

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK KELAS III DI SDN 160
PEKANBARU**

SKRIPSI

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

**SISKA ISMAWATI
NPM. 176911005**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK KELAS III DI SDN 160
PEKANBARU**

Siska Ismawati¹, Dea Mustika²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
e-mail: siskaismawati@student.uir.ac.id; deamustika@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia yang berupa proyektor, laptop, listrik yang bagus. media video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui gambar bergerak, sehingga cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013. Media video yang menarik dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis animasi serta mengetahui penilaian dari enam ahli yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli bahasa dan dua ahli media. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (Define, Design, dan Development). Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk menguji kevalidan. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan data kuantitatif berupa data angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media video animasi yang telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata dari ahli materi 90%, ahli bahasa 88% dan ahli media 92,5% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media video animasi yakni sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik.

DEVELOPMENT OF ANIMATION-BASED VIDEO MEDIA IN THEMATIC LEARNING FOR CLASS III AT SDN 160 PEKANBARU

Siska Ismawati¹, Dea Mustika²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
e-mail: siskaismawati@student.uir.ac.id; deamustika@edu.uir.ac.id

Abstract

Lack of teacher ability in utilizing the available learning support facilities in the form of projectors, laptops, good electricity. Video media is a tool used to convey learning material through moving images, so it is quite interesting and effective if used as additional media in the 2013 curriculum. Attractive video media can create a pleasant atmosphere for students in the learning process. Therefore, this study aims to develop animation-based video media and determine the assessments of six experts consisting of two material experts, two linguists and two media experts. This research is research and development using a simplified 4D model into three stages, namely (Define, Design, and Development). The data collection instrument was in the form of a questionnaire given to material experts, linguists and media experts to test the validity. The type of data obtained from the results of the study is qualitative data which is analyzed using quantitative data in the form of numerical data and is interpreted with assessment criteria guidelines to determine product quality. The results of this study, produced animated video media products that have met the very valid criteria with an average score of 90% material experts, 88% linguists and 92.5% media experts with very valid criteria. It can be concluded that the criteria obtained by the animated video media are very valid, so they can be used at the elementary school level as a learning medium for students.

Keywords: *Learning Media, Animated Videos, Thematic Learning.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III di SDN 160 Pekanbaru”.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Riau yang telah memberi kesempatan penulis menuntut ilmu di Universitas Islam Riau.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Sri Amnah, M.Si yang telah member izin penelitian dalam proses menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah mengizinkan judul skripsi ini untuk diteliti.
4. Ibu Dea Mustika, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyisihkan waktunya mengoreksi skripsi ini selama proses penulisan dan telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
5. Ibu Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan Ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. kepala sekolah SDN 160 Pekanbaru Ibu Leni Gusnita, S.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di SDN 160 Pekanbaru.
7. Guru kelas IIIB SDN 160 Pekanbaru Ibu Fauziah, S.Pd yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di SDN 160 Pekanbaru.
8. Salam cinta dan teristimewa terutama buat ayahanda Ujang, dan Ibunda Nurbaiti, yang telah banyak berkorban kepada saya baik secara materi

maupun non materi, terima kasih juga kepada keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan motivasi baik moril maupun materi demi terselesaikannya skripsi ini.

9. Sahabat-sahabat yang saya cintai, Cristina, Dahlia, Krina dan Vania telah memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam meraih gelar S.Pd.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkansaran dan kritik demi kesempurnaan penelitian ini. Namun, demikian adanya, semoga skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut peneliti selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua terutama dibidang ilmu pendidikan Aamiin yaa robbal alamin.

Pekanbaru, 7 Desember 2021

Penulis,

Siska Ismawati

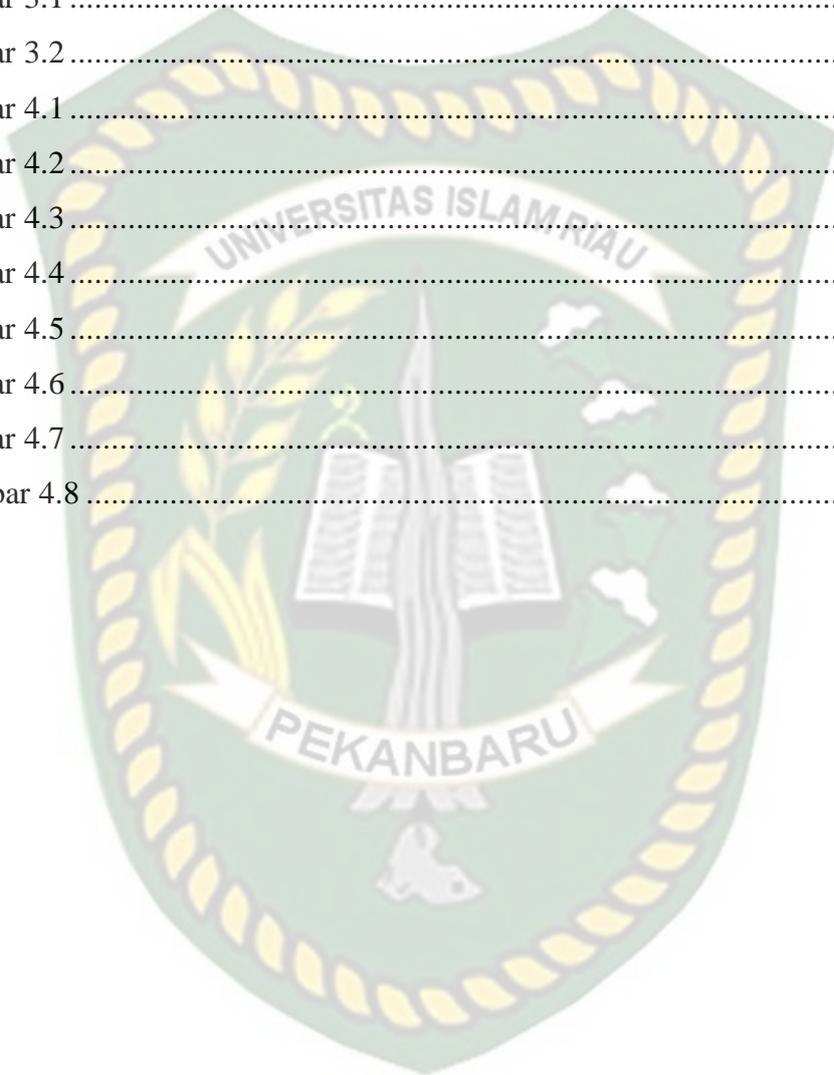
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDIL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatas Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Pembelajaran.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan.....	6
2.2 Model-Model Penelitian Pengembangan	6
2.3 Media Video	8
2.4 Animasi	12
2.5 Pembelajaran Tematik.....	14
2.6 Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah	15
2.7 Materi Tema 4 Subtema 3	16
2.8 Penelitian yang Relevan	17
2.9 Kerangka Berfikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian	20

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
3.3 Prosedur Penelitian	21
3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	25
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	27
3.6 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Deskripsi Penelitian	34
4.2 Hasil Penelitian	34
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	19
Gambar 3.1	20
Gambar 3.2	21
Gambar 4.1	41
Gambar 4.2	42
Gambar 4.3	43
Gambar 4.4	44
Gambar 4.5	44
Gambar 4.6	45
Gambar 4.7	59
Gambar 4.8	61



DAFTAR TABEL

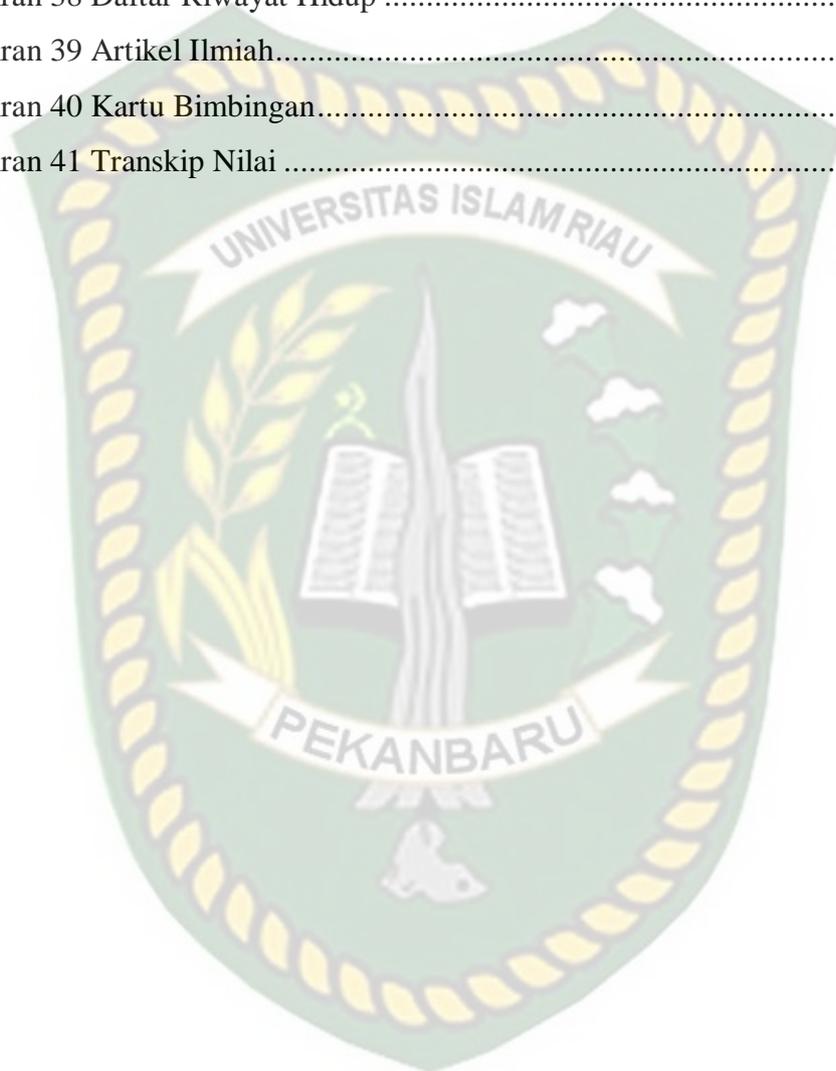
Tabel 3.1 Nama Validator	25
Tabel 3.2 Jenis Instrumen.....	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	29
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Lembar Validasi	31
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Pendapat Para Validator	33
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3	36
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 4	37
Tabel 4.3 Materi Pembelajaran.....	38
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran.....	39
Tabel 4.5 Hasil Validasi 1 Ahli Materi.....	46
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validator 2	47
Tabel 4.7 Hasil Validasi 2 Ahli Materi.....	48
Tabel 4.8 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa	49
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validator 3	50
Tabel 4.10 Hasil Validasi 2 Bahasa	51
Tabel 4.11 Hasil Validasi 1 Ahli Media	52
Tabel 4.12 Hasil Revisi Validator 5.....	53
Tabel 4.13 Hasil Revisi Validator 6.....	54
Tabel 4.14 Hasil Validasi 2 Ahli Media	55
Tabel 4.15 Hasil Validasi Aspek Media Video	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Awal	70
Lampiran 2 Teks Wawancara Dengan Guru Kelas III SDN 160 Pekanbaru	72
Lampiran 3 Teks Wawancara Dengan Peserta Didik	73
Lampiran 4 Analisis Materi Pembelajaran Tema 7 Subtema 3	74
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 6 Hasil Validasi Pertama Validator Ahli Materi Pembelajaran 3	80
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Materi Pembelajaran 3	84
Lampiran 8 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Materi Pembelajaran 3	85
Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Materi Pembelajaran 3	89
Lampiran 10 Hasil Validasi Pertama Validator Ahli Materi Pembelajaran 4	90
Lampiran 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Materi Pembelajaran 4	94
Lampiran 12 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Materi Pembelajaran 4	95
Lampiran 13 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Materi Pembelajaran 4	99
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Bahasa	100
Lampiran 15 Hasil Validasi Pertama Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 3	102
Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Bahasa Pembelajaran 3	108
Lampiran 17 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 3	109

