage of validation results is 91.20% with the valid category without revision.

Keywords: *Cartoon animation media, thematic learning*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS & PERSETUJUAN PUBLIKASI BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI PERSETUJUAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Pengembangan	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pengembangan	7
2.1.1 Model Borg dan Gall	7
2.1.2 Model 4D.....	8
2.1.3 Model ADDIE	8
2.1.4 Model Pengembangan Tipe <i>Formative Research</i>	9
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.3 Media Video	17
2.3.1 Pengertian Video	17
2.3.2 Keunggulan Video.....	17
2.3.3 Keterbatasan Video	18
2.3.4 Karakteristik Video	19
2.4 Pengembangan Media Video.....	21
2.5 Kurikulum 2013	23
2.5.1 Pengertian Kurikulum 2013	23
2.5.2 Tujuan Kurikulum 2013	24
2.5.3 Karakteristik Kurikulum 2013.....	24
2.6 Pembelajaran Tematik	25
2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	25
2.6.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	26
2.6.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik.....	28
2.7 Hasil Penelitian Relevan	29
2.8 Kerangka Berpikir	30

BAB III. METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.3 Prosedur Penelitian	33
3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	39
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	40
3.6 Teknik Analisis Data	43
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Deskripsi Penelitian.....	45
4.2 Hasil Penelitian.....	46
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	151
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	152
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI.....	164

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Waktu Penelitian	34
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	41
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	42
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5. Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.	44
Tabel 4.1. Kompetensi Inti (Kompetensi Pengetahuan & Keterampilan).....	49
Tabel 4.2. Kompetensi Dasar dan Indikator	50
Tabel 4.3. Hasil Validasi 1 Ahli Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	63
Tabel 4.4. Saran Validator 1 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	65
Tabel 4.5. Saran Validator 2 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	67
Tabel 4.6. Hasil Validasi 2 Ahli Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	67
Tabel 4.7. Hasil Validasi 1 Ahli Materi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	68
Tabel 4.8. Saran Validator 3 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	69
Tabel 4.9. Saran Validator 4 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	70
Tabel 4.10. Hasil Validasi 2 Ahli Materi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	71
Tabel 4.11. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	72
Tabel 4.12. Saran Validator 5 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	73
Tabel 4.13. Saran Validator 6 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	74
Tabel 4.14. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	75
Tabel 4.15. Saran Validator 5 terhadap Validasi 2 Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	76
Tabel 4.16. Hasil Validitas Aspek Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur desain <i>formative evaluation</i>	10
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1. Alur desain <i>formative evaluation</i>	35
Gambar 4.1. Tampilan Aplikasi <i>Plotagon Story</i>	52
Gambar 4.2. Tampilan Aplikasi <i>Kinemaster</i>	53
Gambar 4.3. Tampilan Aplikasi <i>ASR</i>	53
Gambar 4.4. Tampilan Aplikasi <i>Format Factory</i>	54
Gambar 4.5. Tampilan Karakter/Tokoh	55
Gambar 4.6. Tampilan <i>Setting Scene</i>	56
Gambar 4.7. Tampilan Pembuatan Teks Percakapan & <i>Setting</i> Ekpresi Tokoh	56
Gambar 4.8. Tampilan Kumpulan Video & Save Video	57
Gambar 4.9. Tampilan Pengisian suara dengan aplikasi <i>ASR</i>	58
Gambar 4.10. Pembuatan Biodata dengan Aplikasi <i>Kinemaster</i>	58
Gambar 4.11. Tampilan Pengeditan Video dengan <i>Kinemaster</i>	59
Gambar 4.12. Tampilan Kompres Video dengan <i>Format Factory</i>	60
Gambar 4.13. Halaman Awal Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	60
Gambar 4.14. Halaman Isi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	61
Gambar 4.15. Halaman Akhir Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	62
Gambar 4.16. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	82
Gambar 4.17. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	93
Lampiran 2. Teks Percakapan Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	94
Lampiran 3. Teks Percakapan Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa	95
Lampiran 4. Teks Percakapan Wawancara Analisis Lingkungan Belajar ...	98
Lampiran 5. Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Subtema 2 PB 1	99
Lampiran 6. Buku Guru & Siswa Kelas IV Tema 6 ST. 2 PB 1	101
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Desain	106
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Bahasa	108
Lampiran 10. Hasil Validasi 1 Ahli Desain oleh Validator 1	110
Lampiran 11. Hasil Validasi 2 Ahli Desain oleh Validator 1	113
Lampiran 12. Hasil Validasi 1 Ahli Desain oleh Validator 2	115
Lampiran 13. Hasil Validasi 2 Ahli Desain oleh Validator 2	117
Lampiran 14. Hasil Validasi 1 Ahli Materi oleh Validator 3	119
Lampiran 15. Hasil Validasi 2 Ahli Materi oleh Validator 3	121
Lampiran 16. Hasil Validasi 1 Ahli Materi oleh Validator 4	123
Lampiran 17. Hasil Validasi 2 Ahli Materi oleh Validator 4	125
Lampiran 18. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa oleh Validator 5	127
Lampiran 19. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa oleh Validator 5	129
Lampiran 20. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa oleh Validator 6	131
Lampiran 21. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa oleh Validator 6	133
Lampiran 22. Rekap Pengolahan Data Validasi	135
Lampiran 23. Tampilan Media Video	138
Lampiran 24. Surat Izin Riset	147
Lampiran 25. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Kegiatan Riset/Pra Riset dan Pengumpulan Data untuk Bahan Skripsi	148
Lampiran 26. Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	149
Lampiran 27. Surat Izin Melaksanakan Riset/Penelitian dari Dinas Pendidikan	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aspek utama yang menjadikan Negara maju atau tidak, dapat dilihat dari kualitas pendidikan di Negara tersebut. Pendidikan yang mampu mewujudkan perbaikan Negara dimasa yang akan datang adalah pendidikan yang mampu memberikan wadah kepada siswa untuk mengembangkan segala potensi yang dibutuhkan untuk mengatasi segala problema kehidupan. Pendidikan diarahkan kepada terbentuknya manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah beberapa kali mengalami perubahan kurikulum sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Saat ini sedang dikembangkan kurikulum 2013 yang telah diterapkan pada tahun pelajaran 2014/2015, kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan tentunya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pelajaran merupakan peran tema dalam pembelajaran tematik.

Kegiatan utama dalam lingkungan pendidikan ialah proses pembelajaran, menurut Mustika (2017: 1) dengan adanya proses pembelajaran maka akan terjadi interaksi antara guru dan siswa dimana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Peran guru tidak hanya bertanggung jawab dalam mendidik dan mengajar, tetapi guru juga berperan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat berpengaruh pada berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pembelajaran dengan menggunakan media sangat berguna untuk memperjelas

materi, mengkonkretkan pemahaman siswa serta menimbulkan gairah dan semangat siswa untuk belajar. Siswa membutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran tanpa bantuan guru. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media audiovisual.

Menurut Purwono, Yutmini & Anitah (2014: 130) menyatakan media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang memiliki elemen suara dan gambar seperti rekaman video, slide suara, dan sebagainya. Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur penglihatan (*visual*) dan juga pendengaran (*auditif*) sehingga media tersebut dapat dilihat maupun didengar suaranya. Media audiovisual dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 serta dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *online* saat pandemic covid 19. Penggunaan media audiovisual dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan yang menarik sehingga pesan dan informasi terkait pengetahuan pembelajaran mudah dipahami oleh siswa, contohnya seperti penggunaan media video animasi kartun yang menarik. Selain itu menurut Fujiyanto, Jayadinata & Kurnia (2016: 843) menyatakan jika siswa mengalihkan konsentrasi, maka mereka akan ketinggalan jalannya video pelajaran yang sedang diputar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru menyatakan bahwasanya sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya terdapat infokus dan terkait daya listrik yang ada disekolah tersebut sudah cukup kuat untuk mendukung proses pembelajaran, namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk penggunaan media pembelajaran di kelas, serta pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menerangkan materi melalui media konvensional seperti papan tulis sehingga mengakibatkan siswa tampak kurang tertarik dan cepat merasa bosan dengan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Septianova & Rusiyanto (2017: 62) menyatakan bahwasanya media konvensional seperti papan tulis yang

sering digunakan guru dalam mengajar cenderung membuat siswa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah saja, yaitu dari guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, media yang sering digunakan guru didalam kelas hanya memanfaatkan benda-benda sekitar dan menggunakan media berupa gambar saja sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal misalnya penggunaan gambar yang berukuran kecil dapat menyulitkan siswa yang duduk dibelakang untuk melihatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Baladi (2016: 70) mengatakan media gambar tidak dapat membantu siswa untuk membuat ringkasan materi. Selain itu media gambar yang kecil menyulitkan anak yang duduk dibelakang untuk melihat gambar tersebut.

Terhusus pada pandemic covid 19 saat ini, guru kurang menguasai dalam menggunakan *software editing* video yang pada akhirnya dalam menyampaikan pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada misalnya mengambil video dari situs *youtube*. Dan berdasarkan pernyataan dari salah satu guru kelas IV bahwasanya pada tema 6 subtema 2, khususnya pada pembelajaran 1 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi puisi cita-citaku dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi daur hidup hewan dirasa cukup sulit bagi siswa, ini dibuktikan dengan nilai rata-rata 26% hasil belajar siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan guru yaitu 76.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media audiovisual berupa video animasi kartun. Media video tersebut terkait dengan pengetahuan yang akan disajikan untuk siswa dalam rangka berusaha memancing siswa untuk lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran kelas IV Sekolah Dasar terutama pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum optimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti proyektor untuk penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar, padahal pada zaman sekarang guru bisa menginovasikan media pembelajaran agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran.
3. Guru mengalami kesulitan dalam menggunakan *software editing* video untuk membuat media video pembelajarannya sendiri pada pembelajaran daring dimasa pandemic covid 19.
4. Hasil belajar siswa cukup rendah pada tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) pembelajaran 1.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah “Pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru yang berfokus pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 bagi siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru?
2. Bagaimana kevalidan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 bagi siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 bagi siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru.
2. Mengetahui kevalidan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik bagi guru dan calon guru sekolah dasar yang nantinya akan memasuki dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran tematik dengan tema 6 “Cita-citaku” ini bisa digunakan oleh siswa secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang media video animasi kartun pada pembelajaran tematik dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkannya serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap mutu pendidikan di SDN 114 Pekanbaru dan sebagai masukan untuk melengkapi atau menyusun video pembelajaran tematik kelas IV khususnya tema 6 “Cita-citaku”

d. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman yang berharga untuk memecahkan permasalahan di sekolah dan menjadi sarana pengembangan wawasan tentang media pembelajaran.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pengembangan

Terdapat 4 contoh penggolongan model pengembangan pada penelitian *research and development*. Yang didasarkan pernyataan para ahli dalam mengungkapkan model pengembangannya. Berikut penjelasan untuk setiap model pengembangan yang ada:

2.1.1 Model Borg dan Gall

Menurut Borg & Gall (dalam Krissandi, 2018: 70) penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Borg & Gall (dalam Hanafi, 2017: 138) menjelaskan bahwa ada empat ciri utama di dalam penelitian R&D, yaitu:

- a. Temuan penelitian terkait produk yang akan dikembangkan. Artinya, melakukan penelitian pendahuluan (*preliminary*) untuk menemukan temuan penelitian terkait produk yang akan dikembangkan.
- b. Mengembangkan produk berdasarkan penemuan ini. Artinya, produk dikembangkan berdasarkan hasil penelitian pendahuluan (*preliminary*).
- c. Mengujinya di situs dalam pengaturan akhir yang akan digunakan. Artinya, dilakukan pengujian lapangan dalam setting atau situasi nyata mungkin di mana produk tersebut nantinya akan dipakai.
- d. Revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap uji lapangan. Dapat diartikan sebagai revisi untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap uji lapangan.

Menurut Amirzan (2018: 158) menyatakan bahwasanya model borg & gall terdiri dari sepuluh langkah untuk pengembangan dimulai dari: (1) melakukan penelitian awal (*prasurevei*), (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan, (5) melakukan revisi produk, (6) uji coba lapangan yang lebih luas, (7)

revisi terhadap produk operasional, (8) uji lapangan operasional (uji kelayakan), (9) revisi terhadap produk akhir dan (10) mengimplementasikan produk.

2.1.2 Model 4D

Menurut Irawan, dkk (2018: 2) model 4D merupakan metode penelitian sederhana dalam proses pengembangan suatu produk. Model penelitian terbagi menjadi beberapa langkah sederhana seperti *define, design, development, dan disseminate*. Model ini dapat diadaptasikan menjadi model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Dengan menggunakan model pengembangan ini, peneliti dituntut untuk melakukan analisis pendahuluan terhadap objek penelitian pada tahap definisi, kemudian pada tahap perancangan peneliti mulai mencari konten yang terdapat pada media yang akan dikembangkan. Setelah mencapai tahap pengembangan, mulailah menguji validitas media untuk menguji dan melakukan revisi (jika ada). Selain itu, tahap rilis adalah mendistribusikan produk akhir berdasarkan penilaian para ahli, dan telah diuji.

2.1.3 Model ADDIE

Model ADDIE adalah singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. ADDIE merupakan model pengembangan yang tepat untuk digunakan dalam melihat performa dari dukungan suatu media-media, yang dibangun untuk keperluan membuat susunan yang fleksibel dan untuk keperluan instruksional yang sederhana.

Menurut Anglada (dalam Qondias dkk, 2016: 178-179) menyatakan bahwa model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain/pembuatan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Menurut Putra, Tastra & Suwatra (2014: 4) menyatakan bahwasanya model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu:

- a. Tahap analisis (*Analyze*) meliputi kegiatan: (1) menganalisis kemampuan yang dibutuhkan siswa; (2) menganalisis karakteristik

kemampuan belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap siswa dan terkait aspek lainnya; (3) analisis materi sesuai dengan kebutuhan kemampuan siswa.

