

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)



Oleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SAHRATUL JANNAH  
NIM. T20194123  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Oleh:

Sahratul Jannah  
NIM. T20194123



**Disetujui Pembimbing:**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Ahmad Winarho, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)


Hari : Senin

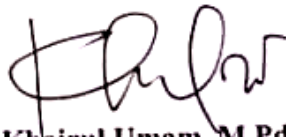
Tanggal : 29 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Hartono, M.Pd.  
NIP.198609022015031001

  
Khairul Umam, M.Pd.  
NIP. 198011122015031003

Anggota :

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M. Pd.I.
2. Ahmad Winarno, M. Pd.


Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032801



## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain”<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Uswatun Hasanah, "Studi Hadis," 30.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan beberapa bagian dari perjuangan, berkat Allah SWT yang telah melimpahkan Anugerah kepada peneliti, sehingga Skripsi ini selesai diwaktu yang tepat. Dengan ketulusan hati dengan segenap rasa syukur, Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Ayahanda tercinta (Mistari) dan Ibunda tercinta (Halipa) yang telah mendidik dan membimbing putrinya dengan penuh kesabaran, yang selalu menjadi penyemangat penulis serta tidak henti-hentinya mendo'akan putrinya dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini. Serta Keluarga besar yang selalu ikut serta dalam mensupport untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini.
2. Suami Tercinta Zaenal Arifin, yang selalu mensupport, mengapresiasi, memotivasi serta doa yang selalu mengiringi.
3. Ibu dan Bapak Mertua yang selalu memberikan doa dan support
4. Teman-teman angkatan 2019 khususnya PGMI D4 dan teman-teman dekat yang selalu setia mendampingi dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Dhulur-dhulur GESEK (Gerakan Seni Kader) yang telah mensupport penuh untuk menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur atas limpahan rahmad, taufiq, dan hidayah yang selalu Allah berikan, kemudahan dan kelancaran dalam segala proses yang telah penulis lalui untuk menyusun skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga sampai ditahap penyelesaian. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi agung yakni Nabi Muhamddah SAW yang telah membawa kita dari jaman kebodohan menuju jalan kebenaran yakni agama islam.

Dengan terselasainya skripsi ini tentu banyak support dan dorongan semangat serta doa yang tidak henti-hentinya dipanjatkan, serta tanggung jawab atas tugas yang penulis pikul sampai pada tahap ini. Akan tetapi dengan selesainya skripsi ini bukan menjadi alasan penulis untuk berhenti belajar dan berproses. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena banyak dukungan. Oleh karena itu penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku rector Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan semangat motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa, yang memberikan dedikasi penuh terhadap penulis dan teman-teman mahasiswa jurusan pendidikan islam dan bahasa.

4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) telah memberikan arahan , semangat, dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I selaku DPA dan Dosen Pembimbing skripsi yang telah mengarahkan, membimbing serta mensuprot penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Isniatun, S.Pd. selaku kepala sekolah di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian di MI Nurul Yakin.
7. Ibu Dian Nuraini, S.Pd. selaku guru kelas di kelas IV MI Nurul Yakin paiton probolinggo yang telah memberi ijin dan membantu penulis selama penelitian di kelas IV MI Nurul Yakin Piton Probolinggo.
8. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku validator ahli media pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo
9. Bapak Dr. H. Abd.Muhith, S.Ag., M.Pd.I selaku validator ahli materi pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo
10. Ibu Dian Nuraini, S.Pd. selaku validator tanggapan guru pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo
11. Siswa dan siswi kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo yang turut berpartisipasi dalam penelitian MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

Jember, 29 Mei 2023

Sahratul Jannah

## ABSTRAK

**Sahratul Jannah, 2023:** *Pengembangan Media Pembelajaran Aaudiovisual Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.*

**Kata Kunci:** Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi, hasil belajar siswa, pembelajaran tematik.

Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar dikelas. Media merupakan alat bantu guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Berdasarkan observasi dan Wawancara dengan guru kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya termotivasi dari media yang direkomendasikan oleh buku guru, sehingga pada siswa dan siswi nilainya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran tematik kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo. 2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Reseach and Development* dan menggunakan Model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). subjek validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru. Untuk uji kelayakan yaitu menggunakan angket respon siswa dan uji hasil *pretest dan posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket, lembar validasi, dan soal *pretest dan posttest*.