Lampiran 18 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Bahasa Pembelajaran 3	115
Lampiran 19 Hasil Validasi Pertama Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 4	116
Lampiran 20 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Bahasa Pembelajaran 4.....	122
Lampiran 21 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 4	123
Lampiran 22 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 4	129
Lampiran 23 Lembar Validasi Ahli Media	130
Lampiran 24 Hasil Validasi Pertama Validator Ahli Media Pembelajaran 3	132
Lampiran 25 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Media Pembelajaran 3	137
Lampiran 26 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Media Pembelajaran 3	138
Lampiran 27 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Media Pembelajaran 3	142
Lampiran 28 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Bahasa Pembelajaran 4	143
Lampiran 29 Hasil Rekapitulasi Validasi Pertama Ahli Media Pembelajaran 4	148
Lampiran 30 Hasil Validasi Kedua Validator Ahli Media Pembelajaran 4	149
Lampiran 31 Hasil Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Media Pembelajaran 4	153
Lampiran 32 Visualisasi Media Video Pembelajaran.....	154
Lampiran 33 Dokumentasi	157
Lampiran 34 Surat Izin Riset Dari TU FKIP UIR	158
Lampiran 35 Surat Keterangan Penelitian Badan Kesatuan Bangsa	

dan Politik	159
Lampiran 36 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	160
Lampiran 37 Surat Tugas Validator.....	161
Lampiran 38 Daftar Riwayat Hidup	167
Lampiran 39 Artikel Ilmiah.....	168
Lampiran 40 Kartu Bimbingan.....	190
Lampiran 41 Transkrip Nilai	191



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik. Menurut KI Hajar Dewantara (dalam Hasbullah, 2011 :4) pendidikan yaitu tuntunan dalam hidup tumbuhnya peserta didik. Maksudnya, pendidik yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan tercapai. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Degeng (dalam Ponza dkk, 2018 :89) pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk pembelajaran peserta didik. Selain itu pembelajaran juga di tuntut untuk mengikuti Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter peserta didik. Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori Simarmata dkk (2020 :3) yang mengatakan bahwa “Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan penggunaan media pembelajaran menjadi semakin luas seperti adanya komputer dan internet”.

Dengan adanya teknologi komputer kita bisa membuat media pembelajaran menarik yang berupa media audio visual berbasis animasi. Menurut Sidi dan Mukminan (2016 :61) media audio visual merupakan salah satu bentuk improvisasi multimedia yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan pada berbagai tingkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli lainnya menurut Guslinda dan Kurnia (2018 :15) media audio visual adalah gabungan antara media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang dengar.

Dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dapat mengaktifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang dituangkan dalam video pembelajaran. Sehingga motivasi dan minat peserta didik dalam belajar akan timbul lebih besar. Dan juga media ini akan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Anitah (dalam Krissandi, 2018 :69) media video adalah media yang menunjukkan unsur *auditif* (pendengaran) maupun *visual* (penglihatan) jadi dapat dipandang dan didengar suaranya. Hal ini sejalan dengan pendapat Safira (2020 :35) video menjadi salah satu media yang diminati oleh peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, dan juga gambar bergerak dan aneka warna.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 16 Desember 2020 pada salah seorang guru kelas SDN 160 Pekanbaru, penulis mendapatkan informasi bahwasanya guru telah menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media gambar yang digunakan oleh guru biasanya berupa gambar yang diambil guru dari internet kemudian di print dan dijadikan media pembelajaran. Sehingga membuat pembelajaran kurang maksimal, hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang sudah tersedia yang berupa proyektor, laptop, listrik yang bagus. Dan berdasarkan pernyataan guru kelas III B menyatakan bahwa pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 bahwa materi yang disampaikan cukup sulit bagi peserta didik. Hal ini di buktikan

bahwa terdapat 9 orang peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 70. Menurut Asnawir (dalam Switri, 2019 :60) kelemahan media gambar yang digunakan guru adalah sebagai berikut: 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata. 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. 3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar. Hal ini menyebabkan peserta didik jenuh dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Susanti (2018 :390) jika guru tidak menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pelajaran antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru salah satunya adalah media pembelajaran berupa video berbasis animasi. Dengan variasi media animasi, peserta didik suka dan tertarik pada media yang penuh warna. Menurut Martianingsih (dalam purba dkk, 2020 :65) animasi (kartun) adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yang menggunakan simbol-simbol atau sikap seseorang terhadap sesuatu kejadian untuk menyampaikan pesan secara cepat.

Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (dalam Ahmadi dan Ibda, 2018 :328) yang mengatakan bahwa kelebihan media animasi dalam pembelajaran antara lain: 1) Mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2) Mampu menarik perhatian Peserta didik dengan mudah. 3) Digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4) Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik agar lebih berkesan. 5) Memudahkan dalam penerapan konsep ataupun demonstrasi. Dengan kata lain media animasi dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi, sehingga membuat peserta didik tidak bosan untuk melihat satu gambar yang hanya diam. Animasi ini sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian sebagai berikut: “Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi dalam hanya menggunakan media gambar.
2. Guru belum bisa memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran berupa proyektor, laptop, listrik yang bagus dan lain-lainnya.
3. Tidak maksimalnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik jenuh dan malas untuk mengikuti pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa cukup rendah pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlunya suatu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan alat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru yaitu media video berbasis animasi.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah penelitian ini adalah “pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru yang berfokus pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di SDN 160 Pekanbaru?

2. Bagaimana validitas media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di SDN 160 Pekanbaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di SDN 160 Pekanbaru
2. Untuk mengetahui validitas media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di SDN 160 Pekanbaru.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam pengembangan media video berbasis animasi ini di bagi menjadi dua yaitu:

1. Teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di SDN 160 Pekanbaru.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media pembelajaran berupa video berbasis animasi.

- b. Bagi Pendidik

Diharapkan dengan penelitian bisa menambah variasi media yang digunakan guru di kelas.

- c. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah proses belajar peserta didik serta dapat dijadikan media belajar mandiri dan menambah wawasan pengetahuan fisik pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan

2.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2014 :407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sedangkan menurut Syafri (2018 :39) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk yang teruji valid, praktis dan keefektifan produknya untuk digunakan di sekolah.

2.2 Model-Model Penelitian Pengembangan

Kegiatan penelitian ini memerlukan beberapa metode dalam proses perkembangan produk. Untuk mengembangkan produk yang dihasilkan maka peneliti membutuhkan model penelitian pengembangan. Menurut Sutarti dan Irawan (2017 :8) terdapat tiga model yang sering digunakan para peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan.

2.2.1 Model Borg dan Gall

Borg dan Gall (dalam Amirzan, 2018 :150) terdapat sepuluh langkah pengembangan yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan. (2) Perencanaan. (3) Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal. (4) Melakukan uji coba lapangan. (5) Melakukan revisi produk utama. (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas). (7) Revisi terhadap produk operasional. (8) Uji lapangan operasional (uji kelayakan). (9) Revisi terhadap produk akhir (revisi final). (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Sedangkan Borg dan Gall (dalam Lusiana dan Lestari, 2013:3) berdasarkan teori mengembangkan pembelajaran melalui delapan langkah yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan (praturvie). (2) Melakukan perencanaan. (3) Mengembangkan jenis/produk awal. (4) Melakukan uji ahli. (5) Melakukan revisi terhadap produk utama. (6) Melakukan uji coba terbatas. (7) Uji coba lapangan. (8) Melakukan revisi final.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat sepuluh tahap model Borg dan Gall yaitu: (1) Penelitian pendahuluan. (2) Perencanaan. (3) Mengembangkan produk awal. (4) Uji coba lapangan. (5) Revisi produk utama. (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas). (7) Revisi produk eperasional. (8) Uji lapangan operasional (uji kelayakan). (9) Revisi produk akhir (revisi final). (10) Mengimplementasikan produk.

2.2.2 Model 4D

Menurut Thiagarajan (dalam Sutarti dan Irawan, 2014 :63) model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Sedangkan menurut Kurniawan dan Dewi (2017 :216) model ini diadaptasikan menjadi model 4P yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah pengembangan 4D adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*desain*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

2.2.3 Model ADDIE

Menurut Pribadi dan Putri (2019 :1.21) ADDIE merupakan singkatan nama dari komponen-komponen yang terdapat di dalam pendekatan tersebut, yaitu: A (*Analysis*), D (*Design*), D (*Development*), I (*Implementation*), E (*Evaluation*). Sedangkan menurut Sutarti dan Irawan (2017 :15) ADDIE merupakan akronim dari (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaliate*)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan model ADDIE adalah A (*Analysis*), D (*Design*), D (*Development*), I (*Implementation*), E (*Evaluation*).

Dari ketiga model di atas penulis menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D (*Four D model*) yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *development* (tahap pengembangan), dan *disseminate* (tahap penyebaran).

2.3 Media Video

2.3.1 Pengertian Media Video

Media video adalah media yang paling tepat dalam menyampaikan pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anitah (dalam Krissandi, 2018 :69) media video adalah media yang menunjukkan unsur *auditif* (pendengaran) maupun *visual* (penglihatan) jadi dapat dipandang dan didengar suaranya. Sedangkan menurut Agustiniingsih (2013 :57) media video merupakan “media pembelajaran yang tidak tercantum dalam buku siswa dan buku guru, sehingga media ini cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui gambar bergerak, sehingga cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013.

2.3.2 Manfaat Media Video

Menurut Prastowo (dalam Yudianto, 2017 :235) manfaat media video antara lain: (1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik. (2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat. (3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu. (4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. (5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Sedangkan menurut Aqib (dalam Hardianti dan Asri, 2017 :126) manfaat media video antara lain: (1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik. (2) Proses belajar lebih interaksi. (3) Efisiensi waktu dan tenaga. (4) Meningkatkan kualitas hasil belajar. (5) Belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. (6) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi. (7) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media video adalah: (1) Pembelajaran lebih menarik. (2) Proses belajar lebih interaksi. (3) Efisiensi waktu dan tenaga. (4) Belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.

2.3.3 Kelebihan Media Video

Menurut Agustiniingsih (2015 :57) kelebihan menggunakan media video yaitu “pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena memberikan pengalaman yang konkret bagi hal yang bersifat abstrak”.

Sedangkan menurut Rusman (dalam Hardianti dan Asri, 2017 :126) kelebihan media video yaitu:

1. Video dapat memberikan pesan yang diterima lebih merata oleh siswa.
2. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
4. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video adalah:

1. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa.
3. Video dapat memberikan pesan yang diterima lebih merata.

4. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
5. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
6. Memberikan kesan yang mendalam.

2.3.4 Kelemahan Media Video

Menurut Johari dkk (2014 :10) kelemahan media video adalah:

1. Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
2. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.

Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Hardianti dan Asri, 2017 :126) kelemahan media video yaitu:

1. Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.
3. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui video.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media video adalah:

1. Dapat dipergunakan dengan bantuan komputer, memerlukan proyektor dan speaker.
2. Memerlukan biaya yang cukup besar.
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang.
4. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan.
5. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.

2.3.5 Komponen-Komponen Media Video

Menurut Pribadi (2017 :6) “komponen media video adalah teks, gambar, suara, video dan animasi”. Sedangkan menurut Budiawan (2019 :4) komponen media video adalah sebagai berikut:

1. Teks, adalah unsur yang paling dasar. Teks terdiri atas gabungan kata yang digabungkan untuk menyampaikan suatu pesan/informasi.
2. Gambar, dapat dikatakan sebagai unsur yang penting, karena dengan gambar kita dapat memvisualkan pesan/informasi yang bersifat abstrak guna memperjelas informasi yang disampaikan.
3. Suara, adalah suatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Suara bisa berupa narasi, suara binatang, atau benda lainnya, lagu, efek suara. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar, menciptakan suasana yang lebih hidup, menghilangkan rasa jenuh dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna.
4. Animasi, adalah salah satu unsur yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan informasi/pesan yang panjang dan kompleks. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna.
5. Video, dengan video dapat hal-hal yang sulit digambarkan lewat teks atau gambar diam.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa komponen media video yaitu teks, gambar, animasi, audio dan video.