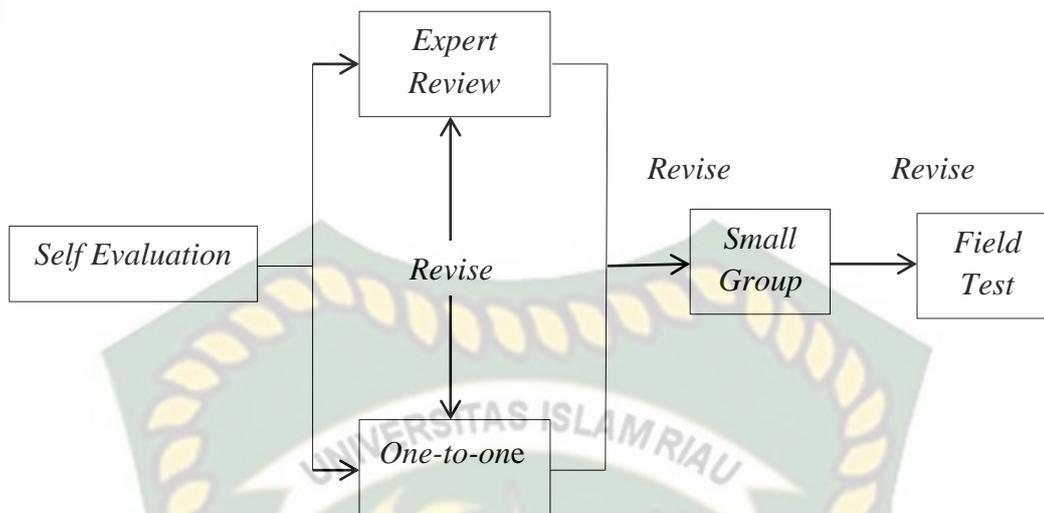
- b. Tahap II Perancangan (*Design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: (1) untuk siapa pembelajaran dirancang; (2) kemampuan yang diinginkan untuk dipelajari; (3) bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik.
- c. Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan pengumpulan bahan/materi media pembelajaran, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain.
- d. Tahap keempat dari kegiatan tersebut adalah implementasi. Hasil pengembangan digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk keefektifan, daya tarik dan efisiensi pembelajaran.
- e. Tahap terakhir adalah evaluasi, meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Model ADDIE diperuntukkan untuk desain model instruksional yang sederhana dan bersifat umum. Sehubungan dengan hal itu terdapat tujuan untuk memberikan dukungan terhadap sarana penunjang agar dapat digunakan secara dinamis, dan membangun kefleksibelan dalam menyusun pemberian instruksi yang efisien.

2.1.4 Model Pengembangan Tipe *Formative Research*

Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015: 42) menyatakan bahwasanya penelitian pengembangan difokuskan pada 2 tahap yaitu: tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews* dan *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*.

Adapun alur desain *formative evaluation* sebagai berikut :



Gambar 2.1 Alur Desain *formative evaluation* (Tessmer, 1993)

1) Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini, peneliti akan menentukan tempat penelitian seperti dengan cara menghubungi kepala sekolah dan guru mata pelajaran disekolah yang akan menjadi lokasi penelitian. Selanjutnya peneliti akan mengadakan persiapan-persiapan lainnya, seperti mengatur jadwal penelitian dan prosedur penelitian dengan guru kelas yang dijadikan tempat penelitian.

2. Tahap *Formative Evaluation*

1) *Self Evaluation*

a. Analisis

Tahap ini merupakan langkah awal penelitian pengembangan. Peneliti dalam hal ini akan melakukan analisis guru, analisis siswa, analisis lingkungan belajar dan analisis kurikulum.

b. Desain

Pada tahap ini peneliti akan mendesain produk yang akan dikembangkan. Kemudian hasil desain yang telah diperoleh dapat di validasi oleh pakar (*expert*) dan teman sejawat. Hasil pendesainan ini disebut sebagai prototipe pertama.

2) *Prototyping*

Hasil pendesainan pada prototipe pertama yang dikembangkan atas dasar *self evaluation* diberikan pada pakar (*expert review*) dan siswa (*one-to-one*) serta *small group* secara paralel. Dari hasil keduanya dijadikan bahan revisi. Hasil revisi pada prototipe pertama dinamakan dengan prototipe kedua.

a. *Expert Review*

Pada tahap *expert review*, produk yang telah didesain dicermati, dinilai dan dievaluasi oleh pakar. Pakar-pakar tadi menelaah konten, konstruk, dan bahasa dari masing-masing prototipe. Saran-saran para pakar digunakan untuk merevisi perangkat yang dikembangkan. Pada tahap ini, tanggapan dan saran dari para pakar (*validator*) tentang desain yang telah dibuat ditulis pada lembar validasi sebagai bahan merevisi dan menyatakan bahwa apakah desain ini telah valid atau tidak.

b. *One-to-one*

Pada tahap *one-to-one*, peneliti mengujicobakan desain yang telah dikembangkan kepada siswa/guru yang menjadi tester. Hasil dari pelaksanaan ini digunakan untuk merevisi desain yang telah dibuat.

c. *Small group*

Hasil revisi dari *expert review* dan kesulitan yang dialami pada saat uji coba pada prototipe pertama dijadikan dasar untuk merevisi prototipe tersebut dan dinamakan prototipe kedua kemudian hasilnya diujicobakan pada *small group*. Hasil dari pelaksanaan ini digunakan untuk revisi sebelum diujicobakan pada tahap *field test*.

3) *Field Test*

Saran-saran serta hasil ujicoba pada prototipe kedua dijadikan dasar untuk merevisi desain prototipe kedua. Hasil revisi diujicobakan ke subjek penelitian dalam hal ini sebagai uji lapangan atau *field test*. Produk yang telah diujicobakan pada uji lapangan haruslah produk yang telah memenuhi kriteria valid.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ada beberapa yaitu 1) model Borg and Gall yang memiliki langkah-langkah seperti (a) melakukan penelitian pendahuluan (*prasurei*), (b) perencanaan, (c) mengembangkan jenis/bentuk produk awal, (d) melakukan uji coba lapangan, (e) melakukan revisi produk utama, (f) uji coba lapangan utama (lebih luas), (g) revisi terhadap produk operasional, (h) uji lapangan oprasional (uji kelayakan), (i) revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan (j) mengimplementasikan produk; 2) model 4D yang memiliki langkah-langkah seperti *define, design, development, dan disseminate*; 3) model ADDIE yang memiliki langkah-langkah seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dan 4) model *formative research* yang memiliki 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation, prototyping (expert reviews dan one-to-one, dan small group)*, serta *field test*.

Dari 4 model pengembangan yang telah diuraikan diatas, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan tipe *formative research*.

2.2 Media pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad, 2011: 4) mengemukakan bahwasanya media merupakan suatu benda yang bisa dilihat, didengar dan diraba oleh pancaindera yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, kaset, film, video recorder, foto, gambar dan lain sebagainya. Selain itu menurut Saeroji (2014: 180) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Menurut Heinich (dalam Susilana & Riyana, 2009: 6) mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak dan komputer. Jika pesan yang

dibawa dalam media dimaksudkan untuk memberikan informasi pembelajaran, maka contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Haking & Soepriyanto (2019: 1) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu menurut Asyhar (dalam Ain, Putra & Mulyani, 2021: 44) ada “empat alasan mengapa media pembelajaran penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami suatu informasi. Media dapat digunakan untuk sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik yang memuat isi pengajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami pesan atau informasi tersebut. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”

Dari ayat diatas jika dikaitkan dengan media pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2011: 16-17) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi *atensi* yaitu media yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan guru menampilkan media visual berupa gambar yang disertai teks penjelasan yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran. Pada umumnya, siswa merasa bosan dan tidak bersemangat belajar dengan materi pelajaran yang siswa kurang sukai dan akibatnya siswa seringkali mengabaikan dan tidak memperhatikan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, media memiliki pengaruh besar untuk mengarahkan dan memfokuskan perhatian siswa untuk belajar. Dengan demikian, kemungkinan siswa akan mengingat isi pelajaran dalam jangka waktu yang panjang.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, media visual yang berfungsi untuk mencapai tujuan kognitif untuk memahami dan mengingat informasi atau isi yang terkandung dalam media visual (gambar)
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dan memberikan kemudahan untuk siswa yang lemah dalam menerima dan memahami isi pelajaran dengan bantuan media visual atau gambar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya fungsi media pembelajaran yaitu: 1) sebagai alat bantu atau perantara bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari; 2) menarik perhatian konsentrasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran; 3) memberikan kenikmatan dalam belajar ketika siswa belajar menggunakan teks yang bergambar; 4) media juga berfungsi untuk memberikan pemahaman yang konkret dan; 5) media pembelajaran berfungsi memberikan kemudahan bagi semua siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017: 10-11) media mempunyai kegunaan seperti menjelaskan informasi, mengatasi kendala ruang dan waktu, meningkatkan semangat dan gairah belajar siswa, serta memampukan anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Penggunaan media dapat menarik minat belajar siswa dan menjadikan siswa lebih fokus pada pembelajaran di kelas.
2. Makna materi yang diajarkan guru lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami, dan siswa dapat menguasai materi pelajaran tersebut.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya perlu mendengarkan uraian guru, tetapi juga

mendengarkan, melakukan, mendemonstrasikan, melakukan dan kegiatan lainnya.

Menurut *Enciclopedi of Educational Research* (dalam Umar & Metro, 2014: 138-139) menyatakan bahwasanya nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Memberikan konsep nyata
2. Menarik perhatian dan konsentrasi siswa.
3. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu, pelajaran akan lebih makna.
4. Memberikan pengalaman yang nyata.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berurutan.
6. Membantu tumbuhnya pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa siswa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
8. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa.
9. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.
10. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya manfaat media pembelajaran yaitu: 1) memberikan penjelasan informasi dan konsep secara nyata; 2) meningkatkan minat serta semangat siswa untuk belajar; 3) memampukan siswa untuk belajar mandiri; 4) menumbuhkan pemikiran yang teratur; 5) siswa dapat melakukan banyak hal karena tidak perlu mendengarkan uraian guru, tetapi siswa juga bisa mendengarkan, melakukan, mendemonstrasikan, dan melakukan kegiatan lainnya; 6) media dapat membangkitkan motivasi siswa dan; 7) media dapat merangsang kegiatan belajar siswa.

2.3 Media Video

2.3.1 Pengertian Video

Menurut Sadjati (dalam Prastowo, 2014: 341-342) mengemukakan bahwasanya video ialah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan gambar bergerak. Misalnya kaset video atau video CD dan siaran TV.

Menurut Prastowo (2014: 341) menyatakan bahwasanya video adalah bahan ajar non cetak yang kaya informasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Video dapat menyajikan gambar bergerak yang disertai audio yang dapat dilihat serta didengar oleh siswa. Sehingga siswa seperti berada disituasi senyatanya sebagaimana program yang ditayangkan dalam video.

Menurut Suryansyah & Suwarjo (2016: 219) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan bentuk media yang mampu membantu guru agar pembelajaran tidak bersifat konvensional. Kemungkinan media yang dikembangkan memberikan daya tarik pada siswa, karena dalam video terdapat alunan musik, suara dan ilustrasi penjelas, serta gambar yang diambil dari kondisi nyata yang dikemas menarik.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Bahan ajar audiovisual yaitu bahan ajar yang menggabungkan bahan ajar visual dan auditori. Menampilkan materi visual dapat merangsang penglihatan siswa, dan materi auditori dapat merangsang indera pendengaran siswa. Melalui penggabungan kedua materi tersebut, guru dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas karena komunikasi dapat dilakukan dengan lebih efektif.

2.3.2 Keunggulan Video

Menurut Munadi (dalam Prastowo, 2014: 346-347) mengungkapkan beberapa kelebihan dari media video pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
2. Video mampu menggambarkan kejadian masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.

3. Video dapat membawa anak-anak dari satu negara ke negara lain, atau dari satu periode ke periode lain.
4. Video atau film dapat diulang sesuai keinginan dan kebutuhan.
5. Pesan yang disampaikan video atau film cepat dan mudah dipahami.
6. Video atau film mengembangkan imajinasi siswa
7. Video atau film memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
8. Video atau film sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
9. Video atau film sangat baik untuk menjelaskan suatu keterampilan, dan lain sebagainya.
10. Semua siswa dapat belajar dari video atau film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
11. Video atau film menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Rusman (dalam Hardianti & Asri, 2017: 126) kelebihan media video sebagai berikut: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima dengan baik oleh siswa, video sangat tepat untuk menerangkan suatu proses, video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, video lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta video mampu memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasanya kelebihan media video sebagai berikut; 1) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 2) memperjelas hal-hal yang abstrak; 3) mengembangkan dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar; 4) video lebih realistis dan dapat diulang sesuai kebutuhan; dan 5) pesan yang disampaikan video mudah dipahami.

2.3.3 Keterbatasan Video

Menurut Munadi (dalam Prastowo, 2014: 348) mengungkapkan beberapa keterbatasan dari media video pembelajaran sebagai berikut:

1. Video lebih menekankan pentingnya isi pelajaran ketimbang proses pengembangan materi tersebut

2. Saat memutar video, tidak bisa disertai dengan penjelasan langsung ketika film atau video tersebut diputar
3. Video yang diputar terlalu cepat akan menyebabkan kebingungan bagi orang yang mengikutinya.

Menurut Kustandi & Sutjipto (dalam Hardianti & Asri, 2017: 126) menambahkan kelemahan media video antara lain: 1) pengadaan media video memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang cukup lama; 2) pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus; 3) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam media video memiliki kekurangan dan kelebihan. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

2.3.4 Karakteristik Video

Membuat video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran tersebut harus memperhatikan kriteria dan karakteristiknya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. Kejelasan pesan (*Clarity of Message*)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi yang diterima dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.

2. Berdiri sendiri (*Stand Alone*)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. Bersahabat/akrab dengan pemakainya (*User Friendly*)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk

kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, suara, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan serta memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap spech sistem komputer.

7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah.