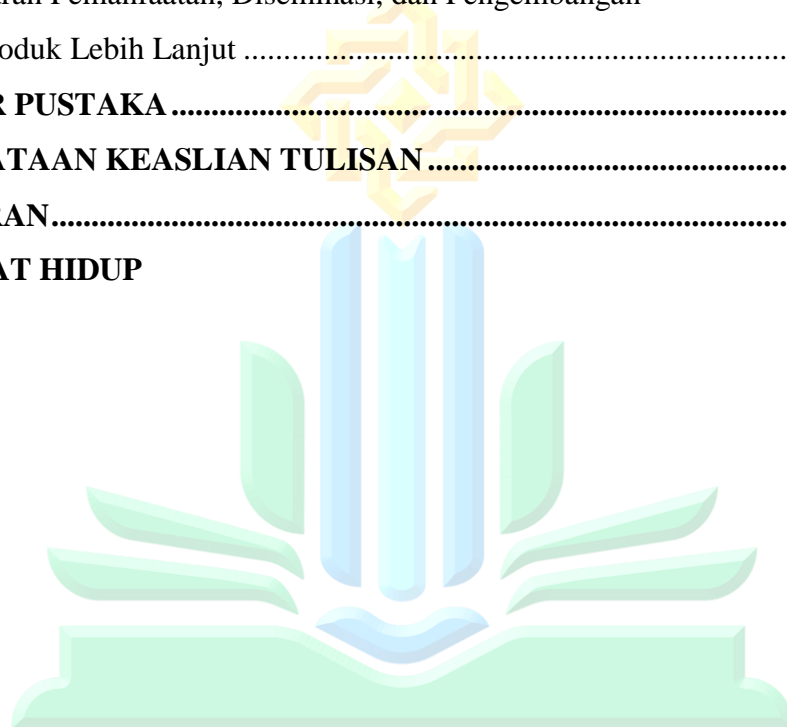
Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan: 1) Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo menggunakan metode pengembangan *Reseach & Development* dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memperoleh data hasil analisis kebutuhan siswa 93,71%, analisis tugas memperoleh 67% siswa belum mencapai KKM sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi 2) Hasil analisis kelayakan oleh validator ahli media memperoleh rata-rata presentase 92.65%, validator ahli materi memperoleh 96.25%, validator guru kelas memperoleh 97,50% dinyatakan Sangat layak, dan video animasi ini terbukti efektif dan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari yaitu dilihat dari presentase ketuntasan hasil *Posttest* siswa memperoleh 95.00% yang mana dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa memperoleh rata-rata nilai yang Tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Vidio Animasi .....	34
3. Pembelajaran Tematik.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	59
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	60
C. Uji Coba Produk.....	66

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>74</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	74
B. Analisis Data .....	112
C. Revisi Produk .....	115
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>118</b>
A. Kajian Produk yang diinginkan.....	118
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>130</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No.Uraian

Tabel 1.1 Hasil ulangan siswa kelas IV yang lalu, tema 5 subtema 1 MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo .....	7
Tabel 2.1 Orisinalitas .....	19
Tabel 3.1 Tingkat Validitas kualifikasi brdasarkan Presentase .....	73
Tabel3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	73
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru .....	76
Tabel 4.2 Hasil Analisis kebutuhan siswa.....	79
Tabel 4.3 Hasil ulangan siswa kelas IV yang lalu, tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya .....	81
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> siswa kelas IV MI Nurul Yakin.....	82
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Guru .....	84
Tabel 4.6 Pengembangan Media Pembelajaran Vidio berjalan dan Vidio animasi.....	92
Tabel 4.7 Validasi ahli media.....	95
Tabel 4.8 Validasi ahli materi .....	97
Tabel 4.9 Validasi Tanggapan guru .....	99
Tabel 4.10 Nilai Postest hasil belajar siswa .....	108
Tabel 4.11 Angket hasil respon siswa.....	109

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Model Pengembangan ADDIE .....	60
Gambar 4.1 : Tampilan Aplikasi Capcut.....	85
Gambar 4.2 : Tampilan Aplikasi Zepeto .....	86
Gambar 4.3 : Tampilan Conten Pertama.....	89
Gambar 4.4 : Tampilan Conten Kedua .....	90
Gambar 4.5 : Tampilan Conten Kedua .....	90
Gambar 4.6 : Tampilan Conten Ketiga .....	91
Gambar 4.7 : Siswa Melakukan Percobaan Cahaya Merambat Lurus .....	103
Gambar 4.8 : Percobaan Cahaya Dapat Menembus Benda Bening .....	105
Gambar 4.9 : Percobaan Cahaya Dapat Di Pantulkan.....	106
Gambar 4.10 : Percobaan Cahaya Dapat Dibiaskan .....	107
Gambar 4.11 : Perbaikan Produk .....	115
Gambar 4.12 : Perbaikan Produk .....	116
Gambar 4.13 : Perbaikan Produk .....	117