2.3.6 Kerangka (*out line*) media video

Menurut Fitri dan Putri (2020 :37) kerangka (*out line*) media video, terdiri dari Pendahuluan, Pengantar, Isi video, Penutup. Sedangkan menurut Ayuningrum (2012 :26) kerangka (*out line*) media video yaitu:

1. Pendahuluan (bagian awal)

Pada tahap pendahuluan perlu disajikan tujuan pembelajaran perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

2. Isi video

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

3. Penutup

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka (out line) media video terdiri dari pendahuluan (bagian awal), isi video, dan penutup.

2.4 Animasi

2.4.1 Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar yang bergerak. Hal ini sejalan dengan teori Buchari dan Sentinowo (dalam Apriansyah, 2020 :12) Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar. Sedangkan menurut Martianingsih (dalam Purba dkk, 2020 :65) animasi (kartun) adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yang menggunakan simbol-simbol atau sikap seseorang terhadap sesuatu kejadian untuk menyampaikan pesan secara cepat.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu komunikasi dengan menggunakan rekaman bergambar yang mampu bergerak untuk menyampaikan suatu pesan dengan menggunakan simbol.

2.4.2 Kelebihan Animasi

Menurut B.Y dan Kumaningrum (dalam Huda dan Gumilang, 2019 :3) kelebihan animasi meningkatkan motivasi belajar siswa, menarik perhatian siswa dan mencegah siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Koumi (dalam Isti dkk, 2020 :23) menyebutkan kelebihan animasi adalah “*Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning*”. Pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwasanya pengguna menyukai animasi dan berkata bahwasanya mereka banyak belajar dari sana. Membuat pengguna merasa lebih baik dengan kemungkinan adanya simulasi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Helianthusonfri (2018 :14) mengatakan bahwa keunggulan animasi adalah (1) Menarik dan penuh ilustrasi; (2) Penonton menjadi makin mudah untuk memahami informasi yang disampaikan. Sedangkan menurut Ahmadi dan Ibda (2018 :288) keunggulan animasi adalah (1) Kemampuan untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan; (2) Sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian; (3) Animasi memiliki kemampuan dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata; (4) Animasi dapat menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan animasi adalah:

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Mencegah rasa bosan pada peserta didik sehingga membuat pengguna lebih baik.
3. Kemampuan untuk menjelaskan kejadian dalam dalam setiap waktu.
4. Memudahkan dalam memahami informasi.
5. Memiliki kemampuan dapat memaparkan sesuatu yang rumit.
6. Dapat menjelaskan materi secara nyata.

7. Dapat menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

2.5 Pembelajaran Tematik

2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Tematik berkenaan dengan tema. Menurut Muklis (2012 :66) pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memudahkan materi beberapa pelajaran dalam suatu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga dapat menimbulkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lain.

Sedangkan menurut Malawi dan Kadarwati (2017 :1) pembelajaran tematik merupakan “salah satu model pembelajaran terpadu yang gunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan penyebaran memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat membantu kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lain.

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Sukayati (dalam Prastowo, 2019 :15) menyatakan sebagai suatu proses, pembelajaran tematik memiliki sejumlah karakteristik yaitu: (1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik; (2) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermanaan; (3) Belajar melalui pengalaman; (4) Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata; (5) Sarat dengan muatan keterkaitan.

Sedangkan menurut Tim Depag RI (dalam Prastowo, 2019 :15) karakteristik pembelajaran tematik bukan sekedar lima karakter tapi justru

ada tujuh karakter yaitu: (1) Berpusat kepada peserta didik; (2) Memberikan pengalaman langsung; (3) Pemisahan aspek tidak begitu jelas; (4) Menyajikan konsep dari berbagai aspek; (5) Bersifat fleksibel; (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
3. Belajar melalui pengalaman atau memberi pengalaman langsung.
4. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata.
5. Sarat dengan muatan keterkaitan.
6. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
7. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
8. Bersifat feksibel.
9. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
10. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.6 Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah

Peserta didik kelas rendah adalah peserta didik yang berada pada rentang usia 7-11 tahun, peserta didik kelas rendah itu menyukai pembelajaran yang menarik dengan gambar-gambar atau dengan menggunakan media yang penuh warna. Menurut Piaget (dalam Faizah dkk, 2017 :19) Perkembangan kognitif peserta didik kelas rendah berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) pada tahap ini, individu memahami bahwa sudut pandang dan perasaan yang mereka alami, tidak selalu juga dialami oleh orang lain. Operasi konkret adalah apeserta didik berfikir secara operasional dan logis, anak berpikir berkebalikan berkaitan dengan objek yang nyata dan konkret. Menurut Santrock (dalam Faizah dkk, 2017 :23) peserta didik usia kelas rendah masih hanya berfokus pada dua dimensi berupa panjang dan tinggi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (dalam Surya dkk, 2018 :32) peserta didik kelas rendah mengembangkan kemampuan psikologisnya dengan beberapa sifat antara berikut: (1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dan prestasi sekolah; (2) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan tradisional; (3) Ada kecenderungan memuji sendiri; (4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan peserta didik lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan peserta didik lain; (5) Kalau tidak dapat menyelesaikan sebuah soal, maka soal dianggap tidak penting. Dari pendapat di atas dapat kita lihat bahwa peserta didik kelas rendah masih cenderung polos. Polos di sini artinya, peserta didik masih perlu bimbingan untuk mengarahkan apa yang baik dan apa saja yang buruk. Oleh karena itu, perlu pengawasan dan pengontrolan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas rendah yaitu:

1. Berfikir secara operasional dan logis.
2. Cenderung mematuhi peraturan-peraturan tradisional.
3. Kecenderungan memuji sendiri.
4. Suka membandingkan dirinya dan peserta didik lain.
5. Jika tidak bisa mengerjakan sebuah soal, maka dianggap tidak penting.
6. Masih memerlukan bimbingan dari orang lain.

2.7 Materi Tema 7 Subtema 3

Materi tema 7 subtema 3 ini penulis dapatkan sumber dari buku guru dan buku peserta didik yang digunakan oleh guru dan peserta didik di SDN 160 Pekanbaru pada saat belajar mengajar. Berikut penulis rangkumkan khususnya pada materi pembelajaran 3 dan 4.

Tema 7 : Perkembangan Teknologi

Subtema 3 : Perkembangan Teknologi Komunikasi

Pembelajaran 3

Mata pelajaran yang tergabung adalah Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP secara ringkas dapat diuraikan materi pada pembelajaran 3 mencakup kepada.

1. Mencari kosa kata yang merupakan produk dari teknologi komunikasi.
2. Mengidentifikasi kalimat utama tiap paragraf.
3. Membuat karya dekoratif.
4. Menyebut bagian-bagian dari bangun datar.
5. Menyebut sisi bangun datar.
6. Menentukan keliling bangun datar.

Pembelajaran 4

Mata pelajaran yang tergabung adalah PJOK, Bahasa Indonesia dan PPKn secara ringkas dapat diuraikan materi pada pembelajaran 4 mencakup kepada.

1. Memperhatikan keselamatan diri saat berenang.
2. Melakukan pemanasan untuk mencegah cedera saat melakukan aktivitas di air.
3. Mengamati kosa kata yang berkaitan dengan produk teknologi komunikasi.
4. Mengidentifikasi kalimat utama tiap paragraf.
5. Menemukan berbagai karakter dan ragam kebiasaan teman.

2.8 Penelitian yang Relevan

Mencari dan menemukan penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan salah satu persyaratan dalam mengembangkan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan Video Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III di SDN 160 Pekanbaru. Oleh karena itu penulis mencoba menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

1. Penelitian yang pertama adalah penelitian dengan judul “ Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”.

Yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza,dkk. Pada tahun 2018. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Hasil penelitian ini menghasilkan skor 97,16% dengan kategori “sangat baik”.

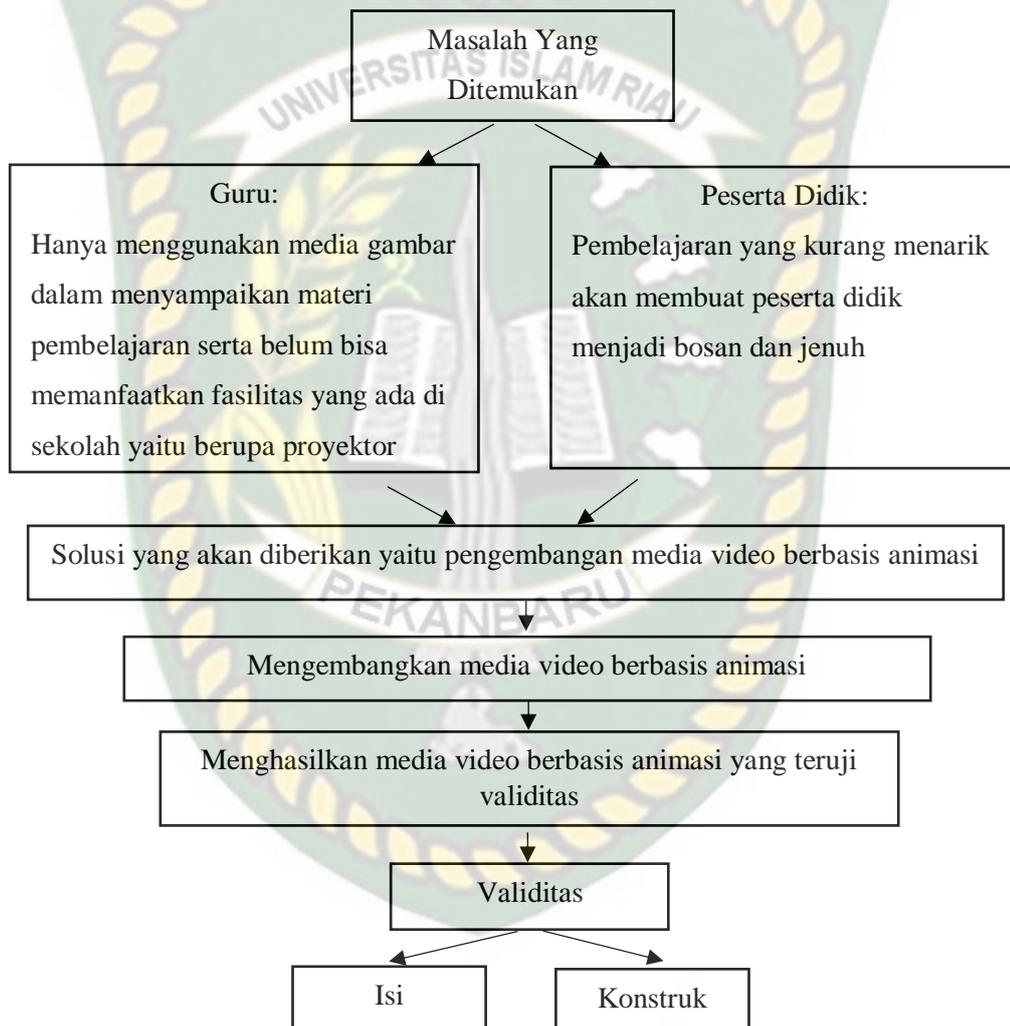
2. Penelitian yang kedua adalah penelitian dengan judul “ Pengembangan Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Yang dilakukan oleh Lailia Arditya Isti, dkk. Pada tahun 2020. Universitas Jember. Hasil penelitian ini menghasilkan skor 80,76%.
3. Penelitian yang ketiga adalah penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Animasi Untuk Mendukung Pembelajaran Dengan Powtoon”. Yang dilakukan oleh Z. A Farizi, dkk. Pada tahun 2019. Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Ahmad Dahlan. Hasil penelitian ini menghasilkan skor 82%.

Mengacu pada beberapa penelitian yang dicari dan penulis temui, peneliti belum menemukan adanya penelitian yang memfokuskan pada Pengembangan Video Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III di SDN 160 Pekanbaru. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penelitian ini merupakan sumbangan yang baru bagi dunia pendidikan.

2.9 Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menggambarkan garis besar alur penelitian. Menurut Sekaran (dalam Sugiyono, 2014 :91) kerangka berfikir adalah merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada kegiatan pembelajaran di kelas III SDN 160 Pekanbaru guru hanya menggunakan media gambar. Hal ini menjadi salah satu penyebab peserta didik malas dan jenuh. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan video berbasis animasi dalam upaya membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Video berbasis animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki variasi media yang penuh warna, yang mampu menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan berminat pada pembelajaran yang berlangsung. Menurut Afridzal (2018 :236) video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan bergantian dalam jeda waktu yang cukup cepat sehingga objek di dalam gambar seolah-olah bergerak.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Syafrî (2018 :39) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan, terdapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan dua pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif memusatkan perhatian pada prinsip umum yang mendasari perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan sosial manusia, sedangkan pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu dalam kehidupan manusia yang biasa dinamakan variabel.