Menurut Busyaeri, Udin & Zaenuddin (2016: 123) menyatakan bahwasanya video sebagai media audiovisual yang menampilkan gerak dan berisi pesan serta semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam media video memiliki karakteristik antara lain: pesan yang disampaikan jelas, berdiri sendiri, dapat digunakan secara klasikal atau individual, pesan yang disajikan bersifat fakta dan Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

2.4 Pengembangan Media Video

Peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk media berbasis video pembelajaran tematik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Video yang akan dikembangkan berupa video animasi kartun. Video animasi kartun menjadi salah satu video yang disukai semua usia, khususnya anak-anak. Tampilan gambar berupa animasi yang penuh warna, bisa bergerak dan bisa berbicara, menjadi daya tarik dan ciri khas tersendiri dari kartun. Video berbasis animasi kartun ini dapat membantu mengembangkan logika, penalaran, pemrosesan visual, mendengarkan dan dapat menarik perhatian anak. Video pembelajaran yang dikembangkan merangkum satu pembelajaran utuh yaitu tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar. Dalam pengembangan media video ini menggunakan pengukuran validitas.

Validitas media menurut Sugiyono (2013: 267) mengemukakan validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terdapat di lapangan dan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Menurut Triana & Widyarto (2013: 186) mengemukakan validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Oleh karena itu validitas merupakan fundamen paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu tes.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasanya validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan mengungkapkan kevalidan suatu produk. Suatu produk akan dianggap valid apabila produk tersebut mengukur apa yang akan diukur. Menurut Nafsiah, dkk (2019: 29) menyatakan bahwa lembaran validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi dan validasi desain/penyajian. Tiga validasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validitas Isi

Validitas isi atau materi adalah bahwa isi atau bahan yang diuji atau dites relevan dengan kemampuan, pengetahuan, pelajaran, pengalaman atau latar belakang orang yang diuji. Validitas isi menunjukkan bahwa isi

buku teks tidak dikembangkan sembarangan. Isi bahan ajar dikembangkan berdasarkan konsep dan teori yang berlaku untuk bidang keilmuan dan sejalan dengan perkembangan terkini di bidang keilmuan dan hasil penelitian empiris yang dilakukan di bidang keilmuan.

Menurut Agustania (2014: 57) aspek penilaian dalam validasi isi/materi mencakup relevansi materi dan manfaatnya serta indikator kelayakan isi meliputi: 1) kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) kesesuaian materi dengan tujuan; 3) kesesuaian materi dengan kd; 4) kelengkapan materi dan urutan materi; 5) format penulisan; 6) gambar komponen mudah dimengerti; 7) ketepatan animasi dalam menjelaskan materi dan keruntutan materi; dan 8) materi mudah dipahami.

2) Validitas Bahasa

Penggunaan bahasa, yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang bermakna, sangat berpengaruh terhadap manfaat bahan ajar. Sekalipun isi buku teks akurat, menggunakan format yang konsisten dan dikemas dengan menarik, namun jika peserta tidak memahami bahasa yang digunakan, buku teks tersebut tidak akan ada artinya.

Menurut Agustania (2014: 57) aspek penilaian dalam kebahasaan mencakup: 1) lugas; 2) kesesuaian dengan kaidah bahasa; 3) penggunaan istilah; 4) komunikatif; 5) kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa; 6) keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar; dan 7) dialogis dan interaktif.

3) Validitas Grafis

Komponen terakhir dalam mengevaluasi kevalidan bahan ajar adalah desain grafis atau media. Komponen kegrafisan berisi tentang bagaimana tampilan dan desain dari sebuah bahan ajar non cetak. Menurut Agustania (2014: 56) aspek penilaian dalam kegrafisan antara lain mencakup: 1) pembuatan; 2) tata laksana; dan 3) kaidah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam validitas, seperti; 1) validitas isi yaitu penjelasan tentang suatu alat ukur secara substantif atau disebut validitas substantif yang fokus kepada konseptualisasi dan sejauhmana konsep-konsep sebelumnya yang ditampilkan dalam kajian literatur; 2) validitas bahasa yaitu validitas yang menguji aspek kebahasaan seperti penggunaan bahasa, yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang bermakna; dan 3) validitas grafis yaitu validitas untuk mengevaluasi aspek penyajian tampilan dan desain dari produk yang akan dikembangkan.

2.5 Kurikulum 2013

2.5.1 Pengertian Kurikulum 2013

Menurut Naibaho & Lailatul (2019: 59) menyatakan bahwasanya kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dan pembaharuan dari kurikulum 2006. Kurikulum 2013 mengedepankan metode saintifik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Selain itu menurut Katuuk (2014: 18) peran guru adalah menghasilkan kurikulum sebagai sesuatu yang aktual (*actual curriculum*) dalam kegiatan pembelajaran, *actual curriculum* merupakan kurikulum nyata yang dilaksanakan oleh guru-guru. Selain itu menurut Pohan & Dafit (2021: 1992) kurikulum 2013 memiliki ciri khas yaitu pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, serta penilaian autentik

Menurut Krissandi & Rusmawan (2015: 458) kurikulum 2013 merupakan upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya dan tematik terpadu pada pembelajaran kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan generasi menghadapi masa depan.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 merupakan upaya yang dilakukan pemerintah sebagai bagian dari proses pengembangan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006. Kurikulum 2013 ini dirintis pada tahun 2004 yang menekankan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Guru mempunyai peranan yang penting dalam implementasi kurikulum.

2.5.2 Tujuan Kurikulum 2013

Menurut Puspitorini, dkk (2014: 414) sejak tahun 2013, pemerintah telah mencanangkan dan menerapkan kurikulum baru yakni kurikulum 2013. Proses pendidikan tidak lepas dari kurikulum, bahkan implementasi rencana pembelajaran di sekolah mengacu pada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum tersebut.

Menurut Gani & Mahjaty (2017: 203) kurikulum yang berpusat pada siswa ini juga bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pengalaman secara langsung serta mengembangkan keterampilan lain seperti keterampilan spiritual, sosial, kreatif, kooperatif, psikomotorik dan intelektual secara seimbang. Selain itu, kurikulum 2013 bertujuan agar masyarakat menjadi warga negara yang berkualitas, seperti berakhlak mulia, kreatif, inovatif, produktif dan mampu berkontribusi bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya tujuan kurikulum 2013 mengembangkan kompetensi pengalaman secara langsung serta mengembangkan keterampilan lain seperti intelektual, sosial, dan keterampilan secara seimbang. Selain itu, kurikulum 2013 bertujuan agar masyarakat menjadi warga negara yang berkualitas, seperti berakhlak mulia, kreatif, inovatif serta produktif.

2.5.3 Karakteristik Kurikulum 2013

Menurut Suhendra (2019: 142) menyatakan bahwasanya salah satu karakteristik utama dalam kurikulum 2013 ialah dalam pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya dan Prakarya dibelajarkan secara tematik integratif.

Menurut Rusman (2015: 90-92) menyatakan bahwasanya kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
2. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana siswa menerapkan apa yang

dipelajari disekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.

3. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi disekolah dan masyarakat.
4. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan.
5. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.
6. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasian (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti.
7. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (*organisasi horizontal & vertical*).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya karakteristik kurikulum 2013 pembelajarannya dilakukan secara tematik integratif. Selain itu, karakteristik kurikulum 2013 mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap sosial, kemampuan intelektual dan psikomotorik, kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran, kurikulum 2013 saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan dan lain sebagainya.

2.6 Pembelajaran Tematik

2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Prastowo (2019: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu menurut Rusman (2016: 249) tematik diberikan dengan maksud menggabungkan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh serta membuat proses pembelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa tingkat sekolah dasar.

Menurut Prastowo (2014: 56) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan siswa didalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan juga menyenangkan, siswa belajar tidak hanya untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), dan belajar untuk menjadi (*learning to be*), serta belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), sehingga aktivitas belajar menjadi lebih bermakna untuk siswa.

Menurut Resnani (2014: 9) pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan prinsip keterpaduan dari beberapa disiplin ilmu.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berangkat dari tema yang memadukan berbagai mata pelajaran atau bidang studi. Melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa mampu memperoleh hasil belajar terbaik melalui pembelajaran yang tidak hanya sekedar mengetahui saja tetapi juga mendorong siswa dalam melakukan dan menerapkannya serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan memudahkan siswa untuk memahaminya. Oleh karena itu, guru perlu mengemas dan merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2.6.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2015: 146-147) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada Siswa
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak
Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak.
3. Pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas
Dalam pembelajaran tematik terpadu pemisahan antarmuatan mata pelajaran menjadi begitu tidak jelas. Fokus pembelajaran diarahkan

kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran.
Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat luwes/fleksibel
Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Sukandi (dalam Syukrianto, 2020: 2) menyatakan bahwasanya karakteristik pembelajaran tematik meliputi : (a) berpusat pada peserta didik; (b) memberikan pengalaman nyata pada siswa; (c) pemisahan antara bidang studi tidak begitu jelas; (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran (e) bersifat fleksibel (f) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; dan (g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya karakteristik pembelajaran tematik meliputi: 1) pembelajaran tematik berpusat pada siswa; 2) pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa; 3) dalam pembelajaran tematik terpadu pemisahan antarmuatan mata pelajaran menjadi begitu tidak jelas; 4) menyajikan konsep; 5) bersifat luwes/fleksibel; dan 6) menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

2.6.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik

Menurut Sukandi (dalam Al-Tabany, 2011: 154) meyakini bahwa pembelajaran terpadu mempunyai tema aktual yang dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.

Menurut Hidayah (2015: 38) pembelajaran tematik integratif yang diterapkan di SD/MI dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”.

Prinsip-prinsip pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mencari tahu, bukan diberi tahu
- b. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema yang aktual dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- c. Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, sikap, dan keterampilan.
- d. Sumber belajar tidak terbatas hanya pada buku
- e. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan.
- f. Guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran
- g. Kompetensi dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan sendiri
- h. Memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experinces*) dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya prinsip-prinsip pembelajaran tematik sebagai berikut: 1) pembelajaran terpadu mempunyai tema aktual, yang erat kaitannya dengan dunia siswa, dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari; 2) pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu nampak; 3) terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai

konsep, keterampilan, dan sikap; 4) memberikan pengalaman langsung pada siswa; dan 5) siswa difokuskan untuk mencari tahu.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ponza, Jampel, Sudarma (2018) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”.

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah dan semangat siswa dalam belajar karena sifatnya menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Hasil penelitian ini adalah media video animasi pembelajaran terbukti memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran serta efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Tematik siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik, dan efektivitas video yang dikembangkan diperoleh t hitung = 20,88, lebih besar dari t tabel yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

2. Fadhli (2015) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar” yang disusun oleh Muhibuddin Fadhli (2015)

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa media yang tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan media video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Secara garis besar penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melalui beberapa langkah, yaitu: 1) melakukan penelitian pendahuluan; 2) pembuatan desain media berbasis video; 3) pengembangan

produk awal; 4) revisi produk; dan 5) produk final/produk jadi. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media video pembelajaran lebih besar dari pada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ($71,3 > 62,5$). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

3. Diputra (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang disusun oleh K.S. Diputra (2016).

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa multimedia pembelajaran tematik sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 untuk siswa Sekolah Dasar. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran di kelas dapat menambah minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan daya ingat siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp (1997) yang meliputi fase investigasi awal; fase design/perancangan; fase realisasi/ konstruksi; fase tes, evaluasi & revisi; dan fase implementasi.

2.8 Kerangka Berpikir

Sebagai seorang pengajar, guru tidak hanya bertugas untuk mengajar saja, tetapi seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran termasuk didalamnya memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum optimal dalam memaksimalkan sarana dan prasarana untuk penggunaan media, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru kurang menguasai dalam pembuatan video pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

Peneliti mencoba membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengembangkan sebuah produk media video animasi kartun yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih kelas IV untuk mengetahui kevalidan produk . Video pembelajaran yang dibuat merangkum

satu pembelajaran utuh yaitu tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar. Setelah divalidasi atau diuji kelayakannya oleh beberapa validator, diharapkan produk tersebut dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik sesuai kurikulum 2013. Proses pengembangan media video ini menggunakan model pengembangan tipe *formative research*. Berbagai kelebihan yang terdapat di video pembelajaran tersebut dapat dijadikan salah satu upaya untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. Berikut adalah bagan kerangka berpikir teori penelitian;





Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan maksud dan tujuannya, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2013: 297) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan serta memvalidasi produk tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV sekolah dasar semester dua tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 “Hebatnya cita-citaku” pada pembelajaran 1 dengan menggunakan model pengembangan tipe *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015: 42) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan difokuskan pada 2 tahap yaitu tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun, dalam penelitian ini difokuskan pada tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini di SDN 114 Pekanbaru untuk kelas IV yang beralamat di Jl. Cempedak, Wonorejo, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