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian.....	130
Lampiran 2 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	131
Lampiran 3 : Hasil Wawancara dengan Guru .....	133
Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	135
Lampiran 5 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	136
Lampiran 6 : Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	138
Lampiran 7 : Angket Validasi Ahli Materi .....	139
Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 9 : Angket Validasi Ahli Media.....	145
Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Media .....	146
Lampiran 11 : Angket Validasi Tanggapan Guru .....	151
Lampiran 12 : Hasil Validasi Tanggapan Guru .....	154
Lampiran 13 : Angket Respon Siswa.....	157
Lampiran 14 : Hasil Rekap Angket Respon Siswa .....	159
Lampiran 15 : Hasil Angket Respon Siswa .....	160
Lampiran 16 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	161
Lampiran 17 : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	163
Lampiran 18 : Surat Validator Ahli Materi.....	165
Lampiran 19 : Surat Validator Ahli Media .....	166
Lampiran 20 : Surat Izin Penelitian .....	167
Lampiran 21 : Surat Selesai Penelitian .....	168
Lampiran 22 : Dokumentasi.....	169

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana prasarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa khususnya Anak-anak. Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya adalah sarana dan prasarana pendukung guna menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan pesan materi. Fasilitas yang dibutuhkan siswa harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan terbaru yaitu memanfaatkan kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Wuryanti, dia mengungkapkan “keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif”, Pembelajaran Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk berpikir secara terpadu, meliputi holistik, bermakna, otentik, dan aktif.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual,

---

<sup>1</sup> Umi Wuryanti “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI, no. 2 (2016): 68 , <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055>

kegamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup> Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga manusia mampu memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri, Masyarakat, agama dan negara.<sup>3</sup> Karena pendidikan juga merupakan upaya membekali seseorang melalui suatu proses ketika mempersiapkan dirinya secara matang untuk menghadapi masa depan yang akan datang. Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Q.S. Thaha ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ  
وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya ;Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “ Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku”.<sup>4</sup>

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena berkaitan dengan pendidikan maka harus dikaitkan dengan pembahasan tentang adanya pembelajaran<sup>5</sup>. Belajar

<sup>2</sup> Sekretaris Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>3</sup> Dian Andista Bujuri, Masnun Baiti, “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergratif Berbasis Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pengembangan Dasar* Vol. 5 No. 2 (2018): 185, <http://repository.radenintan.ac.id/13701/1/SKRIPSI%202.pdf>

<sup>4</sup> Depag RI, *Aquran dan Terjemahan*, 45.

<sup>5</sup> Ryske Nuralita Lingga Dewi , Alfi Laila, “Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Ke-khasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015”, *Jurnal Terampil Dan Pembelajaran Dasar* 2, no.2 (Desember 2015): 171, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1290/0>

adalah cara seseorang dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran secara umum merupakan proses komunikasi yang dapat disampaikan dan diterima dengan baik dan utuh.

Minat belajar pada siswa dapat ditingkatkan dengan banyak cara, salah satunya dengan menerapkan alat bantu belajar berupa media. Fungsi media itu sendiri sebagai penyampai pesan/materi. Media dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sehingga materi yang disajikan dapat diserap dengan baik.

Rendahnya tingkat keefektifan penggunaan media ditandai dengan siswa kurang mampu memahami materi dengan baik dan memiliki semangat yang rendah. Berdasarkan kondisi tersebut pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu diperlukan media alternatif yang dapat menarik minat siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar dikelas. Media merupakan alat bantu guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Menurut teori Priadi, dia mengemukakan “Media pembelajaran adalah informasi dan pengetahuan yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien”.<sup>6</sup> Media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Media

---

<sup>6</sup> A. Priadi, Benny. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2017), 56.

pembelajaran harus menarik dan media yang digunakan harus tepat agar materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas adalah media audiovisual, Salah satu media yang termasuk dalam media audiovisual adalah media video. Berdasarkan pendapat Arsyad yakni, “ Video adalah gambar dalam bingkai, dimana bingkai demi bingkai diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga terlihat di dalam layar gambarnya hidup”.<sup>7</sup> Animasi adalah teknik menciptakan karya audio-visual untuk menghasilkan rangkaian gambar yang membentuk suatu adegan yang dapat menarik perhatian siswa.

Media sendiri berasal dari kata Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media juga dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>8</sup>.

Sedangkan Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan efek tertentu sehingga terlihat realistis dan menarik.

Benda-benda tersebut dapat berupa benda hidup dan benda tak hidup. Animasi terlihat menarik dengan kombinasi warna yang tepat dan teks pendukung, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio/suara.

Menurut Ponza Video animasi adalah video yang ini berisi kartun animasi yang dapat diisi dengan materi pelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan

---

<sup>7</sup> Arsyad Azhar, “*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016).49.