Peneliti ini menggunakan model penelitian pengembangan 4D (*Four D model*) yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Bahwasanya dari ke 4 tahapan ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga yang penulis miliki. Maka penulis membatasi pelaksanaan kegiatan penelitian hanya pada tahap pengembangan.



Gambar 3.1 Pengembangan Model 4D Thiagarajan

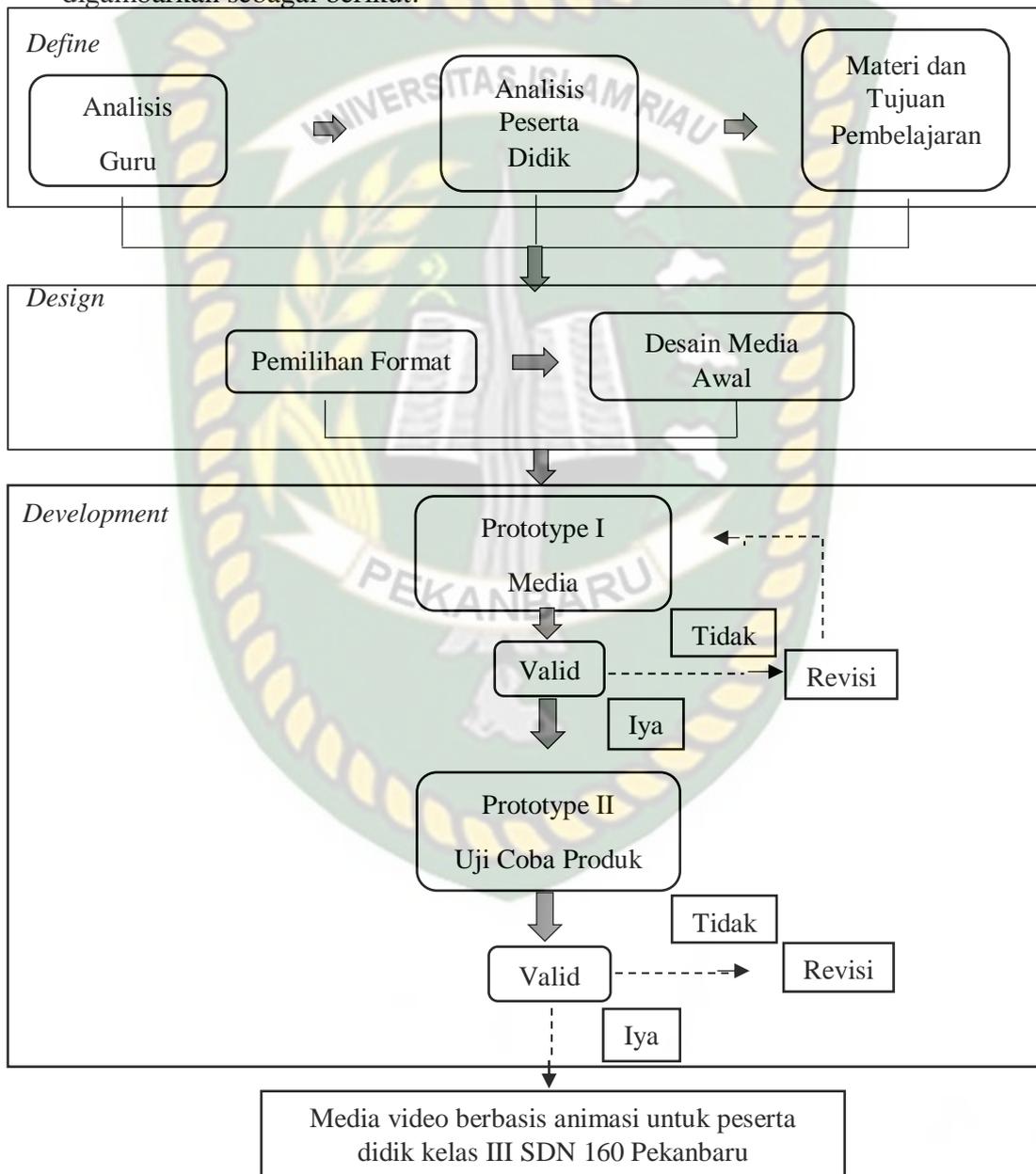
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di kelas III B SDN 160 Pekanbaru Jl. Pahlawan Kerja No.33, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Agustus 2021.



3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan suatu produk yaitu media video berbasis animasi, untuk mengembangkan media video berbasis animasi ada tahap-tahap yang harus dilalui agar media video berbasis animasi ini layak digunakan untuk peserta didik kelas III, adapun prosedur penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

Untuk lebih rinci penulis menjabarkan tahapan untuk mengembangkan media video berbasis animasi dengan model 4D yaitu:

1. Tahap *Define*

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batas materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi empat langkah pokok yaitu:

a. Analisis Guru (Pendidik)

Pada tahap ini munculnya yang dihadapi dalam proses pembelajaran, masalah yang muncul yaitu guru hanya menggunakan media gambar saat menyampaikan materi pembelajaran. Dan bisa memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah sehingga menjadikan pembelajaran yang membosankan yang akan berdampak pada nilai peserta didik.

b. Analisis Peserta Didik

Dalam tahap ini menganalisis karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan agar mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang beragam.

c. Analisis Materi

Pada tahap ini, analisis dilakukan materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tujuan dari analisis materi adalah untuk mengidentifikasi bagian utama materi. Sehingga analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan dari pembelajaran yang akan dikembangkan.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang harus di miliki oleh peserta didik.

2. Tahap *Desain*

Pada tahap ini dilakukan perancangan tahap media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik kelas III. Di dalam tahap ini dilakukan pemilihan format dan desain awal.

a. Pemilihan Format

Pada langkah ini peneliti merumuskan format media yang akan digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran peneliti mengkaji dan memilih format sesuai dengan kurikulum 2013. Pemilihan format pengembangan media yang dipilih dapat merincikan media pembelajaran yang berisikan gambar, tulisan, suara, animasi, dan materi yang diajarkan.

b. Desain Media Awal

Dalam tahap ini dilakukan kegiatan desain *prototype* I. Pada tahap ini penulis akan membuat video animasi tentang materi yang sesuai dengan beberapa referensi yang relevan. Desain media video berbasis animasi ini menggunakan *animaker*, *filmor* dan perubah suara super.

- 1) Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan pembelajaran tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4.
- 2) Merancang animasi yang akan ditampilkan pada video berbasis animasi adapun animasi tersebut yaitu guru.
- 3) Peneliti memilih latar belakang yang sesuai, seperti ruang kelas.
- 4) Membuat jabaran materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 dan 4.
- 5) Selanjutnya pengaplikasian dengan bantuan aplikasi yaitu *animaker*, *filmora* dan perubah suara super.

(a) *Animaker*

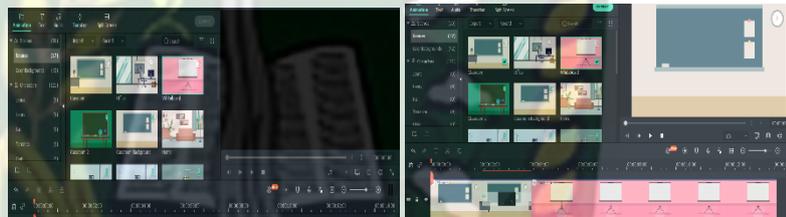
Animaker adalah software animasi gratis dan aplikasi ini sangat efektif dan mudah untuk digunakan. Adapun karakter yang digunakan untuk ditampilkan di media video berbasis animasi

yaitu guru. Berikut ini tampilan pembuatan animasi dari aplikasi *animaker* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



(b) *Filmora*

Filmora adalah aplikasi video edit video yang bersifat ringan dan sangat mudah dipelajari. Berikut ini tampilan pemilihan background dapat dilihat pada gambar berikut:



(c) *Perubah Suara Super*

Peneliti menggunakan aplikasi pengubah suara super ini berguna untuk menambahkan suara pada video yang akan digunakan.



3. Tahap *Development*

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan *prototype* II perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan validitas para ahli. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli.

a. Validasi

Rancangan pengembangan perangkat pembelajaran dengan media video pembelajaran yang telah disusun pada tahap perancangan akan dilakukan penilaian/divaliditasi oleh para ahli (validator).

b. Revisi *prototype*

Pada tahap ini media yang sudah dibuat tadi dan sudah di validasi oleh para ahli akan di revisi sehingga menjadi perangkat pembelajaran yang lebih baik lagi.

c. Media Final

Media Final adalah output dari penelitian yaitu untuk menghasilkan media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik yang teruji validitas. Media yang dihasilkan berupa video berbasis animasi.

3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data

Data adalah sebuah hasil pengukuran atau pengamatan tentang kejadian nyata yang berupa kata-kata maupun angka. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Suharsimi Sugiyono (dalam Tanujaya, 2017 :93) data primer adalah pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara langsung atau melalui telepon. Data primer dalam pengembangan media ini diperoleh dari validator (ahli materi, ahli bahasa dan ahli media). Adapun nama-nama validator adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Nama Validator

No	Ahli	Nama Validator	instansi
	Materi	Hidayati S.Pd	Guru kelas III SDN 160 Pekanbaru
		Pariang Sonang	Dosen Pendidikan Guru Sekolah

		Siregar, M.Pd	(PGSD) Di STKIP Rokania
2	Bahasa	Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Riau (UIR)
		Misra Nofrita, S.S.,M.Pd	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Rokania
3	Desain	Benni Handayani, M.I.Kom	Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Riau (UIR)
		Ivan Taufiq, M.I.Kom	

Pada tabel 3.1 dapat di lihat bawah terdapat 6 orang validator yang memvalidasikan media video animasi. Yang mana setiap masing-masing ahli terdiri dari dua validator, yaitu dua ahli materi, dua ahli bahasa dan dua ahli media.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (dalam Tanujaya, 2017 :93) data sekunder adalah pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara tidak langsung atau harus melakukan pencairan mendalam dahulu seperti melalui internet, literatur, statistik, buku dan lain-lain. Data sekunder dalam pengembangan media pembelajaran ini diperoleh dari buku, artikel, jurnal serta serta skripsi yang berkaitan dengan pengembangan.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah validator ahli yang memiliki kompeten dalam beberapa bidang yang berkaitan dengan pengembangan media yaitu ahli materi yang berkompeten dalam menguji isi berkaitan dengan kesesuaian materi dalam media video berbasis animasi, ahli bahasa yang berkompeten dalam menguji isi berkaitan dengan kesesuaian tata bahasa serta ahli media yang berkompeten dalam menguji konstruk berkaitan dengan tata bahasa, susunan kalimat, grafika dan desain video.

3.4.3 Subjek Penelitian

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

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah unsur yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi.

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi. Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui analisis kebutuhan.

2. Lembar Validasi Ahli

Angket diberikan kepada validator bertujuan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik media pembelajaran berupa video berbasis animasi. Pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dengan memberikan komentar, masukan atau saran tentang media yang dikembangkan. Validator hanya memilih salah satu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan nilai yang akan diberikan.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar validasi (ahli materi, ahli bahasa dan ahli media).

Tabel 3.2 Jenis Instrumen

No	Instrumen	Tujuan	Sumber
1	Lembar validasi materi	Untuk mengetahui penilaian kelayakan materi pembelajaran terhadap produk yang akan dikembangkan	Ahli materi
2	Lembar validasi bahasa	Untuk mengetahui penilaian kelayakan bahasa yang digunakan terhadap produk yang akan dikembangkan	Ahli bahasa
3	Lembar validasi media	Untuk mengetahui penilaian kelayakan media yang akan dikembangkan	Ahli media

Untuk menilai valid atau tidaknya media video berbasis animasi penulis memberikan lembar angket yang ditambahkan dengan beberapa kolom saran dan pendapat dari para validator. Angket ahli yang telah dibuat akan diberikan kepada para validator.