b. Waktu Penelitian

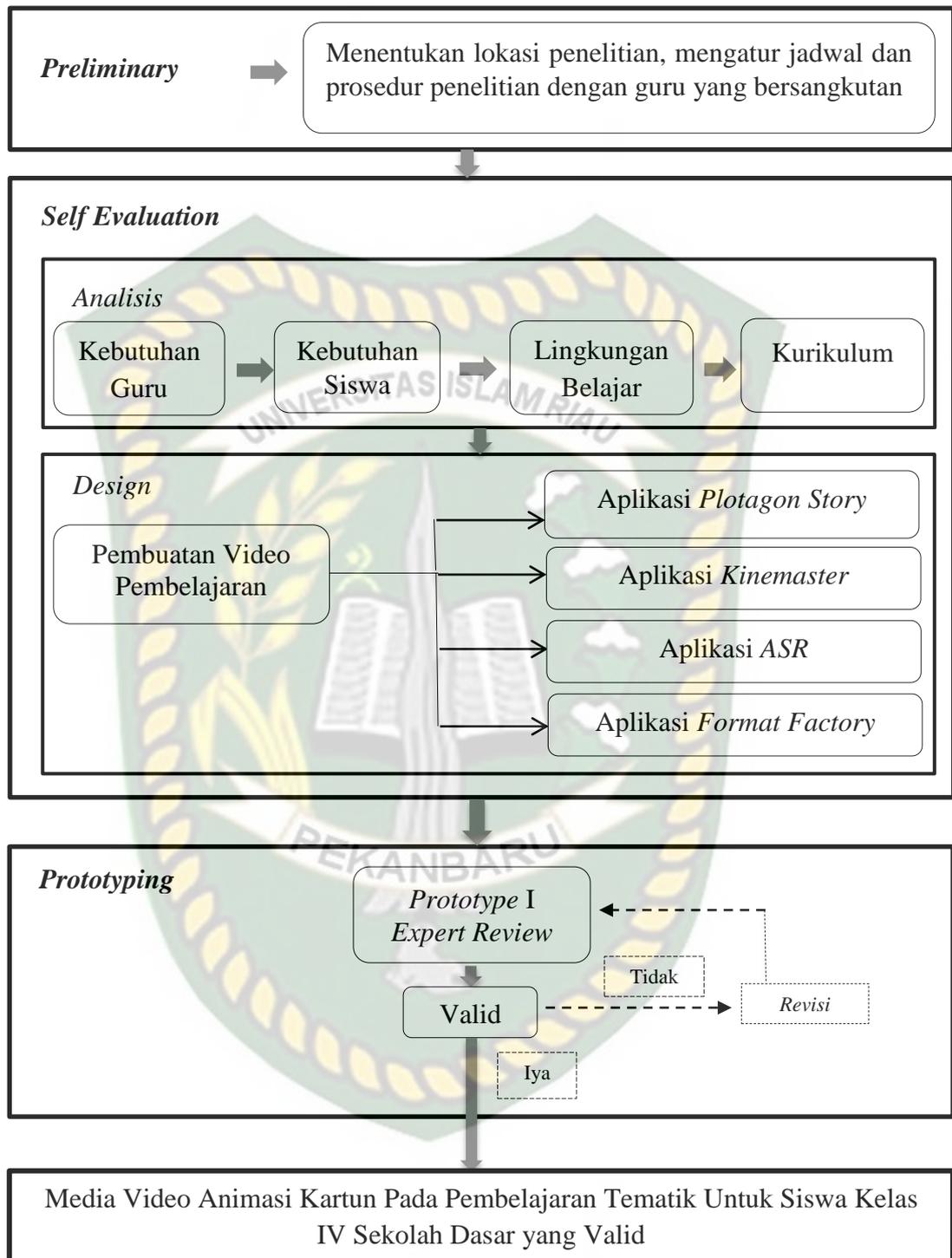
Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dihitung mulai dari penyusunan proposal dan berakhir pada skripsi. Waktu dalam penelitian ini akan dijelaskan secara rinci kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan proposal	■	■	■	■	■	■																		
2	Seminar proposal						■																		
3	Revisi proposal							■																	
4	Penyusunan surat-surat								■	■															
5	Tahap analisis									■	■														
6	Tahap desain											■	■												
7	Uji validasi 1												■	■	■										
8	Revisi I													■	■	■									
9	Uji Validasi 2																■								
10	Revisi II																	■							
11	Hasil dan Pembahasan																	■	■	■	■	■	■	■	■
12	Sidang skripsi																								■

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media yaitu video animasi kartun pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, untuk mengembangkan video ada tahap-tahap yang harus di lalui agar media video ini layak digunakan untuk siswa kelas IV, adapun tahap-tahapnya yaitu :



Gambar 3.1 Alur desain *formative evaluation*

Untuk lebih rincinya peneliti menjabarkan tahap untuk mengembangkan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik, dengan menggunakan model tipe *formative research* yaitu:

1. Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini, peneliti menentukan lokasi penelitian. Selanjutnya peneliti mengadakan persiapan-persiapan lainnya, seperti mengatur jadwal penelitian dan prosedur penelitian dengan guru kelas yang dijadikan lokasi penelitian.

2. Tahap *Formative Evaluation*

a. *Self Evaluation*

Tahap ini meliputi :

1. Analisis

Tahap analisis ini merupakan langkah awal penelitian pengembangan. Pada tahap analisis ini, melakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan guru, siswa, lingkungan belajar dan kurikulum. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya media video dalam kegiatan pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi cita-citaku dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai daur hidup hewan.

2. Desain

Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat berupa video animasi kartun. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain video pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis video tematik ini menggunakan bantuan program aplikasi yaitu *plotagon story*, *kinemaster*, *Automatic Speech Recognition (ASR)* dan *format factory*:

a. *Plotagon Story*

Aplikasi *plotagon story* adalah sebuah aplikasi yang kreatif dan menyenangkan untuk menuangkan seluruh imajinasi dan menciptakan semua film-film 3D dengan karakter yang diinginkan.

b. *Kinemaster*

Aplikasi *kinemaster* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, gambar, audio, teks dan juga efek.

c. *Automatic Speech Recognition (ASR)*

ASR merupakan salah satu aplikasi perekam suara dan percakapan. Aplikasi ini menghasilkan hasil rekaman yang jernih dan dapat menghilangkan *noise* atau kebisingan. Peneliti menggunakan aplikasi ASR ini untuk merekam suara yang akan dimasukkan kedalam video yang dikembangkan.

d. *Format Factory*

Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk mengompres atau memperkecil ukuran video tanpa mengurangi kualitas video. Pengompresan ini dilakukan agar video yang telah dibuat dapat disimpan dan disebarluaskan dengan mudah dan praktis.

Proses pembuatan video ini diawali dengan (1) mengumpulkan sumber antara lain sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik sedangkan untuk materi didapat dari buku guru dan buku siswa kelas IV tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) serta RPP kelas IV tema 6 subtema 2 pembelajaran 1, (2) menyusun garis besar isi media, (3) menyusun peta materi, yang merupakan alur materi yang ada pada media video animasi kartun, (4) penyusunan naskah, (5) produksi, tahap ini meliputi 3 proses yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran berbasis animasi kartun seperti komputer dan *smartphone* yang sudah terinstall *browser* internet, *headset*, koneksi untuk menyambungkan ke internet serta 4 aplikasi yaitu *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition (asr)* dan *format factory*. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi kartun pada pembelajaran tematik, berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media video ini yaitu:

(a) pembuatan di mulai dengan membuat 3 tokoh/karakter yang berperan sebagai ibu, anak dan pembawa berita, (b) *setting scene*, peneliti memilih dan mengatur *scene* atau tempat suatu adegan (*scene* ruang tamu, studio berita, ruang kelas dan hutan), (c) setelah tokoh dan *scene* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah membuat percakapan antar tokoh beserta ekspresi tokoh mengikuti alur cerita pada naskah, (d) tahap selanjutnya adalah melakukan pengeditan terhadap tokoh/karakter sehingga tokoh/karakter tersebut tampak seperti berbicara, (e) selanjutnya peneliti membuat dan mengatur 3 karakter/tokoh tersebut memainkan sebuah cerita dalam setiap adegan lengkap dengan dialog dan ekspresi sehingga menjadi 3 video berbentuk film 3D, (f) tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah menggunakan aplikasi *automatic speech recognition* (ASR), (g) membuat tampilan biodata peneliti yang akan ditampilkan diakhir video, (h) kemudian peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk membuat intro, tampilan awal dan penutup video, membuat jabaran materi yang akan dibahas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menggabungkan hasil video dari aplikasi *plotagon story* dan potongan-potongan video dari *kinemaster*, membuat soal/latihan yang berkaitan dengan materi, membuat teks *subtitle*, memasukkan suara dari aplikasi ASR serta penambahan *backsound* dan efek pada video, (i) semua *scene* dalam video ini dicek kembali dan diselaraskan dengan naskah agar menjadi video animasi kartun yang utuh dan langkah terakhir ialah pasca produksi, tahap dimana video animasi kartun yang sudah jadi dikompres dengan menggunakan aplikasi *format factory*.

b. *Prototyping* (validasi dan revisi) oleh *expert review*

Hasil desain yang dikembangkan atas dasar *self evaluation* diberikan pada pakar (*expert review*) untuk menelaah isi/materi, desain media dan bahasa. Saran-saran digunakan untuk merevisi desain media video pembelajaran.

3.4 Data dan Sumber Data

a. Data

Data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, data pada penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi data dari satu guru dan tiga orang siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru serta 6 validator seperti 2 ahli materi, 2 ahli desain, dan 2 ahli bahasa.

2. Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari sumbernya. Data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber tertulis seperti sumber buku, artikel, jurnal, situs internet dan lain sebagainya yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Sumber data

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi satu guru dan tiga orang siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru serta beberapa ahli dalam bidang media pembelajaran tematik seperti 2 ahli materi, 2 ahli desain dan 2 ahli bahasa.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 untuk pembelajaran 1 adalah 1 guru yaitu Fadhillah, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru) dan 3 siswa serta validator yang terdiri dari 6 validator diantaranya yaitu (1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau) selaku Validator 1 Ahli Desain; (2) Dr. Fatmawati, S.IP., MM (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) selaku Validator 2 Ahli Desain; (3) Suryati, S.Pd., M.Si (Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru) selaku Validator 3 Ahli Materi; (4) Fadhillah, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru) selaku Validator 4 Ahli Materi; (5) Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Dosen

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau) selaku Validator 5 Ahli Bahasa; dan (6) Norenta Rawati Manalu, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru) selaku Validator 6 Ahli Bahasa.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, fakta dan data yang ada dilapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan validasi ahli. Adapun teknik pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului dengan pertanyaan. Wawancara juga didefinisikan sebagai sebuah kegiatan tanya jawab yang dilakukan dua individu atau lebih untuk mendapatkan sebuah informasi, pendapat, data dan keterangan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dalam menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian.

2. Validasi

Validasi dimaksudkan untuk mengetahui keterpaduan butir-butir pernyataan yang digunakan pada media pembelajaran, apakah dapat mengukur sesuai dengan apa yang sedang diukur. Validasi tersebut tujuannya untuk dapat memperoleh hasil berupa valid ataupun tidaknya suatu media tersebut.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab yang dilakukan dua orang antara pewawancara dan narasumber untuk memberikan informasi terkait data yang diperlukan. Instrumen wawancara dalam penelitian ini

berupa pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap analisis yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran dan lingkungan belajar. Pedoman wawancara tersebut terlampir.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi tematik. Cara untuk mendapatkan validasi instrumen adalah dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

a. Lembar validasi untuk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu guru dan salah satu kepala sekolah. Adapun tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran tentang materi puisi cita-citaku (Bahasa Indonesia) dan daur hidup hewan (IPA).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Relevansi materi	a. Kesesuaian materi dengan RPP	1
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3,4
		d. Kelengkapan materi	5
		e. Urutan materi	6,7
		f. Format penulisan	8
		g. Ketepatan pemilihan gambar	9,10,11
		h. Ilustrasi music	12
		i. Gambar komponen mudah dimengeti	13
		j. Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	14
		k. Keruntutan materi	15

2	Manfaat	a. Materi mudah dipahami	16
---	---------	--------------------------	----

Sumber : Agustania (2014) dimodifikasi

b. Lembar validasi untuk Ahli desain

Validasi media dilakukan oleh 2 dosen. Validasi ahli desain ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan pernyataan, ahli desain memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli desain

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Pembuatan	a. Bentuk tulisan	1
		b. Warna tulisan	2
		c. Ukuran tulisan	3
		d. Komposisi warna tulisan	4
		e. Bentuk gambar	5
		f. Pemilihan gambar	6
		g. Warna dengan tulisan background	7,8
		h. Volume media pembelajaran	9
		i. Musik pengiring	10
		j. Tampilan video	11
		k. Keefektifan video	12
2	Tata laksana	a. Kemudahan penggunaan media	13
		b. Kemudahan penyimpanan media	14
3	Kaidah	a. Proses belajar lebih menarik	15
		b. Isi video mudah dipahami	16
		c. Kemudahan dalam proses pembelajaran	17

Sumber : Agustania (2014) dimodifikasi

c. Lembar validasi untuk Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh satu dosen dan satu guru. Validasi ahli bahasa ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek kebahasaan yang digunakan. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, ahli bahasa memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Lugas	Bahasa yang digunakan lugas	1,2
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	3,4
3	Penggunaan istilah	Penggunaan istilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	5
4	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	6,7
5	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	8
6	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	9
7	Dialogis dan interaktif	Kemampuan mendorong berpikir kritis	10

Sumber : Agustania (2014) dimodifikasi

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari komentar yang dikemukakan oleh pakar materi, pakar desain dan pakar bahasa. Data dianalisis sebagai dasar/acuan untuk memperbaiki/merevisi produk untuk dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor dari komentar-komentar yang dikemukakan oleh pakar materi, pakar media dan pakar bahasa. Data dianalisis sebagai dasar dari kuesioner yang diubah menjadi data interval. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2013: 93) menjelaskan *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala penilaian terhadap media video yaitu skor 1 untuk kurang, skor 2 untuk cukup, skor 3 untuk baik, dan skor 4 untuk skor sangat baik.

1. Analisis Validitas Media

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tanpa revisi)
56-75	Cukup valid (tanpa revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: Listiawan (2016)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Lestari, dkk (2020: 30) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpul data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

100 % : Konstanta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) dan pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Untuk mengembangkan media video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 dan pembelajaran 1, peneliti menggunakan tahapan model tipe *formative research* yang terdiri dari 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test* yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan media video animasi kartun ini peneliti hanya melakukan tahapan *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation* dan *prototyping* (*expert reviews*) saja.

Pengembangan media video ini dilakukan melalui serangkaian proses. Adapun proses tersebut diawali dengan menentukan lokasi penelitian. Selanjutnya melakukan wawancara dengan salah satu guru dan 3 orang siswa kelas IV SDN 114 Pekanbaru. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis lingkungan belajar serta menganalisis kurikulum terkait penelitian yang akan dilakukan. Setelah melakukan serangkaian proses tersebut, maka selanjutnya peneliti membuat media video. Pembuatan video ini menggunakan bantuan program aplikasi yaitu *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition* (ASR) dan *format factory*. Aplikasi *plotagon story* digunakan untuk menciptakan film 3D dengan berbagai karakter kartun sesuai kebutuhan peneliti. Aplikasi *kinemaster* digunakan untuk membuat beberapa jabaran materi, menggabungkan potongan-potongan video, membuat intro pembuka dan penutup, membuat biodata peneliti, memasukkan suara dari aplikasi ASR serta penambahan *backsound* dan efek suara. Selanjutnya peneliti juga menggunakan aplikasi *automatic speech recognition* (ASR) untuk merekam/mengisi suara video. Kualitas suara yang dihasilkan aplikasi ini

tidak perlu diragukan lagi. Aplikasi ASR bisa menghilangkan *noise* dalam hasil rekaman. Sedangkan aplikasi *format factory* digunakan untuk mengkompres video, aplikasi ini tidak mengurangi kualitas video.