<sup>8</sup> Arsyad Azhar, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).40.

cocok untuk anak sekolah dasar.<sup>9</sup> Video animasi dapat bergerak sesuai materi pelajaran yang dibuat oleh guru dan dapat ditampilkan menggunakan bantuan lensa proyektor. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik bagi siswa dan memiliki berbagai warna sehingga dapat membuat siswa senang.

Saat peneliti melakukan observasi dan wawancara di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo khususnya pada kelas IV, akhirnya peneliti Memilih dalam penelitian ini mengambil Materi Pelajaran Tematik yaitu tema 5 subtema 1 pembelajaran 1,2,dan 3 yang terdiri dari pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDP, dan PPKN. Alasan peneliti memilih tema 5 subtema 1 karena pada subtema 1 materi disajikan sangat ringan, menarik, beragam, dan saling berhubungan. Namun menurut guru kelas dalam penyajian materi terdapat masalah pada subtema 1 yaitu terkait materi IPA yang mana pokok pembahasannya tentang sifat-sifat cahaya, dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut guru tidak mampu menyajikan contoh gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga nilai hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru dan keahlian guru.

Materi terkait cahaya dan indera penglihatan akan sulit dipahami siswa jika tanpa bantuan video, siswa tidak akan mengerti bagaimana cahaya dapat masuk ke mata hingga terbentuk bayangan. Mempelajari karakteristik materi cahaya menjadi sulit bagi peserta didik. Salah satu faktor kesulitan siswa adalah faktor usia peserta didik siswa itu sendiri.

---

<sup>9</sup> Ponza, PJR, Jampel, IN, & Sudarma, IK (2018) "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no.1 (Juni 2018): 11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>

Tujuan dari pembuatan media video animasi ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus mengambil gambar di internet kemudian ditampilkan satu persatu di depan kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sudah tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90,21% (layak) dan ahli materi memperoleh persentase 95,37% (layak). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video animasi ini layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan Wawancara dengan guru kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo, yakni ibu Dian pada hari senin, tanggal 24 Oktober 2022. Berdasarkan hasil observasi diperoleh temuan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dalam mengamati dan mendengarkan penjelasan guru, banyak siswa yang asyik bermain sendiri sehingga saat proses pembelajaran, kelas menjadi tidak kondusif.<sup>10</sup> Dan hasil Wawancara dengan guru kelas yakni ibu dian diperoleh data bahwa guru telah mencoba semaksimal mungkin menggunakan media yang menarik, media yang digunakan oleh guru di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo menggunakan media bentuk gambar yang di edit menjadi video berjalan, kemudian saat pembelajaran guru menjelaskan dengan video tersebut.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Obsevasi dikelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo, 24 Oktober 2022

<sup>11</sup> Dian Nuraini, diwawancarai oleh penulis, Paiton, 24 Oktober 2022

Hasil observasi dan Wawancara dengan guru kelas IV yakni ibu dian di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo, beliau juga mengungkapkan bahwa guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya termotivasi dari media yang direkomendasikan oleh buku guru, sehingga pada materi tersebut siswa dan siswi nilainya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).Terkait dengan Kurang maksimalnya Media pembelajaran tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa kelas IV yang lalu, sebanyak 66% dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mana nilai KKM seharusnya di tempuh oleh siswa di MI Nurul Yakin yakni 75. Terkait dengan nilai ulangan harian siswa yang kurang dari KKM yakni dibuktikan dengan tabel data nilai siswa kelas IV yang lalu pada tema 5 subbtema 1 materi sifat-sifat cahaya sebagai berikut;

Tabel 1.1  
Hasil Ulangan Siswa Kelas IV yang lalu, tema 5 subtema 1  
MI Nurul Yakin Paiton

NO	Nama	Nilai Ulangan
1.	Echa Nandita Wulandari	80
2.	Diana Kholidah Najmia	65
3.	Muhammad Afgan Zafran Adabi	60
4.	Muhammad Al-Farel Maulana Ishaq	60
5.	Muhammad Dirga Febrian Eka F	63
6.	Muhammad Rijalul Murobbi	55
7.	Muhammad Rama Dhani	68
8.	Muhammad Novan	60
9.	Rixki Azka Aulia	60
10.	Putri Agustina Ramadhani	55
11.	Sella Dwi Febriani	67
12.	Siti Nur Kholisa	60
13.	Maulidia Hasanah	70
14.	Nafiatul Fiddini	65
15.	Muhammad Ilham Minaullah	60
16.	Diana Durriyatul Jannah	60
17.	Shofiatul Mukarromah	65