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli ini merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi. Setelah data diperoleh lalu dianalisis untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket ahli materi pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1

		Kesesuaian materi dengan materi pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan yang dirumuskan	1
		Kesesuaian materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Materi sesuai dengan subtema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Jumlah	9

Sumber: Dimodifikasi dari Putri (2019:33)

2. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli ini merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli bahasa. Setelah data diperoleh lalu dianalisis untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket ahli bahasa pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Kesesuaian bahasa	Lugas	1
		Kesesuaian ejaan	1
		Ketepatan struktur kalimat	1
		Ketepatan tata bahasa	1

		Kesesuaian kosa kata	1
		Kesesuaian kalimat	1
		Ketetapan kata, istilah dan kalimat yang konsisten	1
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	1
		Jumlah	10

Sumber: Dimodifikasi dari Ardiansyah (2018:52-53)

3. Lembar Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli ini merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media. Setelah data diperoleh lalu dianalisis untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket ahli media pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Tampilan media	Kemenarikan media	1
		Ketetapan pemilihan warna <i>background</i>	1
2	Visual	Kualitas gambar	1
		Keterbacaan teks	1
		Kesesuaian warna tampilan video	1
		Kualitas animasi	1
		Tata letak (layout) video	1

3	Audio	Penggunaan bahasa mudah dipahami	1
		Kejelasan pengucapan suara	1
		Durasi video untuk pembelajaran	1
4	Penggunaan	Dapat digunakan secara individu	1
		Dapat digunakan di mana saja	1
Jumlah			12

Sumber: Dimodifikasi dari Sabrinatami (2018:62)

3.5.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif diantaranya yaitu:

1. Teknik Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari komentar dan saran dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, komentar dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data dijadikan acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk penelitian yang berupa media video berbasis animasi. Instrumen yang digunakan menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Lembar Validasi

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netra	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Riduwan (2016 :40)

2. Teknik Kuantitatif

Untuk data kuantitatif berupa kelayakan media. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala *likert*. Menurut Riduwan (2016 :38) Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1.

a. Analisis Validitas

Didapatkan dari analisis angket validasi ahli yang telah diberikan, berikut digunakan data untuk menghitung persentase dari pengisian lembar validasi ahli:

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

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

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

$$V = \frac{Va1+Va2}{2} \times \dots\%$$

Keterangan:

V : Validasi (gabungan)

Va1 : Validasi Ahli 1

Va2 : Validasi Ahli 2

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Sumber: Akbar (2013 :158)

Setelah nilai uji validasi diketahui tingkat persentasenya dapat dicocokkan atau dikonfirmasi dengan kriteria validasi. Maka validasi akan dihentikan apabila nilainya ≥ 81 persen dengan kategori

sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Jikalau nilai mencapai 81 persen dan masih ada revisi dari validator maka media harus di revisi. diperbaiki terlebih dahulu dan dilakukan kembali pengujian validitas bersama dengan validator. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Pendapat Para Validator

Kriteria	Range Persentase
81% - 100%	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
61% - 80%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
41% - 60%	Kurang Valid, disarankan tidak perlu digunakan karena perlurevisi besar.
21% - 40%	Tidak Valid atau tidak boleh dipergunakan.
0%-20%	Sangat Tidak Valid – tidak boleh digunakan.

Sumber : Akbar (2013 :42)

Dengan adanya tabel skala *likert* tersebut, peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian baik atau tidak produk untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan yaitu pengembangan media video berbasis animasi pada tema 7 subtema 3 kelas III di SD yang dilakukan selama 6 bulan, terhitung dari awal penelitian dan pengembangan samapai menghasilkan produk berupa media video berbasis animasi yang valid. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan serangkaian proses. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas III di SDN 160 Pekanbaru untuk menganalisis kebutuhan serta dapat mengetahui kebutuhan peserta didik mengenai penelitian yang akan dilakukan. Setelah serangkaian proses itu dilakukan, maka selanjutnya peneliti membuat media berupa video. Pembuatan media video ini menggunakan aplikasi *Animeker*, *filmora* dan perubah suara super.

Media video berbasis animasi yang di kembangkan di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validator tersebut antara lain yaitu: 1) Hidayati S.Pd, 2) Pariang Sonang Siregar, M.Pd, 3) Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd, 4) Misra Nofrita, S.S.,M.Pd 5) Benni Handayani, M.I.Kom, 6) Ivan Taufiq, M.I.Kom. Media pembelajaran berupa video berbasis animasi pada tema 7 subtema 3 untuk kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan menggunakan model dari 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dari model tersebut peneliti hanya melakukan tiga tahapan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu tahap *Define*, *Design* dan *Develop*.

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media video berbasis animasi ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:



1. Tahap *Define*

a. Analisis Guru (Pendidik)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dapat disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh yang berdampak pada hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Seharusnya guru bisa menghadirkan sebuah media video menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar walaupun materinya sedikit ataupun banyak. Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru terkait dengan analisis kebutuhan pendidik terhadap media video yang dikembangkan. Didapatkan informasi bahwa pendidik mengharapkan media video yang dibutuhkan adalah media video yang memuat banyak gambar-gambar sebagai penunjang materi yang diajarkan. Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru untuk analisis kebutuhan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 72. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi masalah yang ada diatas, solusi yang di rasa efektif yaitu mengembangkan media video berbasis animasi. Peneliti akan menghasil produk media video berbasis animasi pada pembelajaran tema 7 “ perkembangan teknologi” di subtema 3 “ perkembangan teknologi komunikasi” pada pembelajaran 3 dan 4.

b. Analisis Peserta Didik

Wawancara peserta didik dilakukan bertujuan untuk memperoleh gambaran dalam membuat media video berbasis animasi sesuai dengan harapan peserta didik. Peneliti mendapatkan informasi bahwa 3 orang peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan disertai dengan video animasi yang dapat bergerak. Dari hasil wawancara peneliti dan peserta didik dapat ditarik kesimpulan bawah, peserta didik ingin media pembelajaran berupa video berbasis animasi yang menarik, menyenangkan dan lengkap dengan animasi yang bisa bergerak dan berbicara. Hasil wawancara peserta didik lebih lengkap dapat dilihat pada

lampiran 3 halaman 73. Maka dari itu peneliti menghadirkan sebuah solusi yang dirasa efektif dari pendapat peserta didik yaitu mengembangkan media video berbasis animasi yang dapat digunakan peserta didik dimanapun mereka berada.

c. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang terdapat dalam kurikulum 2013 materi tema 7 “perkembangan teknologi” subtema 3 “perkembangan teknologi dan komunikasi” pada pembelajaran 3 dan 4.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3

Kompetensi Dasar KD	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Menemukan kosakata produk yang dihasilkan teknologi komunikasi dengan tepat.
4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.6.1 Membuat ringkasan informasi dari suatu teks dengan runtut dan tepat.
Matematika	
3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.	3.10.1 Menjelaskan pengertian keliling bangun datar dengan tepat.
4.10 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar.	4.10.1 Menunjukkan keliling bangun datar dengan tepat.

SBdP	
3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.	3.1.1 Menemukan kombinasi garis bidang, dan warna untuk dibuat menjadi karya dekoratif dengan rapi dan percaya diri.
4.1 Membuat karya dekoratif.	4.1.1 Menerapkan pengetahuan tentang unsur rupa dalam karya dekoratif yang rapi dan indah

(Sumber: Buku Guru Kelas III, 2017)

Berdasarkan tabel 4.1 terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas materi mengenai teks teknologi komunikasi. Matematika membahas mengenai keliling bangun datar. Dan SBdP membahas mengenai karya dekoratif.

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 4

Kompetensi Dasar KD	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Mengidentifikasi ide pokok dari teks dengan tepat.
4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.6.1 Menemukan kosakata baru tentang perkembangan teknologi komunikasi dengan benar.
PJOK	
3.7 Memahami prosedur gerak dasar mengambang (<i>water trappen</i>) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam	3.7.1 Menjelaskan prosedur cara menjaga keselamatan diri dalam aktivitas air dengan runtut dan percaya diri

aktivitas air.	
4.7 Mempraktikkan gerak dasar mengambang (<i>water trappen</i>) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.	4.7.1 Mempraktikkan peraturan di kolam renang sebagai upaya menjaga keselamatan diri dengan tepat.
PPKn	
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.	3.3.1 Memaparkan makna keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar.
4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.	4.3.1 Memaparkan makna keberagaman karakteristik individu dilingkungan sekitar.

(Sumber: *Buku Guru Kelas III, 2017*)

Pada tabel 4.2 terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK dan PPKn. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia membahas materi teks alat komunikasi. PJOK membahas materi tentang menjaga keselamatan diri saat beraktivitas di air. Sedangkan PPKn membahas materi tentang keberagaman karakteristik individu.

e. Analisis Materi

Materi pembelajaran di analisis pada buku siswa tema 7 “perkembangan teknologi” subtema “perkembangan teknologi komunikasi” memperoleh materi pembelajaran yaitu:

Tabel 4.3 Materi Pembelajaran

No	Pembelajaran Ke-	Mata Pelajaran yang dikembangkan	Pokok materi pembelajaran
1	Ketiga	1. Bahasa Indonesia 2. Matematika 3. SBdP	1. Kalimat utama paragraf 2. Keliling bangun datar 3. Karya dekoratif
2	Keempat	1. Bahasa Indonesia 2. PJOK	1. Kalimat utama paragraf 2. Menjaga keselamatan

		3. PPKn	diri saat berenang. 3. Keberagaman individu
--	--	---------	--

(Sumber : Buku Guru dan Buku Siswa Tahun 2017)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat di lihat mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran 3 dan 4 yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, PJOK, dan PPKn. Materi dari 5 mata pelajaran ini lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 74.

f. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran yang di analisis dari buku siswa dan buku guru pada tema 7 “perkembangan teknologi” subtema 3 “perkembangan teknologi komunikasi” sehingga memperoleh tujuan pembelajaran yang akan di buat dalam video berbasis animasi yaitu:

Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran

No	Pembelajaran Ke-	Tujuan Pembelajaran
1	Ketiga	1. Dengan membaca teks "Sejarah Penggunaan Telepon" siswa dapat menemukan kalimat utama tiap paragraf dari teks yang telah dibaca dengan tepat. 2. Dengan memberi warna pada sisi bangun datar yang dibuat siswa dapat menunjukkan keliling bangun datar dengan benar. 3. Setelah mengamati pola dekoratif Toraja, siswa dapat mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dengan benar.
2	Keempat	1. Dengan membaca teks "Alat Komunikasi Tulisan" siswa dapat menemukan kalimat utama tiap paragraf dari teks yang telah di baca dengan tepat. 2. Dengan mendengarkan cerita dari guru mengenai cara menjaga keselamatan diri,

		siswa dapat menjelaskan cara menjaga keselamatan diri saat melakukan aktivitas air dengan runtut dan tepat. 3. Melalui tugas, siswa dapat memahami pentingnya kerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan baik.
--	--	--

Berdasarkan pada tabel 4.4 memuat tujuan pembelajaran pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Pada pembelajaran ke 3 peneliti merumuskan 3 tujuan pembelajaran. Sedangakat pada pembelajaran 4 peneliti juga merumuskan 3 tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design*

Tahap selanjutnya membuat desain atau rancangan media pembelajaran yang berupa video animasi. Adapun pembuatan media video pembelajaran yaitu:

- a. Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan pembelajaran tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4.
- b. Merancang animasi yang akan ditampilkan pada video berbasis animasi adapun animasi tersebut yaitu guru.
- c. Peneliti memilih latar belakang yang sesuai, seperti ruang kelas.
- d. Membuat jabaran materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 dan 4.
- e. Selanjutnya pengaplikasian dengan bantuan aplikasi yaitu *animaker*, *filmora* dan perubah suara super. Selanjutnya peneliti merancang media video animasi untuk pembelajaran tema 7 subtema 3. Yang mana secara lebih rinci bagian-bagian dalam media video ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap pendahuluan (bagian awal) media video animasi

Pada tahap pendahuluan peneliti merancang halaman awal media pembelajaran. Pada bagian pendahuluan peneliti menuliskan tujuan

pembelajaran. Rancangan pada tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 (a)