Media video animasi kartun yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau); 2) Dr. Fatmawati, S.IP., MM (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau); 3) Suryati, S.Pd., M.Si (Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru); 4) Fadhillah, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru); 5) Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau; dan 6) Norenta Rawati Manalu, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru). Proses validasi media video animasi kartun yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dilakukan sebanyak 2 kali pada setiap validator.

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media berupa video animasi kartun dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini, peneliti menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SDN 114 Pekanbaru tepatnya di Jl. Cempedak Wonerejo, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru. Pada tahap ini peneliti menghubungi kepala sekolah dan guru yang bersangkutan untuk mengadakan persiapan-persiapan seperti mengatur jadwal dan prosedur penelitiannya.

2. Tahap *Formative Evaluation*

a. *Self Evaluation*

Tahap ini meliputi :

1) Analisis

Hasil analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, analisis

lingkungan belajar dan analisis kurikulum. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media video animasi kartun sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

a) Analisis pendidik (guru)

Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas hanya menerangkan materi melalui media konvensional, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal serta pada pembelajaran daring, guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada misalnya mengambil video pembelajaran dari situs *youtube*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SDN 114 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seharusnya guru bisa menghadirkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media video pembelajaran. Dalam mengembangkan media video ini, peneliti menghadirkan tampilan-tampilan yang menarik serta menghadirkan animasi kartun didalamnya.

b) Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa untuk memperoleh informasi gambaran dalam membuat media video pembelajaran berbasis animasi kartun yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SDN 114 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwa karakteristik siswa kelas IV SD berada ditahap operasional konkrit, yaitu masa dimana aktivitas anak terfokus pada objek-objek

yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Juwantara, 2019: 30) menyatakan bahwa tahap ini anak telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit, tanpa objek nyata anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan juga bahwasanya tema yang dirasa cukup sulit bagi siswa terletak pada tema 6 khususnya pada subtema 2 pembelajaran 1 yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi cita-citaku dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai daur hidup hewan.

Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa siswa membutuhkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, siswa juga membutuhkan adanya bentuk konkrit dalam pembelajaran yang akan dilakukan sehingga mereka tidak hanya membayangkan tentang materi itu tanpa melihat objek konkritnya karena hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Untuk itu media sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran bagi siswa. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kartun pada tema 6 subtema 2 untuk pembelajaran 1.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan tiga orang siswa kelas IV di SDN 114 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran media video yang mereka inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media video pembelajaran yang berbeda dari video pembelajaran yang sering mereka lihat seperti terdapat gambar yang menarik dan kaya akan warna, tidak terlalu banyak tulisan, terdapat evaluasi/tugas diakhir video serta dikombinasikan dengan animasi bergerak seperti layaknya karakter di film kartun. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan

pengembangan media video animasi kartun yang menarik dan menyenangkan.

c) Analisis Lingkungan Belajar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SDN 114 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SDN 114 Pekanbaru sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus dan terkait daya listriknya sudah cukup kuat untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti berupaya memberikan solusi menghadirkan alternatif untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dengan mengembangkan media video pembelajaran.

d) Analisis Kurikulum

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait kompetensi inti, kompetensi dasar (KD) dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media video animasi kartun. Hal ini mencakup:

Tabel 4.1 Kompetensi Inti (Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan)

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3.Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan sekolah	4.Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan : Bahasa Indonesia		
No	Kompetensi	Indikator
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan	3.6.1 Mengetahui cara membuat puisi yang baik dan benar
4.6	Meliskan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1. Menyajikan puisi secara mandiri dengan baik sebagai bentuk ungkapan diri

Muatan : IPA		
No	Kompetensi	Indikator
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengetahui daur hidup dua makhluk hidup.
4.2	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya. dalam aktivitas senam lantai.	4.2.1 Membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya.

2) Desain

Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat berupa video animasi kartun. Dalam mengembangkan media video ada tahapan-tahapan untuk menghasilkan media video animasi kartun, diantaranya yaitu:

a. Mengumpulkan Sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media video.

Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik sedangkan untuk materi didapat dari :

- 1) Buku guru dan buku siswa kelas IV, tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku), Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) RPP kelas IV tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

b. Menyusun Garis Besar Isi Media

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi kompetensi dasar, indikator dan gambaran dari desain/tampilan serta bagian dalam video yang disesuaikan dengan materi puisi dan daur hidup hewan yang terdapat pada tema 6 (cita-citaku) dan subtema 2 (hebatnya cita-citaku) pembelajaran 1.

c. Menyusun Peta Materi

Merupakan alur materi yang ada pada media video animasi kartun. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam video adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media video yang akan diterapkan.

d. Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media video animasi kartun ini serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan tokoh atau pelaku yang terlibat dalam cerita, keterangan *scene* atau adegan, keterangan narasi dan materi, tampilan dari desain video, keterangan soal atau latihan yang disajikan dalam video, keterangan biodata peneliti, audio dan percakapan dilengkapi dengan

2) Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan *professional* untuk perangkat ios dan android, aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks dan efek. Peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* pro mod (premium tanpa *watermark* dan *root*). Adapun beberapa tampilan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:

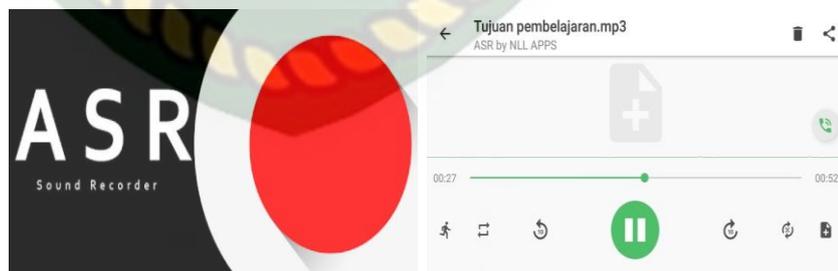


Sumber : Aplikasi Kinemaster

Gambar 4.2 Tampilan aplikasi kinemaster

3) Automatic Speech Recognition (ASR)

ASR merupakan salah satu aplikasi perekam suara dan percakapan. Aplikasi ini menghasilkan hasil rekaman yang jernih dan dapat menghilangkan *noise* atau kebisingan. Adapun beberapa tampilan perekam suara dengan menggunakan aplikasi *Automatic Speech Recognition (ASR)* dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



Sumber : Aplikasi Automatic Speech Recognition (ASR)

Gambar 4.3 Tampilan aplikasi ASR

4) *Format Factory*

Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk mengkompres atau memperkecil ukuran video tanpa mengurangi kualitas video. Pengompresan ini dilakukan agar video yang telah dibuat dapat disimpan dan disebarluaskan dengan mudah dan praktis. Adapun beberapa tampilan aplikasi *format factory* dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



Sumber : Aplikasi *Format Factory*

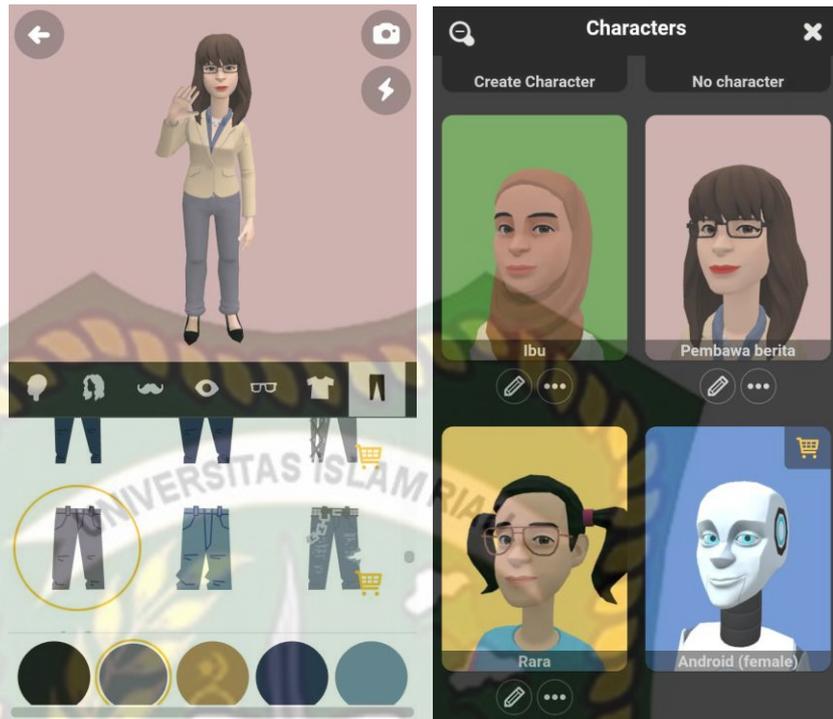
Gambar 4.4 Tampilan aplikasi *format factory*

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi kartun pada pembelajaran tematik.

2. Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video yang sudah jadi. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media video:

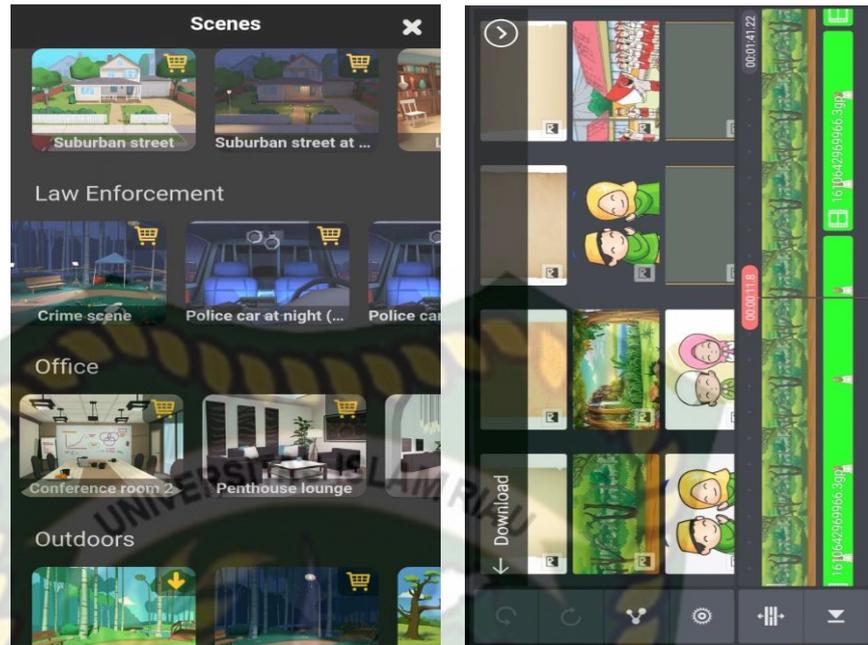
- a) Pembuatan di mulai dengan membuat karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita, peneliti membuat 3 tokoh/karakter yang berperan sebagai ibu, anak dan pembawa berita. Pembuatan karakter ini menggunakan aplikasi *plotagon story*. Tampilan pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:



Sumber : Aplikasi Plotagon Story

Gambar 4.5 Tampilan karakter/tokoh

- b) *Setting scene* disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Peneliti memilih dan mengatur *scene* atau tempat suatu adegan (*scene* ruang tamu, studio berita, ruang kelas dan hutan). *Scene* ruang tamu dan studio berita dibuat menggunakan aplikasi *plotagon story* dan *scene* ruang kelas dan hutan dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster*. Tampilan *setting scene* dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Plotagon Story Sumber:Aplikasi Kinemaster

Gambar 4.6 Tampilan setting scene

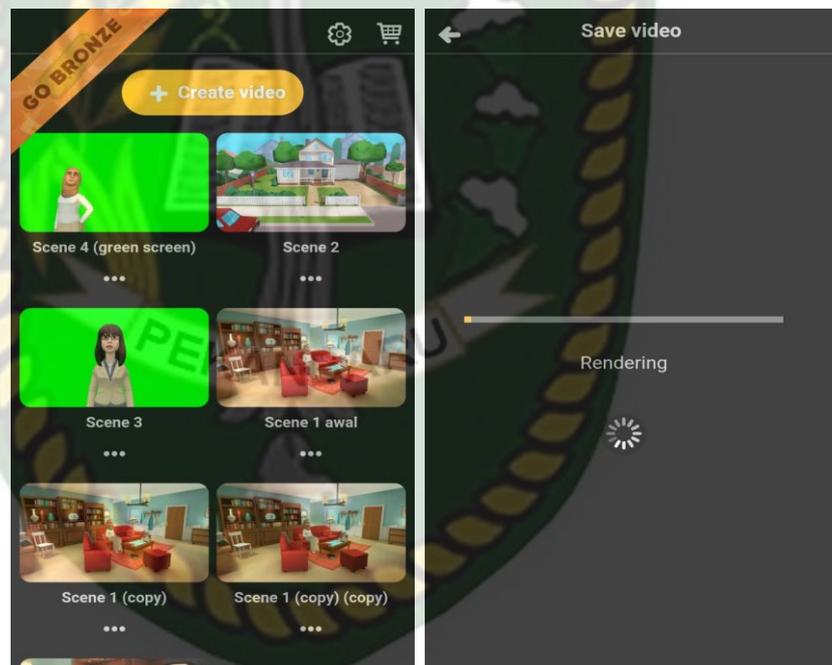
- c) Setelah tokoh dan *scene* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah membuat percakapan antar tokoh beserta ekspresi tokoh mengikuti alur cerita pada naskah. Pembuatan ini dilakukan menggunakan aplikasi *plotagon story*. Tampilan pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Plotagon Story

Gambar 4.7 Tampilan pembuatan teks percakapan & setting ekspresi tokoh

- d) Melakukan pengeditan terhadap tokoh/karakter sehingga tokoh/karakter tersebut tampak seperti berbicara. Pengeditan ini dibuat menggunakan aplikasi *plotagon story*.
- e) Tahap selanjutnya peneliti masih menggunakan aplikasi *plotagon story* untuk membuat dan mengatur 3 tokoh/karakter memainkan sebuah cerita dalam setiap adegan lengkap dengan dialog dan ekspresi sehingga menjadi 3 video berbentuk film 3D. 3 video tersebut terdiri dari video di ruang tamu, video di studio berita dan video dengan *background greenscreen* dengan kualitas video yang tinggi. Setelah video selesai dibuat, maka selanjutnya peneliti menyimpannya kedalam galeri. Tampilan pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Plotagon Story