18.	Muhammad Rafael Maulana	50
19.	Masudatur Rofi'ah	55

Menurut guru kelas IV MI Nurul Yakin yakni Ibu Dian, hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal. *Yang pertama*, banyak siswa yang kurang antusias memperhatikan penjelasan materi, *Kedua*, pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang kemudian di edit menjadi video berjalan dan terbatas pada buku teks. *Ketiga*, hasil belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo kurang maksimal dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa. *Keempat*, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung oleh sumber belajar yang relevan.<sup>12</sup>

Menyadari kekurangan dan kelemahan perkembangan siswa operasional konkret, media adalah solusi yang tepat untuk digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu mengakomodasi keragaman karakteristik siswa.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran merupakan ide unik dalam pembelajaran mengajar kepada siswa karena video animasi dapat digunakan sebagai visualisasi materi yang sulit dijelaskan secara lisan oleh guru. Perkembangan media video animasi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

---

<sup>12</sup>Dian Nuraini, diwawancarai oleh penulis, Paiton, 24 Oktober 2022

Berdasarkan Penjelasan Paneliti di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo"

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran tematik kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo
2. Menguji kelayakan pengembangan Media pembelajaran Audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

### **D. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan**

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan materi sifat-sifat cahaya di kelas IV SD/MI. Produk yang dihasilkan

dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa media Audiovisual dengan menggunakan Video Animasi
2. Materi yang disampaikan adalah materi tentang sifat-sifat cahaya.
3. Media pembelajaran disisipkan dengan pengetahuan lain yang berkaitan dengan cahaya di kelas IV SD/MI.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dalam keadaan pendidikan saat ini, dituntut untuk terus memajukan pendidikan di Indonesia menjadikan penelitian dan pengembangan menjadi hal yang sangat penting dan perlu dilakukan. Berkaitan dengan mata pelajaran IPA, saat ini tidak hanya teori terapan, tetapi diperlukan eksperimen, dan juga sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh para ilmuwan, baik berupa konsep, prinsip maupun teori. Pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu :

##### **1. Bagi Sekolah**

Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran Tematik khususnya Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-sifat cahaya yang lebih baik untuk masa depan.

## **2. Bagi Guru**

Menjadi tambahan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru khususnya untuk mata pelajaran IPA.

## **3. Bagi Siswa**

Dapat memberikan dorongan kepada siswa tentang media pembelajaran yang dibuat oleh guru sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar untuk peserta didik menjadi aktif.

## **4. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan, kreativitas dan inovasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang bersifat interaktif, menarik dan berdaya guna.

## **5. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran tematik kelas IV MI/SD.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah:

### **1. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran Audiovisual berbasis video animasi pada materi sifat-sifat cahaya antara lain:

- a. Media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran
  - b. Media pembelajaran ini berisi ilustrasi menarik yang akan memotivasi siswa untuk belajar.
  - c. Komposisi media pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah adalah 65% ilustrasi, gambar tertulis karena aspek tampilan mendukung minat siswa untuk menarik dalam belajar
2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran terbatas pada materi sifat-sifat cahaya pada kelas IV semester II yang terdiri dari pembahasan sifat-sifat cahaya.
- b. Objek pengembangan pembatasan penggunaan media Pembelajaran Media Audiovisual Berbasis Video Animasi Materi Sifat Cahaya Kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

c. Penilaian validitas media pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi pada materi sifat cahaya dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media/desain, dan guru kelas di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

d. Penilaian validitas media pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan yaitu siswa kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

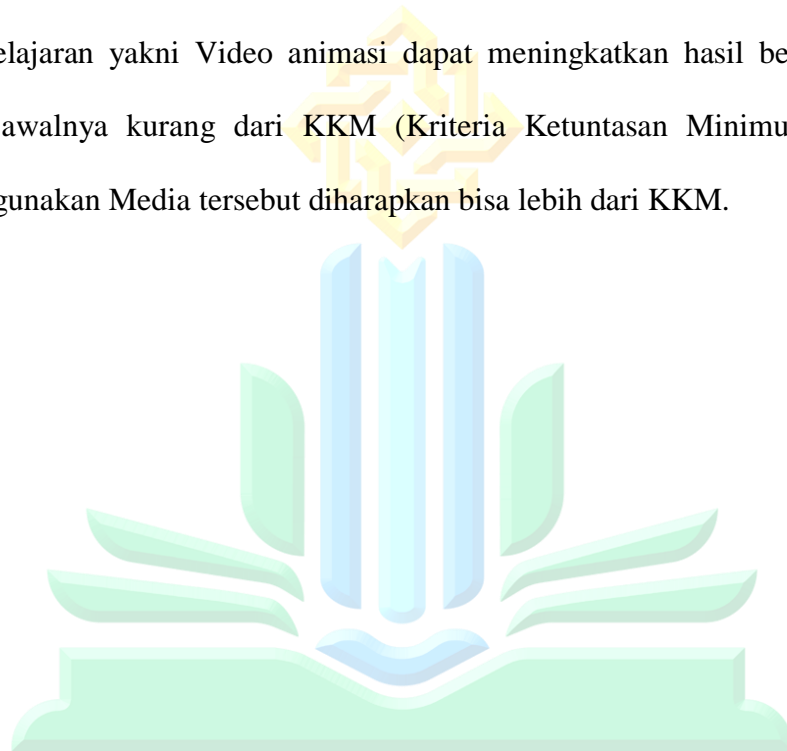
## G. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami atau menginterpretasikan istilah-istilah yang ada, maka dari itu peneliti memberikan penegasan dan pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian antara lain:

1. Media Pembelajaran Audiovisual adalah alat komunikasi atau perantara antara pengirim pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) dengan menggunakan jenis media yang berisi suara, gambar, atau ilustrasi. Yang dimaksud perantara disini yaitu Media pembelajarannya berupa Vidio Animasi..
2. Video animasi adalah video bergerak atau video lucu yang terbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara teratur mengikuti gerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu yang terjadi, dengan tujuan menyampaikan informasi atau materi.
3. Hasil belajar disini yaitu hasil atau perwujudan yang diperoleh dalam mengikuti proses pembelajaran. yang dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, keterampilan, pengamatan, dan kemampuan.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa di sekolah dasar.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton

Probolinggo” yaitu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang ada di MI Nurul Yakin khususnya dikelas IV menjadi Video Animasi yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari pada pelajaran Tematik Tema 5 subtema 1 materi IPA yakni tentang sifat-sifat cahaya, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yakni Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang awalnya kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) setelah menggunakan Media tersebut diharapkan bisa lebih dari KKM.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian di atas, sebagai berikut:

1. Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” hasil validasi ahli media sebesar 64,45% yang meliputi valid, validasi ahli materi 85% dengan kategori sangat valid, dan 90% validasi siswa yang sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa produk video ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Dengan rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa? (2) Bagaimana Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa sehingga layak digunakan dalam Pembelajaran IPA?

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Vidio Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (*R&D*). Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan Video Animasi berbasis Canva untuk untuk

---

<sup>13</sup> Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>



meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, yang mana produk tersebut layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

2. Audita Alfianti dkk berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Bertema Keindahan Keberagaman di Negeriku” hasil uji ahli sebesar 79,9% dengan kategori layak, hasil uji coba produk sebesar 86,2% dengan kategori sangat baik Dan dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan dalam pembelajaran IPS.<sup>14</sup>

Dengan rumusan masalah (1) Bagaimana kelayakan Media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahnya keragaman di negeriku? (2) Bagaimana respon siswa terhadap Media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahnya keragaman di negeriku?

Persamaan Penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Vidio animasi sebagai media Pembelajarannya dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (*R&D*). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran, yang mana dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS dengan tema keindahan keberagaman di negriku.

3. Wisnu Ady Prasetya dkk yang berjudul “Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika”, hasil telaah ahli materi pelajaran adalah 93,25% dengan kategori sangat baik, 100% ahli desain sangat baik, dan ahli media 89% dengan kategori baik, Dengan demikian dapat

---

<sup>14</sup> Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Tema Indah Kebhinekaan di Negeriku,” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (IJOEE)* 1, no. 2 (2020): 1–12. <https://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>

disimpulkan bahwa video animasi dalam pembelajaran matematika layak untuk digunakan.<sup>15</sup>

Dengan rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana Pengembangan Media Video Animasi pada mata pelajaran Matematika? (2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Video Animasi pada mata pelajaran matematika?

Persamaan Penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Vidio animasi sebagai media Pembelajarannya dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (*R&D*). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran, yang mana dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika.

4. Hendar Ahmad Wibisono dkk yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar” hasil dari penelitian ini dari segi kognitif pretest menjelaskan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan pada hasil *posttest* juga siswa mengalami peningkatan yang drastis. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi ini layak digunakan sebagai sumber belajar.<sup>16</sup>

Dengan rumusan masalah atau fokus penelitiannya yaitu Bagaimana Mengembangkan video animasi tutorial ujian TKK pramuka untuk dapat diterapkan dalam kegiatan ujian pramuka?