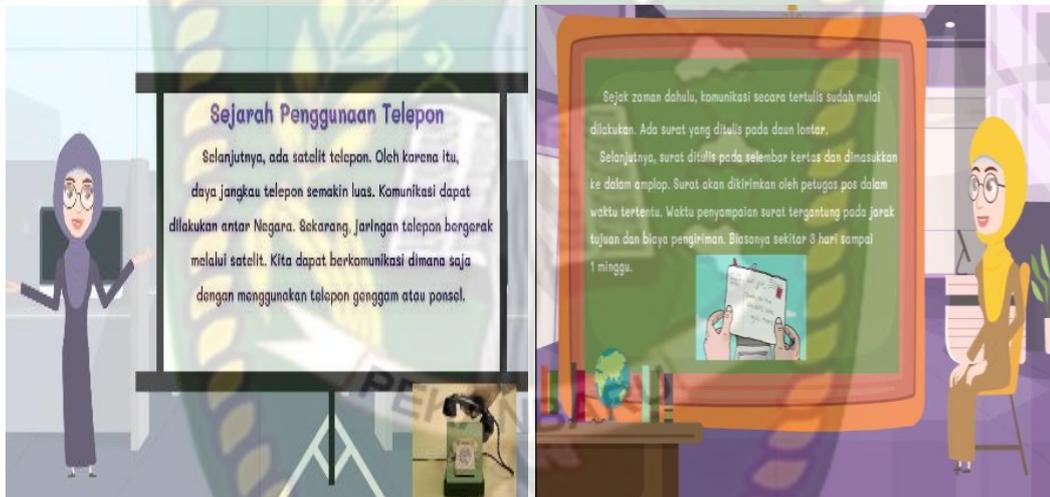
Gambar 4.1 (b)

Pada gambar 4. (a) dapat di lihat rancangan tujuan pembelajaran pada media video berbasis animasi gambar yang pertama adalah rancangan tujuan pembelajaran untuk pembelajaran 3. Gambar 4.1 (b) yang kedua adalah rancangan tujuan pembelajaran untuk pembelajaran ke 4. Yang mana terdapat 3 masing-masing tujuan pembelajaran pada setiap pembelajaran. Gambar 4.1 (a) merupakan rancangan tujuan pembelajaran untuk pembelajaran 3. Pada tujuan pembelajaran ini peneliti rancang dengan menggunakan latar berwarna biru muda, agar media tidak terlihat gelap. Dan juga peneliti merancang animasi guru yang menggunakan hijab yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran. Kalimat pada tujuan pembelajaran ditulis dengan menggunakan jenis huruf *comic sans ms negreta cursiva* ukuran huruf 36pt. Gambar 4.1 (b) merupakan rancangan tujuan pembelajaran untuk pembelajaran 4. Pada tujuan pembelajaran ini peneliti rancang dengan menggunakan latar berwarna *cream*, agar media tidak terlihat gelap. Dan juga peneliti merancang animasi guru yang menggunakan hijab yang sedang menyampaikan tujuan pembelajaran. Kalimat pada tujuan pembelajaran ditulis dengan menggunakan Jenis huruf *comic sans ms negreta cursiva* ukuran huruf 32pt. Gambar ini dirancang bertujuan

untuk menarik perhatian peserta didik. Agar pada saat peserta didik menonton video animasi ini, peserta didik merasa benar-benar di ajar oleh seorang guru.

2) Halaman isi media pembelajaran video animasi

Pada halaman isi media pembelajaran video animasi peneliti rancang dengan mencantumkan materi-materi yang terdapat pada pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut contoh materi yang peneliti tampilkan pada media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Gambar 4.2 (a)

Gambar 4.2 (b)

Pada gambar di atas peneliti menempatkan guru kembali untuk menjelaskan materi pembelajaran. Gambar 4.2 (a) rancangan materi pembelajaran pada pembelajaran 3, dapat dilihat peneliti mencantumkan materi pembelajaran tentang teks sejarah penggunaan telepon. Yang mana teks tersebut di tulis pada papan tulis di sebelah kiri guru yang sedang membacakan sebuah teks, dengan menggunakan jenis huruf *comic sans ms negreta cursive*, ukuran 32pt. Gambar 4.2 (b) rancangan materi pembelajaran pada pembelajaran 4 dapat dilihat peneliti juga merumuskan materi pembelajaran tentang teks alat komunikasi tulisan. Yang mana teks tersebut di tulis pada papan tulis di sebelah kanan guru yang sedang membacakan sebuah

teks. Dengan menggunakan jenis huruf *comic sans ms negreta cursive*, ukuran 32pt. Pada gambar ini terdapat gambar guru yang bertujuan agar ketika peserta didik membaca mereka merasa bahwa yang sedang menjelaskan adalah guru mereka.



Gambar 4.3 (a)

Gambar 4.3 (b)

Pada gambar di atas dapat dilihat terdapat 10 kata pada masing-masing pembelajaran. Gambar 4.3 (a) pada pembelajaran 3 terdapat 10 kata setiap katanya berada dalam sebuah bangun datar. Yang mana masing-masing kata ditampilkan di papan tulis sebelah kiri guru yang sedang menunjuk ke arah papan tulis hal ini bertujuan agar peserta didik merasa sedang berinteraksi langsung dengan gurunya, menggunakan jenis huruf *times new roman*, ukuran yaitu 12pt. Pada gambar ini peserta didik memilih kata yang berhubungan dengan produk teknologi komunikasi. Pemilihan kata dapat dilakukan dengan memberi warna atau melingkari kata yang berhubungan dengan produk teknologi komunikasi, seperti pada gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4 (a)



Gambar 4.4 (b)

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa setelah peserta didik mendapatkan kata apa saja yang berhubungan dengan teknologi komunikasi, maka peserta didik akan memberi warna dan melingkari kata-kata tersebut.

3) Halaman akhir media pembelajaran video animasi

Pada halaman akhir media pembelajaran video animasi peneliti rancang dengan merumuskan latihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik setelah menguasai materi pembelajaran. Adapun rancangan halaman akhir media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada gambar 4.5 di bawah ini:



Gambar 4.5 (a)



Gambar 4.5 (b)

Pada di atas dapat dilihat rancangan peneliti kegiatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik guna untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah di pelajari. Kegiatan yang akan dikerjakan oleh peserta didik ditulis pada papan tulis dengan menggunakan jenis huruf *comic sans ms negreta cursiva*, ukuran 32pt dan 36pt. Selain itu pada bagian akhir media pembelajaran video animasi peneliti juga mencantumkan ucapan terimakasih dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah in:



Gambar 4.6 (a)

Gambar 4.6(b)

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa peneliti mencantumkan ucapan terimakasih dengan menggunakan jenis huruf *bradley hand ITC* dan *comic sans ms negreta cursiva* ukuran 56pt. Halaman akhir media pembelajara video animasi ini bertujuan mengungkapkan rasa terimakasih guru ke pada peserta didik karena telah menonton atau mengikuti pembelajaran.

3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya media video berbasis animasi yang peneliti kembangkan sesuai nilai yang diberikan oleh validator. Adapun tujuan dari tahap pengembangan ini agar dapat mengetahui kekurangan media video yang telah dibuat dan juga merevisi kekurangan media video sesuai saran dari validator. Media video divalidasi oleh 6 validator yang memvalidasi media

video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di SDN 160 Pekanbaru yaitu:

- a. Hidayati S.Pd (Validator 1 Ahli Materi)
- b. Pariang Sonang Siregar, M.Pd (Validator 2 Ahli Materi)
- c. Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd (Validator 1 Ahli Bahasa)
- d. Misra Nofrita, S.S.,M.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa)
- e. Benni Handayani, M.I.Kom (Validator 1 Ahli Media)
- f. Ivan Taufiq, M.I.Kom (Validator 2 Ahli Media)

Pada tahap ini saran yang diberikan oleh validator akan ditindak lanjuti dengan tujuan untuk menyempurnakan media video yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini hasil validasi dan masukan dari validator:

1) Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada validasi ahli materi ini di lakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Hidayati, S.Pd dan Bapak Pariang Sonang Siregar, M.Pd yang tentunya berkompeten dalam bidang materi. Validator memberikan penilaian terhadap aspek materi dari media pembelajaran video berbasis animasi yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian aspek media dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi 1 Ahli Materi

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Hidayati, S.Pd	84,4%	84,4%	Sangat Valid	Sangat Valid
Pariang Sonang Siregar, M.Pd	73,3%	80%	Valid	Valid
Nilai Gabungan	78,85%	82,2%	Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.5 merupakan hasil penilaian dari validasi 1 ahli materi pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai gabungan persentase sebesar 78,85% yang termasuk ke dalam kategori “Valid”. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan persentase sebesar 82,2% yang termasuk ke dalam kategori

“Sangat Valid”. Validator 1 ahli materi yaitu Ibu Hidayati, S.Pd memberikan masukan atau saran sebagai berikut: 1) pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan. Untuk itu kedepannya lebih ditingkatkan lagi, supaya pembelajaran lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Sedangkan Bapak Pariang Sonang Siregar, M.Pd selaku validator 2 memberikan komentar yaitu: 1) Penjelasan materi sebaiknya tidak tergesa-gesa. 2) Suara sedikit belum stabil. Berikut hasil revisi validasi ahli materi oleh validator 2 dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Revisi Validator 2

No	Pembelajaran	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	3		
2	4		

Berdasarkan hasil saran validator 2 pada tabel 4.6 di pembelajaran 3. Sebelum revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan intonasi suara yang terlalu tergesa-gesa. Menurut validator suara ini perlu di perbaharui agar peserta didik dapat menyimak apa yang disampaikan oleh guru di dalam media video animasi. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaikan pada video tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan media video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan intonasi suara yang tidak lagi tergesa-gesa. Dengan demikian, peserta didik sudah bisa menyimak apa yang disampaikan oleh guru di dalam video pembelajaran. Sedangkan di pembelajaran 4, sebelum revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti menampilkan guru

dengan suara sedikit belum stabil. Menurut validator suara ini perlu diperbaiki agar peserta didik dapat mendengar dengan jelas apa yang disampaikan guru dalam video animasi. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaharuan terhadap video tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan suara yang sudah stabil. Maka dari itu peserta didik dapat mendengar dengan jelas apa yang disampaikan guru dalam video animasi.

Setelah video animasi di perbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua dengan Ibu Hidayati, S.Pd selaku validator 1 dan Bapak Pariang Sonang Siregar, M.Pd selaku validator 2. Adapun hasil penilaian aspek materi untuk validasi kedua dapat di lihat dalam tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi 2 Ahli Materi

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Hidayati, S.Pd	86,6%	84,4%	Sangat Valid	Sangat Valid
Pariang Sonang Siregar, M.Pd	88,8%	86,6%	Sangat Valid	Sangat Valid
Nilai Gabungan	85,5%	85,5%	Sangat Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 4.7 hasil validasi ke dua ahli materi dengan Ibu Hidayati, S.Pd dan Bapak Pariang Sonang Seregar, M.Pd pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Dari hasil validasi ke dua ini diperoleh nilai gabungan persentase 85,5% dengan kategori “sangat valid” untuk pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan persentase 85,5% dengan kategori “sangat valid”. Adapun pada validasi ini mendapatkan hasil bahwa media video berbasis animasi sudah valid dan bisa digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tampilan yang seperti ilustrasi, adanya gambar-

gambar dalam menyampaikan materi dan durasi waktu yang tidak terlalu pendek sehingga materi yang di sampaikan mudah dipahami.

2) Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi bahasa ini dilakukan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Misra Nofrita, S.S.,M.Pd yang tentunya berkompeten dibidang bahasa. Adapun hasil penilaian terhadap bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

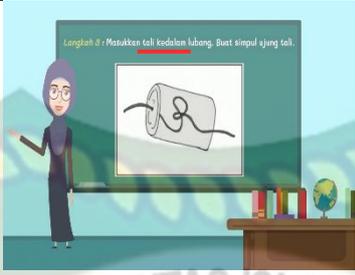
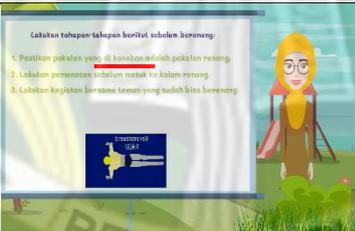
Tabel 4.8 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	78%	80%	Valid	Valid
Misra Nofrita, S.S.,M.Pd	86%	86%	Sangat Valid	Sangat Valid
Nilai Gabungan	82%	83%	Sangat Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil penilaian aspek bahasa pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai gabungan persentase 82% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan persentase total 83% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd selaku validator 3 memberikan saran pada pembelajaran 3 yaitu (1) kata depan ditulis terpisah misalkan ‘ke dalam’. (2) penulisan pronomina digabung ‘keinginanmu’. Dan pada pembelajaran 4 yaitu (1) bedakan antara preposisi dengan awalan, awalan ditulis serangkai misalnya dikenakan. (2) kata sapaan ditulis dengan huruf kapital misalnya Ibu. Sedangkan Ibu Misra Nofrita, S.S.,M.Pd selaku validator 4 memberikan komentar dalam membuat video pembelajaran harus menggunakan kata-kata atau kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, video pembelajaran ini sudah menggunakan bahasa yang tepat. Berikut hasil revisi validasi ahli bahasa oleh validator 3 dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Revisi Validator 3

No	Pembelajaran	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	3		
			
2	4		
			

Berdasarkan hasil saran validator 3 pada tabel 4.9 di pembelajaran 3. Sebelum revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti menampilkan guru dengan penulisan kata depan digabung dan penulisan pronomina dipisahkan. Menurut validator penulisan kata depan dan penulisan pronomina ini perlu diperbaiki agar peserta didik tidak salah menempatkan penulis kata depan dan pronomina pada sebuah kalimat. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaikan pada penulisan kata depan dan pronomina tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti menampilkan guru dengan penulisan kata depan yang di pisahkan seperti “ke dalam” dan

penulisan pronomina yang digabungkan seperti “keinginanmu”. Dengan demikian peserta didik tidak akan salah dalam menuliskan kata depan dan kata ganti/pronomina.

Sedangkan di pembelajaran 4 sebelum revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti menampilkan guru dengan penulisan awalan yang tidak serangkai dan penulisan kata sapaan yang tidak menggunakan huruf kapital. Menurut validator penulisan awalan yang tidak serangkai dan penulisan kata sapaan yang tidak menggunakan huruf kapital ini perlu diperbaharui agar peserta didik tidak salah dalam menempatkan awalan serangkaian dan penggunaan huruf kapital pada kata sapaan. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaikan pada video tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan media video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan penulisan awalan di tulis serangkai seperti “dikenakan” dan penulisan kata sapaan dengan huruf kapital seperti “Ibu”. Dengan demikian peserta didik tidak akan salah dalam menuliskan kata awalan di tulis serangkaian dan penggunaan huruf kapital pada kata sapaan.

Setelah video animasi di perbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua dengan Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd selaku validator 3 dan Ibu Misra Nofrita, S.S.,M.Pd selaku validator 4. Adapun hasil penilaian aspek bahasa untuk validasi kedua dapat di lihat dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd	90%	90%	Sangat Valid	Sangat Valid
Misra Nofrita, S.S.,M.Pd	88%	86%	Sangat Valid	Sangat Valid
Nilai Gabungan	89%	88%	Sangat Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 4.10 hasil validasi kedua ahli materi dengan Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Misra Nofrita, S.S.,M.P pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Dari validasi kedua ini diperoleh nilai gabungan presentase 89% dengan kategori “sangat valid” untuk pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan presentase 88% dengan kategori “sangat valid”. Adapun pada validasi ini mendapatkan hasil bahwa media video berbasis animasi sudah menarik dan baik digunakan sebagai media pembelajaran penyampaian materi tidak terlalu cepat, ilustrasi yang baik dan animasi yang digunakan tradisi riau yaitu mengenakan hijab.

3) Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidang desain media video yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom. Adapun hasil penilaian terhadap media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Validasi 1 Ahli Media

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Benni Handayani, M.I.Kom	76,6%	70%	Valid	Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	78.3%	86,6%	Valid	Sangat Valid
Nilai Gabungan	77,45%	78%	Valid	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai gabungan persentase sebesar 77,45% yang termasuk ke dalam kategori “Valid”. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan persentase sebesar 78% yang termasuk ke dalam kategori “Valid”. Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku validator 5 memberikan komentar tambahkan karakter animasi agar tidak terlalu monoton, tambahkan

transisi gambar lain. Berikut hasil revisi validasi ahli media oleh validator 5 dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4.12 Hasil Revisi Validator 5

No	Pembelajaran	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	3		
2	4		

Berdasarkan hasil saran validator 5 pada tabel 4.12 di pembelajaran 3 dan 4, sebelum di revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti hanya menampilkan guru dengan satu karakter animasi dan peneliti tidak ada menambahkan transisi gambar lain pada video pembelajaran. Menurut validator ini perlu diperbaruhi agar peserta didik tidak merasa bosan saat menonto atau melihat media video animasi. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaikan pada video tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan media video pembelajaran. Peneliti kenampilkan karakter animasi dan

menambahkan transisi gambar lain. Dengan demikian peserta didik tidak bosan saat menonton media video pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi satu dengan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom selaku validator 6 memberikan saran pada pembelajaran 3 yaitu gunakan ukuran standar font, jangan terlalu kecil. Berikut hasil revisi validasi ahli media oleh validator 6 dapat dilihat pada tabel 4.13 di bawah ini:

Tabel 4.13 Hasil Revisi Validator 6

No	Pembelajaran	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	3		

Berdasarkan hasil saran validator 2 pada tabel 4.13 di pembelajaran 3. Sebelum revisi peneliti menampilkan media video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan ukuran font yang kecil. Menurut validator ini perlu diperbaiki agar peserta didik dapat membaca dengan jelas tulisan yang ada di media video animasi. Untuk menyelesaikan permasalahan peneliti melakukan perbaikan pada video tersebut. Sesudah direvisi peneliti menampilkan media video pembelajaran, peneliti menampilkan guru dengan standar font menjadi lebih besar. Dengan demikian peserta didik dapat membaca dengan jelas tulisan yang ada di media video animasi.

Setelah video animasi di perbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku validator 5 dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom selaku validator 6. Adapun hasil penilaian aspek bahasa untuk validasi kedua dapat di lihat dalam tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Hasil Validasi 2 Ahli Media

Validator	Persentase (%)		Kategori	
	PB 3	PB 4	PB 3	PB 4
Benni Handayani, M.I.Kom	90%	91,6%	Sangat Valid	Sangat Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	91,6%	93,3%	Sangat Valid	Sangat Valid
Nilai Gabungan	91,65%	92,45%	Sangat Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel 4.10 hasil validasi kedua ahli materi dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Dari validasi kedua ini diperoleh nilai gabungan presentase 91,65% dengan kategori “sangat valid” untuk pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 diperoleh nilai gabungan presentase 92,45% dengan kategori “sangat valid”. Adapun validasi ke dua ini mendapatkan hasil bahwa media video berbasis animasi sudah dapat digunakan tanpa revisi, dan media video sudah menarik dengan ilustrasi, kefokusannya warna tulisan yang mudah di baca serta warna yang digunakan tidak terlalu gelap, animasi yang beragam sehingga tampilan media video ini lebih menarik dari tampilan video sebelumnya. Media video berbasis animasi ini baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini merupakan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2014 :407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III di sdn 160 pekanbaru.

Peneliti menggunakan model 4D pada penelitian ini yang terdiri dari 4 tahap yaitu : *Define, Design, Development, Dissemination*. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu *development*. Hal ini karena pandemi covid-19 yang menyebabkan sekolah belum efektif belajar seperti biasanya.

Pada tahap *Define* (pendefinisian), peneliti melakukan analisis guru, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Subagyo (dalam Subhi dan Irfansyah 2020 :209) menyatakan bahwa suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada para responden. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN 160 pekanbaru mendapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh yang berdampak pada hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Analisis peserta didik berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas III SDN 160 pekanbaru mendapatkan informasi bahwa peserta didik ingin media pembelajaran berupa video berbasis animasi yang menarik, menyenangkan dan lengkap dengan animasi yang bisa bergerak dan berbicara.

Selanjutnya tahap *Design* (perancangan), menurut Sofiah dan Septiana (2017: 4) Tahapan desain adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang rill. Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran video berbasis animasi pada tema 7 subtema 3. 1) Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan pembelajaran tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. 2) Merancang animasi yang akan ditampilkan pada video berbasis animasi adapun animasi tersebut yaitu guru. 3) Peneliti memilih latar belakang yang sesuai, seperti ruang kelas. 4) Membuat jabaran materi pada pembelajaran tema 7 subtema 3 dan 4. 5) Selanjutnya pengaplikasian dengan bantuan aplikasi yaitu *animaker, filmora* dan perubah suara super.

Selanjutnya tahap *Developmen* (pengembangan), Peneliti mengembangkan media video animasi lanjutan dari tahap sebelumnya, setelah media video dibuat peneliti melakukan uji validasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda panggabean dan Danis (2020 :65) tahap *developmen* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dengan validasi yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan dalam media video serta saran perbaikan dari validator yang dapat peneliti gunakan untuk menghasilkan media pembelajaran video yang lebih baik. Media video berbasis animasi divalidasi oleh 6 validator. Validator ahli materi yaitu Ibu Hidayati, S.Pd (Guru SDN 160 Pekanbaru) dan Bapak Pariang Sonang Siregar, M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP STKIP Rokania) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian materi.

Pada validasi pertama di tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 memperoleh persentase 78,85% dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya hasil penilaian pada pembelajaran 4 memperoleh persentase 82,2% dengan kategori Sangat Valid. Ahli materi memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli materi dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 85,5% dengan kategori sangat valid pada pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 memperoleh persentase 85,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi kedua maka media video animasi dikatakan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya ahli bahasa yang menilai aspek kebahasaan dari media video. Validator bahasa yaitu Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd.,M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Islam Riau) dan Ibu Misra Nofrita, S.S.,M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP STKIP Rokania). Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian bahasa. Pada validasi pertama di tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 memperoleh persentase 82% dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya hasil penilaian pada

pembelajaran 4 memperoleh persentase 83% dengan kategori Sangat Valid. Ahli bahasa memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli bahasa dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 89% dengan kategori sangat valid pada pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid. Dari hasil penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan dalam media video ini sudah tepat dan mudah dipahami oleh siswa SD.