Gambar 4.8 Tampilan kumpulan video & save video

- f) Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah menggunakan aplikasi *automatic speech recognition* (ASR). ASR memudahkan dalam pengisian suara karena aplikasi ini menghasilkan hasil rekaman yang jernih dan dapat menghilangkan *noise* atau kebisingan. Suara yang digunakan dalam video ini terdiri dari 4 jenis suara yaitu

suara anak kecil, suara ibu, suara guru dan suara pembawa berita. Setelah suara semuanya terkumpul, peneliti merendernya untuk menjadi *file* mp3. *File* yang sudah jadi akan di *upload* ke aplikasi *kinemaster* dan disesuaikan dengan dialog yang dilakukan. Tampilan pengisian suara dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Automatic Speech Recognition (ASR)
Gambar 4.9 Pengisian suara dengan aplikasi ASR

- g) Kemudian membuat tampilan biodata peneliti yang akan ditampilkan diakhir video. Pembuatan biodata ini menggunakan aplikasi *kinemaster*. Adapun tampilan pembuatan biodata dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Kinemaster
Gambar 4.10 Pembuatan biodata dengan aplikasi *kinemaster*

- h) Tahap selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk membuat intro, tampilan awal dan penutup video, membuat jabaran materi yang akan dibahas dalam video seperti teks dan gambar tentang puisi cita-citaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan teks bacaan serta gambar tentang daur hidup hewan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi *kinemaster*

untuk menggabungkan hasil video dari aplikasi *plotagon story* dan potongan-potongan video dari *kinemaster*, membuat soal/latihan yang berkaitan dengan materi, membuat teks *subtitle*, memasukkan suara dari aplikasi ASR serta penambahan *backsound* dan efek pada video. Tampilan pengeditan video dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini:

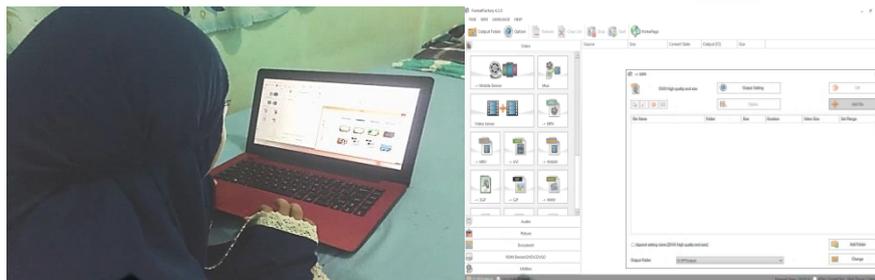


Sumber: Aplikasi Kinemaster

Gambar 4.11 Tampilan pengeditan video dengan *kinemaster*

- i) Selanjutnya semua *scene* dalam video dicek kembali dan diselaraskan dengan naskah agar menjadi video animasi kartun yang utuh.
3. Pasca produksi

Tahap dimana video animasi kartun yang sudah jadi dikompres dengan menggunakan aplikasi *format factory* agar kapasitas video tidak terlalu besar sehingga video animasi kartun dapat dengan mudahnya di sebarluaskan dan di gunakan pada perangkat yang tersedia. Pengkompresan ini dilakukan agar video yang telah dibuat juga dapat disimpan. Hasil video animasi kartun yang sudah dikompres tidak mengalami pengurangan kualitas video. Tampilan pengompresan video dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut ini:



Sumber: Aplikasi Format Factory

Gambar 4.12 Tampilan kompres video dengan *format factory*

Berikut ini adalah beberapa visualisasi hasil pembuatan media video animasi kartun pada pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1:

a. Halaman Awal Video Pembelajaran



Gambar 4.13 Halaman Awal Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Halaman awal media video animasi kartun pada pembelajaran tematik terdiri dari intro/tampilan pengantar pembukaan video, tampilan penyampaian salam dan kabar kepada siswa, tampilan

kompetensi yang akan dicapai, penyampaian mata pelajaran yang akan dipelajari seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait puisi dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terkait daur hidup hewan, selanjutnya disajikan tampilan penyampaian tujuan pembelajaran, tampilan video lagu Indonesia Raya dan di akhiri dengan penyampaian informasi pengantar sebelum memasuki inti/isi dari video pembelajaran seperti “Anak-anak, ibu ada sebuah cerita yang sangat bagus. Apakah anak-anak semua ingin melihatnya? Nah, sekarang mari sama-sama kita saksikan cerita berikut ini”

b. Tampilan Isi Video Pembelajaran



Gambar 4.14 Halaman Isi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Halaman isi video membahas materi pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun isi materi

tersebut sebagai berikut: 1) pengertian puisi; 2) langkah-langkah membuat puisi yang baik dan benar; 3) contoh puisi mengenai cita-citaku serta makna puisi tersebut; 4) pengertian daur hidup hewan; 5) pembahasan metamorfosis dan jenis-jenisnya serta; 6) contoh daur hidup hewan. Halaman isi video pembelajaran dikemas secara lebih menarik dengan menggunakan animasi kartun dalam tampilannya

c. Tampilan Akhir Video Pembelajaran



Gambar 4.15 Halaman Akhir Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Halaman akhir video pembelajaran terdiri dari tampilan akhir cerita ibu dan Rara, penyampaian kesimpulan pembelajaran, selanjutnya pemberian penilaian akhir/soal-soal latihan untuk siswa serta diakhiri dengan pemberian motivasi, salam penutup dan tampilan biodata peneliti.

b. *Prototyping*

Tahap *prototyping* merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh *expert review* antara lain 2 ahli desain, 2 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Validasi oleh *expert review* yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media video serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media video yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar. Media video divalidasi oleh 6 validator, berikut daftar validator yang memvalidasi media video animasi kartun pada penelitian ini:

- 1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Validator 1 Ahli Desain)
- 2) Dr. Fatmawati, S.IP., MM (Validator 2 Ahli Desain)
- 3) Suryati, S.Pd., M.Si (Validator 3 Ahli Materi)
- 4) Fadhillah, S.Pd (Validator 4 Ahli Materi)
- 5) Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Validator 5 Ahli Bahasa)
- 6) Norenta Rawati Manalu, S.Pd (Validator 6 Ahli Bahasa)

Pada tahap revisi ini, komentar dan saran dari ahli desain, ahli materi bahasa akan ditindak lanjuti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini adalah hasil validasi dan saran dari para validator:

1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Desain

Pada validasi desain dilakukan oleh ahli desain media yaitu Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau) dan Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain media video. Ahli desain memberikan penilaian terhadap aspek tampilan media video. Hasil penilaian aspek desain dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi 1 Ahli Desain Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	37	68	54,41%	Kurang Valid
Dr. Fatmawati, S.IP., MM	62	68	91,18%	Valid
Rata-rata			72,80%	Cukup Valid

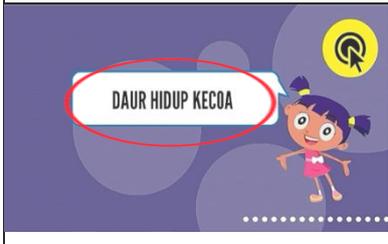
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

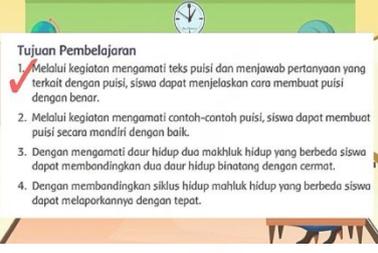
Tabel 4.3 di atas adalah hasil penilaian aspek media oleh ahli desain terhadap produk video pembelajaran tematik pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 adalah 54,41% dengan kategori kurang valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM selaku validator 2 adalah 91,18% dengan kategori valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli desain adalah 72,80%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek desain video animasi kartun pada pembelajaran tematik ini termasuk kedalam kategori “Cukup Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli desain pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 13 Januari 2021 dengan Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1. Setelah memeriksa media video yang dikembangkan, validator 1 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) intro pembuka disarankan *non copyright*; 2) tambahkan sumber pada gambar dan video yang dikutip dari media *online* seperti *google* dan *youtube*; 3) perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada *subtitle*, seperti pada nama orang; 4) ganti tampilan tokoh anak kecil menjadi tokoh ibu pada penjelasan daur hidup hewan; 5) sebelum masuk ke pembahasan daur hidup hewan berikutnya, sebaiknya berikan informasi sebagai pengantar terlebih dahulu; 6) tujuan pembelajaran sebaiknya diperkecil sehingga tokoh guru tidak tertutupi; 7) untuk tampilan pembacaan berita, sebaiknya

dikombinasikan dengan animasi kartun; 8) perbaiki pembacaan puisi, disesuaikan dengan panduan pembacaan puisi yang baik dan benar; dan 9) sebelum tampilan video cerita ibu dan Rara dalam *scene* ruang tamu ditampilkan, sebaiknya tokoh guru menyampaikan bahwa ada sebuah cerita yang akan diperlihatkan. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut

Tabel 4.4 Saran Validator 1 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	<p>Intro pembuka disarankan <i>non copyright</i></p>	
	<p>Tambahkan sumber pada gambar dan video yang dikutip dari google</p>	
	<p>Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca</p>	
	<p>Ganti tokoh anak kecil dengan tokoh ibu Rara</p>	
	<p>Berikan informasi pengantar sebelum melanjutkan materi</p>	

 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi, siswa dapat menjelaskan cara membuat puisi dengan benar. 2. Melalui kegiatan mengamati contoh-contoh puisi, siswa dapat membuat puisi secara mandiri dengan baik. 3. Dengan mengamati daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda siswa dapat membandingkan dua daur hidup binatang dengan cermat. 4. Dengan membandingkan siklus hidup makhluk hidup yang berbeda siswa dapat melaporkannya dengan tepat. 	<p>Perkecil lagi tampilan tujuan pembelajaran</p>	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan menyimak penjelasan terkait dengan puisi, siswa dapat menjelaskan cara membuat puisi dengan benar. 2. Melalui kegiatan mengamati contoh-contoh puisi, siswa dapat membuat puisi secara mandiri dengan baik. 3. Dengan mengamati daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda, siswa dapat membandingkan dua daur hidup binatang dengan cermat. 4. Dengan membandingkan siklus hidup makhluk hidup yang berbeda, siswa dapat melaporkannya dengan tepat.
 <p>KISAH SEORANG GURU ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS</p>	<p>Masukan animasi kartun pada tampilan adegan pembacaan berita.</p>	 <p>KISAH SEORANG GURU ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS</p>
 <p>Cita-citaku Cita-citaku ingin menjadi dokter Agar dapat menyembuhkan orang yang sakit</p>	<p>Perbaiki pembacaan puisi</p>	 <p>Aku harus belajar dengan sungguh-sungguh Agar menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa</p>
 <p>AYO BELAJAR</p>	<p>Sampaikan bahwa ada sebuah cerita yang akan diperlihatkan</p>	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 20 Januari 2021 dengan Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM selaku validator 2. Setelah memeriksa media video yang dikembangkan, validator 2 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) secara umum video pembelajaran sudah efektif untuk digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa; 2) pemilihan *font* pada percakapan antara ibu dan anak hendaknya dipilih dengan gaya *font* yang lebih informal; dan 3) tampilan pembuka dalam video kurang menarik karena mengesankan situasi formal, sebaiknya tambahkan animasi kartun didalamnya. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4. 5 berikut:

Tabel 4.5 Saran Validator 2 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	Ganti penggunaan gaya font yang lebih informal	
	Tambahkan tokoh animasi pada tampilan video pembuka	

Setelah media video diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek media video untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Validasi 2 Ahli Desain Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	60	68	88,24%	Valid
Dr. Fatmawati, S.IP., MM	66	68	97,06%	Valid
Rata-rata			92,65%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.6 di atas adalah hasil penilaian aspek desain oleh ahli desain terhadap media video pada validasi 2. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 adalah 88,24% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM selaku validator 2 adalah 97,06% dengan kategori valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua

validator ahli desain adalah 92,65% dengan kategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd pada tanggal 03 Februari 2021 dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan sudah dapat digunakan tanpa revisi sedangkan validasi kedua oleh Ibu Fatmawati, S. IP., MM pada tanggal 26 Januari 2021 mendapatkan tanggapan bahwa secara umum video sudah memiliki desain dan ilustrasi yang baik, komunikatif dan layak menjadi salah satu penunjang media pembelajaran serta perpaduan gambar dan warna sudah sangat tepat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video sudah dapat digunakan tanpa revisi.

2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Suryati, S.Pd., M.Si (Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru dan Ibu Fadhillah, S.Pd selaku (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru). Beliau adalah kepala sekolah dan guru yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek isi/materi media video. Hasil penilaian aspek isi/materi dapat dilihat dalam tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd., M.Si	48	64	75%	Cukup Valid
Fadhillah, S.Pd	56	64	87,5%	Valid
Rata-rata			81,25%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.7 di atas adalah hasil penilaian aspek isi/materi oleh ahli materi terhadap media video pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 3 adalah 75% dengan kategori cukup valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Fadhillah, S.Pd selaku validator 4 adalah 87,5% dengan kategori valid. Selanjutnya secara

keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi adalah 81,25%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek isi/materi video animasi kartun pada pembelajaran tematik ini termasuk kedalam kategori “Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli materi pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 14 Januari 2021 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 3. Setelah memeriksa media video yang dikembangkan, validator 3 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) *appersepsi* tidak terhubung dengan materi pokok, sesuaikan *appersepsi* dengan materi; 2) tidak dijelaskan contoh makhluk hidup yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, maka dari itu tambahkan beberapa contoh hewannya; 3) tidak dijelaskan bagaimana cara membuat puisi yang baik dan benar serta makna puisi, maka dari itu lampirkan penjelasan mengenai cara membuat puisi dan sampaikan makna puisi yang dibaca oleh tokoh Rara; 4) video tidak efisien; 5) materi pokok bahasa tidak terlalu ditampilkan, maka dari itu perjelas materi Bahasa Indonesia dalam video; dan 6) pada saat proses validasi pertama RPP tidak dilampirkan, sebaiknya lampirkan pada validasi selanjutnya. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Saran Validator 3 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	Tambahkan contoh hewan (metamorfosis sempurna & tidak sempurna)	
	Tambahkan teks terkait cara membuat puisi yang baik dan benar.	