<sup>15</sup> Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayan Suwatra, dan Luh Putu Putri Mahadewi, “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 60–68. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/5669>

<sup>16</sup> Hendar Ahmad Wibisono, Robinson Situmorang, dan Etin Solihatin, “Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 2 (2020): 125–136. <https://repository.unj.ac.id/13268/>

Persamaan Penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Vidio animasi sebagai media Pembelajarannya dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (*R&D*). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini digunakan sebagai tutorial ujian tanda kecakapan khusus pramuka Sekolah Dasar, yang mana pengembangan Vidio animasi ini layak di gunakan sebagai sumber belajar.

5. Yunia Isnı Siddiq dkk yang berjudul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” yang mendapat hasil dari *review* ahli isi persentase sebesar 94,5%, ahli desain sebesar 95%, ahli media sebesar 95%, dan hasil uji coba perorangan sebesar 90,91%, dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi ini mendapat kategori sangat baik.<sup>17</sup> Dengan rumusan masalah yaitu Bagaimana Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar?

Persamaan Penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video animasi sebagai media Pembelajarannya dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (*R&D*). Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini menggunakan animasi 2 dimensi pada pembelajaran Tematik, dan Obyeknya yaitu siswa kelas kelas III SD, produk ini dijelaskan sangat baik di gunakan sebagai sumber belajar.

<sup>17</sup> Yunia Isnı Siddiq, I Komang Sudarma, and Alexander Hamonangan Simamora, “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>

**Tabel 2.1**  
**Orisinalitas**

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Orisinalitas</b>
1.	<i>Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa</i>	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian ( <i>R&amp;D</i> )	Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan Video Animasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa,	hasil validasi ahli media sebesar 64,45% yang meliputi valid, validasi ahli materi 85% dengan kategori sangat valid, dan 90% validasi siswa yang sangat baik.	Video animasi dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa
2.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Bertema Keindahan Keberagaman di Negeriku</i>	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian ( <i>R&amp;D</i> )	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran, yang mana dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS dengan tema keindahan keberagaman di negriku.	hasil uji ahli sebesar 79,9% dengan kategori layak, hasil uji coba produk sebesar 86,2% dengan kategori sangat baik	Video animasi dalam pembelajaran IPS tema keindahan keberagaman negeriku
3.	<i>Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika</i>	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan	Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran, yang mana dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika.	hasil telaah ahli materi pelajaran adalah 93,25% dengan kategori sangat baik, 100% ahli desain sangat baik, dan ahli media 89%	Video animasi pada pelajaran matematika

		jenis penelitian (R&D)		dengan kategori baik	
4.	<i>Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar</i>	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (R&D)	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini digunakan sebagai tutorial ujian tanda kecakapan khusus pramuka Sekolah Dasar	hasil dari penelitian ini dari segi kognitif pretest menjelaskan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan pada hasil posttest juga siswa mengalami peningkatan yang drastis.	Video animasi untuk tutorial ujian tanda kecakapan khusus pramuka sekolah dasar
5.	<i>Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar</i>	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Video Animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian (R&D)	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini menggunakan animasi 2 dimensi pada pembelajaran Tematik, dan Obyeknya yaitu siswa kelas III SD	hasil dari review ahli isi persentase sebesar 94,5%, ahli desain sebesar 95%, ahli media sebesar 95%, dan hasil uji coba perorangan sebesar 90,91%, dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi ini mendapat kategori sangat baik.	Animasi dua dimensi oada pembelajaran tematik kelas III

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pengembangan media yang ditulis oleh peneliti-peneliti sebelumnya dapat dikembangkan lebih runtun lagi

guna mengikuti perkembangan atau era saat ini atau era yang akan datang, sehingga peneliti-peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media yang akan ditelitinya khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian

Kata media dimaknai dengan banyak arti, keduanya dilihat secara terbatas dan secara luas, munculnya berbagai makna karena adanya perbedaan sudut pandang, maksud dan tujuan. Sedang adalah komunikasi berarti sama seperti film, televisi, radio, audio, rekaman, foto, diproyeksikan dan sejenisnya. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa semuanya dianggap sebagai media pembelajaran seperti ketika kita menggunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Darmawati tarigan dan sahat siagian menafsirkan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan beserta instrumen yang digunakan untuk aktivitas.<sup>18</sup>

Dari uraian di atas, media pembelajaran merupakan alat yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada siswa pelajar. Selain kecanggihannya, penggunaan media juga bisa dilihat dari efektifitas dan fungsi media saat digunakan. Media pembelajaran yang baik adalah media