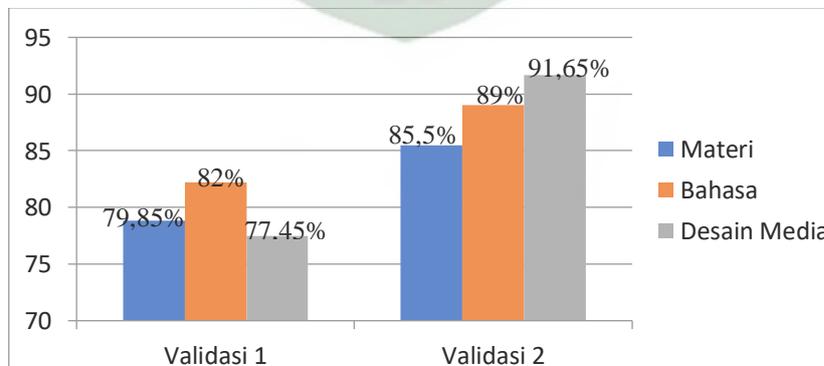
Selanjutnya Validator ahli media yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi. Validasi ini dilakukan dua kali pengujian media. Pada validasi pertama di tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 memperoleh persentase 77,45% dengan kategori valid. Selanjutnya pada pembelajaran 4 memperoleh persentase 78% dengan kategori valid. Ahli media memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli media dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 91,65% dengan kategori sangat valid pada pembelajaran 3. Selanjutnya pada pembelajaran 4 memperoleh persentase 92,45% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi kedua maka media video animasi dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Validasi Aspek Media Video

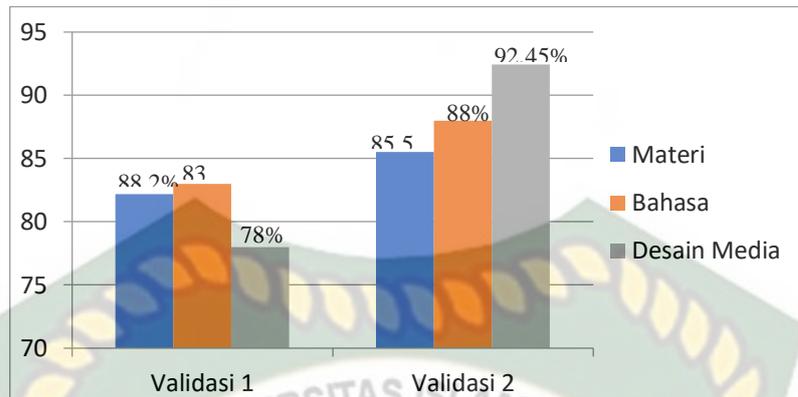
Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)			
	Pembelajaran 3		Pembelajaran 4	
	I	II	I	II
Format Materi	78,85%	85,5%	82,2%	85,5%
Format Bahasa	82%	89	83%	88%
Format Media	77,45%	91,65%	78%	92,45%
Rata-rata	79,76%	88,71%	81%	88,65%

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.15 diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media pembelajaran video berbasis animasi yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang diperoleh dari 6 validator. Pada pembelajaran 3 diperoleh rata-rata persentase pada validasi pertama yaitu 97,76%, dan validasi kedua memperoleh persentase 88,71%. Selanjutnya pembelajaran 4 pada validasi pertama diperoleh rata-rata persentase 81%, dan validasi kedua memperoleh rata-rata persentase 88,65%. Hasil penilaian seluruh aspek media video animasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua pada pembelajaran 3 dan 4 dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:

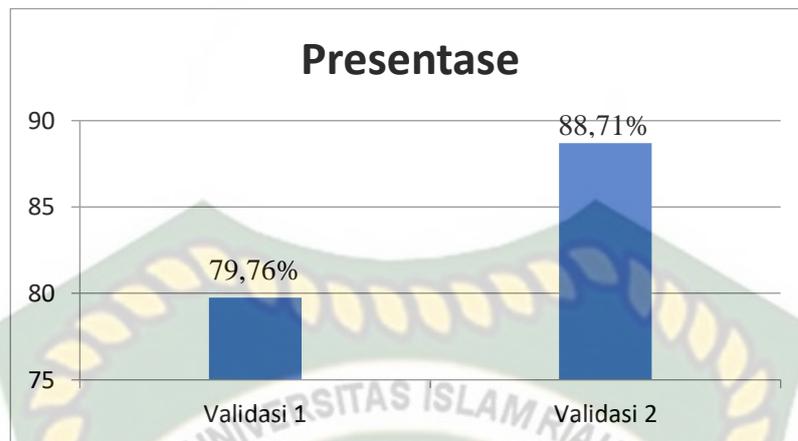


Gambar 4.7 (a) Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi Pembelajaran 3.

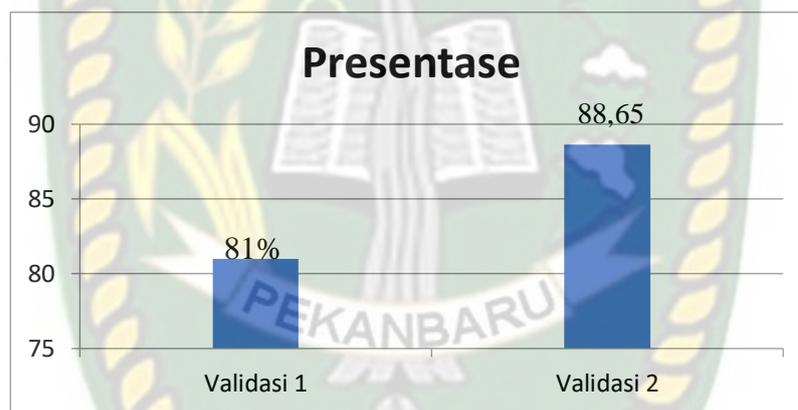


Gambar 4.7 (b) Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi Pembelajaran 4.

Berdasarkan gambar 4.7 (a) dapat dilihat pada pembelajaran 3 penilaian materi, bahasa dan desain terhadap produk media video animasi memperoleh rata-rata skor penilaian media video animasi pada validasi pertama sebesar 79,76% dan pada validasi kedua memperoleh hasil sebesar 88,71%. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 8,95%. Sedangkan gambar 4.7 (b) dapat dilihat pada pembelajaran 4 penilaian materi, bahasa dan desain terhadap produk media video animasi memperoleh rata-rata skor penilaian media video animasi pada validasi pertama sebesar 81% dan pada validasi kedua memperoleh hasil sebesar 88,65%. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 7,65%. Perbandingan hasil penilaian media video animasi pada validasi pertama dan validasi kedua dapat pembelajaran 3 dan 4 disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 4.8 (a) Perbandingan Hasil Validasi Media Video Animasi pembelajaran 3.



Gambar 4.8 (b) Perbandingan Hasil Validasi Media Video Animasi pembelajaran 4.

Berdasarkan gambar 4.8 (a) bahwa media video animasi pada pembelajaran 3 mengalami kenaikan dari 79,76% ke 88,71%. Sedangkan gambar 4.8 (b) pada pembelajaran 4 mengalami kenaikan dari 81% ke 88,65%. Hal ini terjadi karena peneliti telah memperbaiki media video animasi sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh seluruh validator. Secara keseluruhan media video animasi ini sudah dapat dinyatakan valid dan sesuai digunakan di lingkungan peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan media video animasi ini sudah dapat dinyatakan valid dan sesuai digunakan di lingkungan siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nieveen (dalam Rivai'i dkk, 2020:117) mengatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, perangkat pembelajaran harus didasarkan pada validitas isi dan validitas konstruk. Jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid.

Dalam media pembelajaran video animasi ini memiliki beberapa kelebihan yakni yang pertama dapat memberi motivasi atau meningkatkan semangat peserta didik karena dilengkapi dengan animasi guru dan gambar-gambar sebagai pendukung materi pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membuat jenuh. Kedua, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Ketiga, media video animasi dapat digunakan berulang-ulang. Selain memiliki kelebihan, media video animasi ini memiliki kekurangan yaitu pada masa pandemi covid-19 ini tidak dapat dilakukan uji coba produk di sekolah.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu:

1. Pengembangan media video animasi ini dikembangkan khususnya pembelajaran 3 dan 4 berdasarkan materi pada tema 7 “perkembangan teknologi”, subtema 3 “perkembangan teknologi komunikasi”, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik kelas III SDN 160 Pekanbaru. Proses pengembangan media ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap pembuatan media video animasi, setelah media video animasi selesai kemudian peneliti memvalidasikan media tersebut kepada enam orang validator yaitu dua orang validator ahli materi, dua orang validator bahasa dan dua orang validator ahli media. Kualitas media video animasi ini telah mencapai standar kevalidan dari hasil validator ahli materi, bahasa, dan ahli media.
2. Media pembelajaran berupa video animasi pada tema 7 (perkembangan teknologi) subtema 3 (perkembangan teknologi komunikasi) yang dikembangkan sangat valid berdasarkan kriteria validasi menurut penilaian validator. Berdasarkan hasil validasi pembelajaran 3 yaitu validasi ahli materi memperoleh presentase skor 85,5% dengan kriteria sangat valid. validasi ahli bahasa memperoleh skor presentase 89% dengan kriteria sangat valid. Dan validasi ahli media memperoleh skor presentase 91,6% dengan kriteria sangat valid. Maka rata-rata yang diperoleh skor 88,71% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil validasi pembelajaran 4 yaitu validasi ahli materi memperoleh presentase skor 85,5% dengan kriteria sangat valid. validasi ahli bahasa memperoleh skor presentase 88% dengan kriteria sangat valid. Dan validasi ahli media memperoleh skor presentase 92,45% dengan kriteria sangat valid. Maka rata-rata yang diperoleh skor 88,65% dengan kriteria sangat valid.

5.2 Saran

1. Bagi guru, agar dapat menjadikan media video berbasis animasi yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran di SDN 160 Pekanbaru.
2. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran video berbasis animasi dalam proses memahami materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, memberikan pelatihan mengenai penggunaan media video kepada guru.
4. Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan kreatifitas dan inovasi lebih baik lagi serta materi yang dikembangkan lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal Aulia. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Kerangka Deskripsi Di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh*. Jurnal Tunas Bangsa. 5(2),(247).
- Agustiningih. (2015). *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung gogia*. 4(1),(58).
- Ahmadi, Farid & Ibd, Hamidulloh. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amirzan. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Tunas Bangsa. 5(2),(163).
- Apriansyah, Muhammad Ridwan dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil). 9(1),(18).
- Ardiansyah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoonpada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan*. Skripsi. Universita Borneo Tarakan: Tarakan.
- Ayuningrum Fiskha, (2012). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensimengolah Soupkontinental Di Smk N 2 Godean*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: YOGYAKARTA.
- Budiawan, Haris. (2019). *Desain Media Interaktif Untuk SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Buku Guru. (2017). *Tema 7 Perkembangan Teknologi*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa. (2017). *Tema 7 Perkembangan Teknologi*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faizah dkk.(2017). *Psikologi Pendidikan (Aplikasi Teori di Indonesia)*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Fitri Yuliani & Putri Enike. (2020) *Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. 4(1),(37)
- Guslinda & Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

- 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. 1(2),(130).
- Hasbullah. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Helianthusonfri, Jefferly. (2018). *Yuk Jadi YouTuber*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Huda, Moh. Choirul & Gumilang, Willy Anugrah. (2019). *The Use Of Animation Clips As Media In Teaching Writing*. Tell-us Journal. 5(1),(17).
- Huda Panggabean, Nurul & Danis Amir. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Isti, Lailia Arditya dkk. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar. IV(1),(28).
- Johari, Andriana dkk. (2014). *Penerapan Media Video Dan Animasi Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal of Mechanical Engineering Education. 1(1),(15).
- Krissandi, Apri Damai Sagita. (2018). *Pengembangan Media Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran. 8(1),(77).
- Kurniawan, Dian & Dewi, Santi Verawati. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan*. Jurnal Siliwangi. 3(1),(219).
- Lusiana, Diyah & Lestari, Wahyu. (2013). *Instrumen Penilaian Efektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK*. Jurnal of Educational Research and Evaluation. 2(1),(6).
- Malawi, Ibadullah & Kadarwati, ani. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Muklis, Mohamad. (2012). *Pembelajaran Tematik*. Fenomena. IV(1),(76).
- Ponza, Putu Jerry Radita dkk. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. 6(1),(19).
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: KENCANA.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT KENCANA.

- Pribadi, R. Benny A & Putri, Dewi A. Padmo. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka.
- Purba, A. Ramen dkk. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riva'i, Zaenal dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII*. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9(2),(117).
- Sabrinatami, Zanderiyani. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Safira, Ajeng Rizki. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremed ia Communication.
- Sidi, Jatmiko. & Mukminan. (2016). *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP*. 15(1),(72).
- Simarmata, Janner dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sofiah Efi & Septiana Yosep. (2017). *Sistem Pendukung Keputusan Feasibility Study Untuk Menilai Kelayakan Sebuah Bisnis*. *Jurnal Wawasan Ilmiah*. 8(1),(4).
- Subhi, Imam Dewi & Irfansyah. (2020). *Rancang Bangun Sistem Aplikasi Absensi Dan Penilaian Prestasi Kerja Pada Remaja Center*. *JRAMI (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika)*. (1)(2),(209).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Surya, Anesa dkk. (2018). *Finding Hots-Based Mathematical Learning In Elementary School Students*. *Jurnal uns*. 1(1),(37).
- Susanti, Badiah. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At- Taqwa Paning Kota Tangerang Tahun 2018*. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(2),(396).
- Sutarti, Tatik & Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Switri, Endang. (2019). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Surabaya: CV. Pnerbit Qiara Media.

Syafri, Fatrima Santri. (2018). *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer Di Program Studi Tadris Matematika lain Bengkulu*. Bengkulu: CV. Zigie Utama.

Tanujaya, Chesley. (2017). Perancangan Standar Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*. 2(1),(95)

Yudianto, Arif. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan. (237).