Tambahkan penyampaian makna puisi.

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 25 Januari 2021 dengan Ibu Fadhillah, S.Pd selaku validator 4. Setelah memeriksa media video yang dikembangkan, validator 4 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) tambahkan materi contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna; 2) secara umum video pembelajaran sudah efektif; 3) tambahkan sumber/rujukan pada gambar yang diambil dari situs internet; dan 4) berikan pengantar sebelum masuk ke materi misalnya sebelum melanjutkan pembahasan tentang contoh daur hidup hewan sebaiknya tokoh Ibu menyampaikan informasi pengantar seperti “sebelumnya kita sudah mengetahui daur hidup katak, nah sekarang ibu akan menjelaskan 3 contoh daur hidup hewan lainnya”. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Saran Validator 4 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
<p>METAMORFOSIS SEMPURNA</p> <p>Mempunyai bentuk tubuh yang sangat berbeda pada setiap tahap hidupnya</p> <p>Pada saat telur menetas, bentuk tubuh hewan tidak sama dengan bentuk induknya</p>	<p>Tambahkan contoh hewan metamorfosis sempurna & tidak sempurna</p>	
	<p>Cantumkan sumber pada gambar yang diambil dari google</p>	



Setelah media video diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek isi/materi video untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Suryati, S.Pd., M.Si	58	64	90,63%	Valid
Fadhillah, S.Pd	60	64	93,75%	Valid
Rata-rata			92,19%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.10 di atas adalah hasil penilaian aspek isi/materi oleh ahli materi terhadap media video pada validasi 2. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku validator 3 adalah 90,63% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Fadhillah, S.Pd selaku validator 4 adalah 93,75% dengan kategori valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi adalah 92,19% dengan kategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si pada tanggal 25 Januari 2021 dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi kedua oleh Ibu Fadhillah, S.Pd pada tanggal 04 Februari 2021 dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sudah layak digunakan tanpa revisi.

3. Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau) dan Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd (Guru Kelas IV SDN 114 Pekanbaru). Beliau adalah dosen dan guru yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa dalam media video yang dikembangkan. Hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	25	40	62,5%	Cukup Valid
Norenta Rawati Manalu, S.Pd	29	40	72,5%	Cukup Valid
Rata-rata			67,5%	Cukup Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.11 di atas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media video pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 adalah 62,5% dengan kategori cukup valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd selaku validator 6 adalah 72,5% dengan kategori cukup valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 67,5%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek bahasa dalam video animasi kartun pada pembelajaran tematik ini termasuk kedalam kategori “Cukup Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli bahasa pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

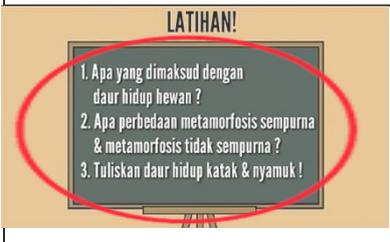
Peneliti melakukan validasi pada tanggal 13 Januari 2021 dengan Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 5. Setelah memeriksa media video yang dikembangkan, validator 5 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) kata umah sebaiknya diganti dengan ibu; 2) nama orang ditulis kapital seperti nama Rara; 3) isi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka dari itu sesuaikan isi dengan tujuan; 4) sebaiknya tokoh anak menggunakan jilbab; 5) konsisten dalam panggilan kepada anak dan ibu; serta 6) soal latihan sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Saran Validator 5 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	<p>Ubah kata “Umah” menjadi kata “Ibu”</p>	
	<p>Perbaiki penggunaan huruf kapital pada nama orang</p>	
	<p>Konsisten dalam panggilan kepada anak</p>	
<p style="text-align: center;">LATIHAN!</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah judul puisi tersebut ? 2. Siapakah yang membuat puisi tersebut ? 3. Bercerita tentang apakah puisi tersebut ? 	<p>Sesuaikan soal latihan dengan tujuan pembelajaran.</p>	<p style="text-align: center;">LATIHAN!</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Tuliskan bagaimana cara membuat puisi yang baik dan benar! 2. Buatlah 1 contoh puisi tentang cita-cita anda!

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 26 Januari 2021 dengan Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd selaku validator 6. Setelah memeriksa media video animasi kartun yang dikembangkan, validator 6 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) perhatikan penggunaan huruf kapital; 2) cantumkan sumber pada gambar dan video yang diambil dari situs google seperti video Indonesia Raya; 3) perbaiki pembacaan puisi pada tokoh Rara; dan 4) sesuaikan penilaian akhir (soal latihan) dengan tujuan pembelajaran. Beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Saran Validator 6 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	<p>Perhatikan penggunaan huruf kapital</p>	
	<p>Cantumkan sumber pada tampilan lagu Indonesia Raya</p>	
	<p>Perbaiki pembacaan puisi</p>	
	<p>Sesuaikan penilaian akhir dengan tujuan</p>	

Setelah media video diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dalam media video yang dikembangkan untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.14 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd	34	40	85%	Valid
Norenta Rawati Manalu, S.Pd	37	40	92,5%	Valid
Rata-rata			88,75%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.14 di atas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media video pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 adalah 85% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd selaku validator 6 adalah 92,5% dengan kategori valid. Selanjutnya secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 88,75% dengan kategori valid.

Adapun hasil validasi kedua oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd pada tanggal 26 Januari 2021 mendapatkan saran dan komentar sebagai berikut: 1) perbaiki huruf kapital pada tulisan lagu Indonesia Raya dan; 2) perbaiki huruf kapital pada nama Sanggita. Adapun beberapa tampilan media video sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15 Saran Validasi 2 oleh Validator 5 terhadap Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
	<p>Perbaiki huruf kapital pada tulisan lagu Indonesia Raya</p>	
	<p>Perbaiki huruf kapital pada nama Sanggita</p>	

Setelah media video diperbaiki sesuai komentar dan saran oleh Bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku validator 5 pada validasi kedua, maka dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan sudah layak digunakan. Kemudian berdasarkan hasil validasi kedua oleh Ibu Norenta Rawati Manalu, S.Pd pada tanggal 04 Februari 2021 dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan sudah bagus dan layak digunakan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 407) mengemukakan bahwasanya penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV semester 2 (dua). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran yang valid atau media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Model penelitian yang digunakan mengacu pada model penelitian *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015: 42) menyatakan bahwasanya penelitian pengembangan difokuskan pada 2 tahap yaitu tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews* dan *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Namun pada penelitian ini langkah-langkahnya dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: tahap *pleminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*).

Pada tahap *pleminary*, peneliti menentukan lokasi penelitian. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SDN 114 Pekanbaru tepatnya di Jl. Cempedak Wonerejo, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru.

Pada tahap *self evaluation* atau tahap analisis. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan kegiatan seperti: (1) analisis pendidik (guru), berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media video pembelajaran, (2) analisis kebutuhan siswa, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru dan tiga orang siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya karakteristik siswa kelas IV SD berada ditahap operasional konkrit, yaitu masa dimana aktivitas anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan juga bahwasanya tema yang dirasa cukup sulit bagi siswa terletak pada tema 6 khususnya pada subtema 2 pembelajaran 1 yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi cita-citaku dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai daur hidup hewan. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 3 (tiga) orang siswa kelas IV di SDN 114 Pekanbaru, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran video pembelajaran yang siswa inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan video pembelajaran yang berbeda dari video pembelajaran yang sering mereka lihat seperti terdapat banyak gambar yang menarik dan kaya akan warna, tidak terlalu banyak tulisan, terdapat evaluasi/tugas diakhir video serta

dikombinasikan dengan animasi bergerak seperti layaknya karakter di film kartun. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan pengembangan media video animasi kartun yang menarik, (3) analisis lingkungan belajar, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SDN 114 Pekanbaru sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus dan terkait daya listriknya sudah cukup kuat untuk mendukung penggunaan media pembelajaran didalam kelas dan (4) analisis kurikulum, pada analisis kurikulum ini, peneliti menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar (KD), dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media video animasi kartun.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain produk. Pada tahap ini, peneliti membuat media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 (Cita-citaku) subtema 2 (Hebatnya cita-citaku) dan pembelajaran 1. Proses pembuatan video diawali dengan (1) mengumpulkan sumber antara lain sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik sedangkan untuk materi didapat dari buku guru dan buku siswa kelas IV tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) serta RPP kelas IV tema 6 subtema 2 pembelajaran 1, (2) menyusun garis besar isi media, (3) menyusun peta materi, yang merupakan alur materi yang ada pada media video animasi kartun, (4) penyusunan naskah, (5) produksi, tahap ini meliputi 3 proses yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran berbasis animasi kartun seperti komputer dan *smartphone* yang sudah terinstall *browser* internet, *headset*, koneksi untuk menyambungkan ke internet serta 4 aplikasi yaitu *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition (asr)* dan *format factory*. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi kartun pada pembelajaran tematik, berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media video ini yaitu: (a) pembuatan di mulai dengan membuat 3 tokoh/karakter yang berperan sebagai ibu, anak dan pembawa berita, (b) *setting scene*, peneliti memilih dan mengatur *scene* atau

tempat suatu adegan (*scene* ruang tamu, studio berita, ruang kelas dan hutan), (c) setelah tokoh dan *scene* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah membuat percakapan antar tokoh beserta ekspresi tokoh mengikuti alur cerita pada naskah, (d) tahap selanjutnya adalah melakukan pengeditan terhadap tokoh/karakter sehingga tokoh/karakter tersebut tampak seperti berbicara, (e) selanjutnya peneliti membuat dan mengatur 3 karakter/tokoh tersebut memainkan sebuah cerita dalam setiap adegan lengkap dengan dialog dan ekspresi sehingga menjadi 3 video berbentuk film 3D, (f) tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah menggunakan aplikasi *automatic speech recognition* (ASR), (g) membuat tampilan biodata peneliti yang akan ditampilkan diakhir video, (h) kemudian peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk membuat intro, tampilan awal dan penutup video, membuat jabaran materi yang akan dibahas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menggabungkan hasil video dari aplikasi *plotagon story* dan potongan-potongan video dari *kinemaster*, membuat soal/latihan yang berkaitan dengan materi, membuat teks *subtitle*, memasukkan suara dari aplikasi ASR serta penambahan *backsound* dan efek pada video, (i) semua *scene* dalam video ini dicek kembali dan diselaraskan dengan naskah agar menjadi video animasi kartun yang utuh dan langkah terakhir ialah pasca produksi, tahap dimana video animasi kartun yang sudah jadi dikompres dengan menggunakan aplikasi *format factory*. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh validator.

Media video yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *prototyping* atau tahap validasi dan revisi oleh *expert reviews*. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Yamasari (2010: 2) adapun validasi yang dilakukan para ahli untuk menilai suatu media pembelajaran menjadi 3 aspek yaitu:

(1) aspek format yang berkaitan dengan kejelasan petunjuk dan tidak ada terjadinya *error* pada tombol media, (2) aspek isi materi yang berkaitan dengan penyusunan dan kesesuaian kurikulum, materi, keserasian warna, tulisan, gambar serta audio dan video, (3) aspek bahasa yang berkaitan dengan kebakuan bahasa dan memudahkan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nafsiah, dkk (2019: 29) menyatakan bahwa lembaran validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks isi, validasi bahasa dan validasi desain/penyajian. Setiap lembaran validasi berisi penilaian dan tanggapan. Berdasarkan teori diatas, peneliti membuat instrument validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang meliputi 3 aspek diatas yang setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kemudian akan dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu 6 orang ahli terdiri dari 2 (dua) orang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 1 (satu) orang Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, (satu) orang Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru dan 2 (dua) orang Guru SDN 114 Pekanbaru sehingga memperoleh rata-rata dari para ahli, yaitu (1) Ahli desain, desain media video animasi kartun ini memperoleh nilai rata-rata 72,80% dengan kategori cukup valid pada validasi pertama. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dengan nilai rata-rata 92,65% dengan kategori valid. Dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi kartun pada pembelajaran tematik pokok bahasan puisi cita-citaku dan mengenal daur hidup hewan dikatakan valid dari segi kualitas media. (2) Ahli materi, isi materi media video animasi kartun ini memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kategori valid pada validasi pertama. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,19% dengan kategori valid. (3) Ahli bahasa, aspek bahasa media video animasi kartun ini memperoleh nilai rata-rata 67,5% dengan kategori cukup valid pada validasi pertama. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari

validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 88,75% dengan kategori valid.

Setelah hasil keseluruhan validasi media video untuk 2 validasi direkap, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 73,85% dengan kategori cukup valid. Dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk kategori valid dengan nilai rata-rata 91,20%. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.16 dibawah ini:

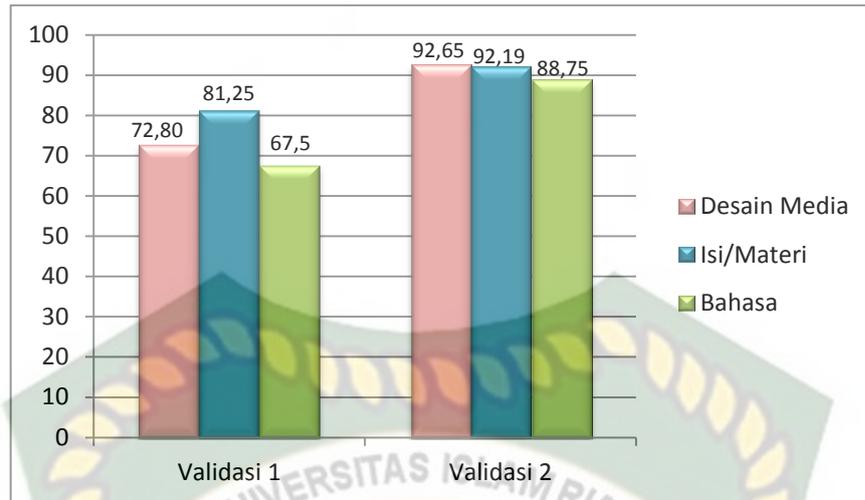
Tabel 4.16 Hasil Validasi Aspek Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Aspek yang Dinilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Desain	72,80	Cukup Valid	92,65	Valid
Materi	81,25	Valid	92,19	Valid
Bahasa	67,5	Cukup Valid	88,75	Valid
Rata-rata	73,85	Cukup Valid	91,20	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

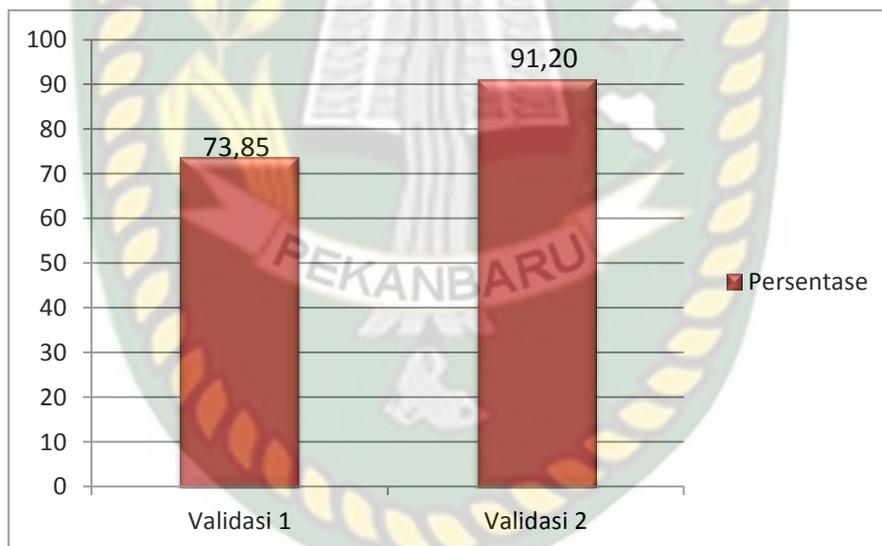
Tabel 4.16 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media video yaitu aspek desain, isi/materi dan aspek bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validitas I yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek materi dengan persentase 81,25% berkategori valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 67,5% berkategori cukup valid. Sedangkan pada validitas II yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 92,65% berkategori valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 88,75 % berkategori valid.

Hasil penilaian seluruh aspek video oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.16 Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media video pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.17 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video Animasi Kartun Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Berdasarkan gambar 4.17 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi pertama adalah 73,85% dengan kategori cukup valid dan pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 91,20% dengan kategori valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 17,34%. Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan media video yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator seperti berdasarkan penilaian media video oleh ahli desain pada

validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 72,80%, adapun komentar dan saran dari ahli desain antara lain: intro pembuka disarankan *non copyright*, tambahkan sumber, perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca, ubah tampilan tokoh anak kecil menjadi tokoh ibu, berikan informasi sebagai pengantar sebelum menjelaskan pembahasan materi, perbaiki tampilan tujuan pembelajaran, perbaiki pembacaan puisi, ubah gaya font pada teks subtitle dan perbaiki tampilan video pembuka. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh nilai rata-rata 92,65% dengan kategori valid tanpa revisi. Sedangkan berdasarkan penilaian produk oleh ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 81,25%, adapun komentar dan saran dari ahli materi antara lain: perbaiki appersepsi pada video, tambahkan penjelasan tentang contoh makhluk hidup yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna serta bagaimana cara membuat puisi yang baik dan benar, tambahkan penyampaian makna puisi, lampirkan RPP, tambahkan sumber/rujukan dan berikan pengantar sebelum masuk ke materi. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran tersebut maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh nilai rata-rata 92,19% dengan kategori valid tanpa revisi. Sedangkan berdasarkan penilaian produk oleh ahli bahasa pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 67,5% dengan kategori cukup valid, adapun komentar dan saran dari ahli bahasa antara lain: perbaiki penggunaan kata umah dan penggunaan huruf kapital, sesuaikan isi video dengan tujuan pembelajaran, sebaiknya tokoh anak menggunakan jilbab, konsisten dalam panggilan kepada anak dan ibu, sesuaikan soal latihan dengan tujuan pembelajaran, cantumkan sumber dan perbaiki pembacaan puisi. Setelah media video diperbaiki berdasarkan komentar dan saran tersebut maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh nilai rata-rata 88,75% dengan kategori valid. Namun pada validasi kedua ahli bahasa memberikan revisi kecil. Adapun komentar dan saran tersebut ialah perhatikan penggunaan huruf kapital pada video yang dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video animasi kartun pada pembelajaran tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) untuk pembelajaran 1 memperoleh nilai rata-rata validitas media video adalah 91,20%. Dengan demikian, media video yang dikembangkan sudah termasuk valid tanpa revisi. Hal ini sejalan dengan Nieveen (dalam Purboningsih, 2015: 468) menyatakan bahwasanya kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria valid atau layak, perangkat pembelajaran harus didasarkan pada materi dan semua komponen harus secara konsisten dihubungkan satu sama lain. Jika perangkat pembelajaran memenuhi semua pernyataan di atas, maka perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid.

Adapun kelebihan yang dimiliki media video animasi kartun pada pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut: *Pertama*, media dapat diakses secara *online* sehingga lebih fleksibel. *Kedua*, media yang dikembangkan memiliki konten yang lengkap seperti informasi terkait kompetensi dan tujuan yang akan dicapai, materi, gambar, animasi bergerak, video cerita, tampilan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan rasa nasionalisme siswa, penyampaian kesimpulan serta latihan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Ketiga*, media video yang dikembangkan adalah video berbasis film 3D yang dikemas kedalam animasi yang bisa bergerak dan bersuara (kartun) yang mengandung unsur pembelajarannya sehingga dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa. *Keempat*, penjelasan informasi terkait materi dalam video tersebut memiliki alur yang jelas dan terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan melalui media video ini. Disamping mempunyai kelebihan, media pembelajaran ini juga mempunyai kekurangan seperti dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas, media video yang dikembangkan ini membutuhkan alat proyektor serta komputer/laptop. Selain itu dikarenakan adanya wabah covid-19 yang terjadi pada tahun 2021 ini mengakibatkan peneliti terkendala dalam mengujicobakan produk tersebut disekolah. Jadi penelitian ini hanya dilakukan sampai memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh 6 validator tanpa hasil praktikalitas dan efektivitas oleh siswa dalam pengujian produk tersebut. Dalam pembuatan media video ini

juga membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan peneliti menggunakan 4 aplikasi yaitu *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition (ASR)* dan *format factory*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan ialah media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai puisi cita-citaku dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai daur hidup hewan. Untuk membuat video animasi kartun pada pembelajaran tematik ini membutuhkan bantuan aplikasi *plotagon story*, *kinemaster*, *automatic speech recognition (ASR)* dan *format factory*. Video yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli desain, dua orang ahli materi, dan dua orang ahli bahasa. Kualitas video animasi kartun ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian dari ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa.
2. Validitas media video animasi kartun pada pembelajaran tematik memperoleh kategori **valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada aspek desain memperoleh persentase 92,65% dengan kategori valid, aspek materi 92,19% dengan kategori valid dan aspek bahasa 88,75% dengan kategori valid. Secara keseluruhan validitas media pembelajaran video animasi kartun pada pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 91,20% sehingga media video animasi kartun berkategori valid tanpa revisi.

5.2 Saran

Berdasarkan pengembangan dan simpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembuatan media pembelajaran sebaiknya sudah memahami penggunaan dari aplikasi yang digunakan agar tidak membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan media

pembelajaran khususnya media video.

- 2) Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik, bisa mengembangkan dengan tema lainnya yang lebih banyak atau bisa menggunakan aplikasi terbaru yang dapat mengembangkan media video animasi kartun ini dalam lingkup luas dan lebih maju.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini, disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, Anindita. (2014). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Teknik. Pendidikan Teknik Busana. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Ain, Siti Quratul. Putra, Elpri Darto & Mulyani, Eva Astuti. (2021). *Project Based Learning in Instructional Media Course For The Design of Learning Media at Elementary Schools*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Primary (Volume 10 No 1, Februari 2021)
- A.K, Retno Puspitorini. Prodjosantoso, Bambang Subali & Jumadi. (2014). "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXIII, No. 3, hal 414
- Al-Hadi Mushaf Latin. *Al-Quran Terjemah Per Kata Latin dan Kode Tajwid*. Jakarta: Al- Hadi Media Kreasi
- Al-Tabany, Trianto. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan anak Kelas Awal SD*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Amirzan. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Tunas Bangsa (Volume 5 No 2, Agustus 2018)
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Baladi, Farid Al. (2016). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Dengan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas IV SD di Gugus Diponegoro Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus*. Skripsi. FKIP. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang: Semarang
- Busyaeri, Akhmad. Udin, Tamsik & Zaenuddin, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. Jurnal Al Ibtida (Volume 3 No 1, Juni 2016)
- Diputra, K.S (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume 5 Nomor 2, Oktober 2016)
- Fadhli, Muhibuddin (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (Volume 3 Nomor 1, Januari 2015)

- Fujiyanto, Ahmad. Asep, Jayadinata Kurnia & Dadang, Kurnia. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup*. Jurnal Pena Ilmiah (Volume 1 No 1, 2016)
- Gani, Sofyan A & Rina, Mahjaty. (2017). *English Teachers Knowledge For Implementing The 2013 Curriculum*. English Education Journal (EEJ) (Volume 8 No,2 April 2017)
- Hadikusuma, Zaka (2015). *Pengembangan Penilaian Auntenik Berbasis Kurikulum 2013 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru*. Jurnal Tematik (Volume 5 Nomor 1, 2016)
- Haking, Deo Dedika & Yerry, Soepriyanto. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (Volume 2 No 4, November 2019)
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 No 2, Juli - November 2017)
- Hardianti & Asri, Wahyu Kurniati. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra (Volume 1No 2, Agustus 2017)
- Hardianti & Asri, Wahyu Kurniati. (2020). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. Jurnal Al Ibtida (Volume 3 No 1, Juni 2016)
- Hidayah, Nurul. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (Volume 2 No 1, Juni 2015)
- Irawan, Ade Gorbi. Ni, Padmadewi Nyoman & Luh, Putu Artini. (2018). *Instructional Materials Development Through 4D Model*. SHS Web Conferences (Volume 42 No 4, 2018)
- Jannah, Atika Izzatul. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Jurnal Pendidikan Matematika (Volume 6 No 3, 2017)
- Juwantara, Ridho Agung. (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Volume 9 No 1, Juni 2019)

- Katuuk, Deitje Adolfien. (2014). "Manajemen Implementasi Kurikulum: Strategi Penguatan Implementasi Kurikulum 2013". *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXIII, No. 1, hal 18
- Kemendikbud. (2018). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku (Edisi Revisi 2018)*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Krissandi, Apri Damai Sagita & Rusmawan. (2015). "Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013". *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXIV, No. 3, hal 458
- Krissandi, Apri Damai Sagita (2018). *Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran (Volume 8 Nomor 1, Juni 2018)
- Lestari, dkk. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi PTIK Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*. Jurnal Media Elektrik (Volume 17 Nomor 3, 2020)
- Listiawan, Tomi. (2016). *Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika (Volume 1 No 1, 2016)
- Mustika, Dea. (2017). *Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Handayani (Volume 7 No 2, Juni 2017)
- Nafsiah, Iqra Natun. Rizal, Fahmi. Giataman. (2019). *Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek di Pendidikan Teknik Bangunan FT-UNP*. Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil (Volume 5 No 1, Juni 2019)
- Naibaho, Dwi Putriana & Fitriyah, Lailatul. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Semarang*. Prosiding Senada 2019 Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Surabaya: Bina Guru
- Umar & Metro, Satin Jurai Siwo. (2014). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah (Volume 11 No 1, Januari - Juli 2014)
- Pohan, Sarah Azhari & Dafit, Febrina. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu (Volume 5 No 3, 2021)

- Ponza, Putu Jerry Radita. I, Jampel Nyoman & I, Komang Sudarma (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha (Volume 6 No 1, 2018)
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Prenada Media
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Yogyakarta: Kencana Prenada Media Group
- Purboningsih, Dyah. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X*, ISBN: 978-602-73403-0-5.
- Purwono, Joni. Sri, Yutmini & Sri, Anitah. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (Volume 2 No 2, April 2014)
- Putra, Gusti Lanang Agung Kartika. Dewa, Tastra Kd & GN, Wy Suwatra (2014). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha (Volume 2 No 1, 2014)
- Qondias, dimas. Erna, Laurensia & Irama, Niftalia (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores*. Jurnal Pendidikan Indonesia (Volume 5 Nomor 2, Oktober 2016)
- Resnani. (2014). *Penerapan Model Discovery Learning untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu*. Jurnal PGSD (Volume 12 No 1, September 2014)
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Saeroji, Ahmad. (2014). "Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip (E-Arsip) Berbasis Microsoft Office Access". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. IX, No. 2, hal 180

- Septianova, Brian Selvi Feliciano. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual dan dengan Menggunakan Media Konvensional (Comparison of Student Learning Outcomes Using Audio Visual Learning Media and Using Conventional Media)*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (Volume 17 No 2, Desember 2017)
- Septiana, Brian Selvi Feliciano & Rusiyanto. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual dan Dengan Menggunakan Media Konvensional*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (Volume 17 No 2, Desember 2017)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Suhendra, Ade. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI (teori dan aplikasi di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah SD/MI)*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul, Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi
- Suryansyah, Titi. Suwarjo. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia (Volume 4 No 2, Juli 2016)
- Susilana, Rudi & Cepi, Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syukrianto. (2020). *Pinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) Bahrul Ulum Ngoro Jombang)*. Jurnal Inovasi (Volume XXII No 1, Januari 2020)
- Triana, Dessy & Widyarto, Wahyu Oktri. (2013). *Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi di Provinsi Banten*. Jurnal Fondasi (Volume 1 No 1, 2013)
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS Surabaya, ISBN: 979-545-0270-1.