<sup>18</sup> Darmawaty Tarigan, Sahat Siagian, "Pengembangan media pembelajaran interaktif di pembelajaran ekonomi", *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* 2, No.2 (Desember 2015): 45, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

pembelajaran yang menyenangkan pelajar dan mudah dicerna. Jadi, selama proses belajar mengajar, media harus terlihat menarik agar siswa tertarik dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka dalam pelajaran, oleh karena itu perlunya media yang unik yang dapat memicu semangat peserta untuk belajar siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Media dalam prospek pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.<sup>19</sup> Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan upaya pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya proses diimplementasikan dan dikendalikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut *Encyclopedia of Education* Penelitian yang dikutip oleh Moh Azer Usman bahwa; Media belajar memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Meningkatkan perhatian siswa.
- 3) Menjadikan pelajaran lebih permanen atau tidak mudah dilupakan.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat berkembang kegiatan wirausaha di kalangan mahasiswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus menerus.

---

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 3.



- 6) Membantu tumbuhnya pemahaman dan membina perkembangan keterampilan bahasa.<sup>20</sup>

Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk pembelajaran yang digunakan sebagai perantara untuk membawa pesan atau informasi untuk tujuan pengajaran atau pendidikan. Peran media pembelajaran khususnya pada pendidikan anak usia dini Anak usia dini semakin penting, mengingat perkembangan anak pada saatberada pada masa praoperasional. Oleh karena itu satu Prinsip pendidikan anak usia dini harus berdasarkan realitabartinya anak diharapkan mampu mempelajari sesuatubnyata.

#### b. Karakteristik Media Pembelajaran

Belajar adalah kombinasi terstruktur yang meliputi: elemen manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran Ciri-ciri utama media dibagi menjadi tiga unsur utama, yaitu suara, visual dan gerak.

Di dalam Al-Qur'an secara implisit berupa media suara ditangkap oleh indera pendengar, media visual yang ditangkap oleh media visual, sebagaimana dinyatakan dalam QS. Ayat An Nahl

78 berikut: Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia

<sup>20</sup> Moh Azer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 65.



memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur."<sup>21</sup>

Gerlach dan Ely juga mengemukakan tiga karakteristik media, yaitu: merupakan indikasi mengapa media digunakan dan apa apa yang bisa dilakukan media yang mungkin tidak dilakukan oleh para pendidik mampu (kurang efisien) untuk melakukannya.

- a. ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek.
- b. Karakteristik manipulatif, transformasi suatu peristiwa atau objek mungkin karena memiliki karakteristik manipulatif.
- c. Karakteristik distributif, memungkinkan suatu objek atau peristiwa diangkut melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka ciri-ciri media dapat digunakan sebagai: dasar untuk menentukan suatu objek, antara lain sebagai berikut: media atau non media. Jika ciri-ciri media tersebut dapat dipenuhi, yaitu: terkait dengan video pembelajaran yang terkait dengan metode mengajar, memiliki sifat fiksatif, distributif, dan manipulatif media akan berguna dalam kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>21</sup> Depag RI, *Aquran dan Terjemahan*, 45.

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu Media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu:<sup>22</sup>

#### 1) Media visual

Media Visual adalah alat atau sumber belajar yang digunakan itu berisi pesan, informasi, terutama materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta diaplikasikan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini bukan bisa digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh orang buta.

#### a) Macam-macam media visual

##### (1) Gambar atau foto

Dengan adanya media gambar atau foto dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga pesan atau materi yang disampaikan guru dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran tercapai.

##### (2) Peta Konsep

Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan pokok-pokok materi pembelajaran yang telah dirangkum. Peta

<sup>22</sup> Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Press, 2018), 125.

konsep tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk berfikir kritis serta aktif dalam pembelajaran.

### (3) Diagram

Diagram adalah salah satu media visual yang kegunaannya untuk menerangkan data yang disajikan. Penyajian materi dalam bentuk diagram memudahkan siswa dalam memahami materi.

### (4) Poster

Poster juga merupakan salah satu media visual yang berupa gambar yang disertai dengan tulisan. Didalam poster tulisan berfungsi sebagai penyampai pesan yang berisi satu atau dua ide pokok sehingga para pembaca atau peserta didik dapat mengerti dengan mudah maksud dan tujuan poster tersebut.

### (5) Peta atau Globe

Peta atau globe adalah suatu gambar atau benda yang didalamnya berisi data lokasi. Didalam peta atau globe itu sendiri berisi letak-letak suatu daerah, provinsi, bahkan Negara sehingga memudahkan peserta didik belajar letak-letak daerah.

## b) Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Kelebihan:

- (1) Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi
- (2) Dapat membangkitkan semangat untuk belajar
- (3) Dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran
- (4) Dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disuguhkan
- (5) Mudah dalam penggunaannya
- (6) Dalam penggunaannya media visual dapat digunakan berkali-kali

Kekurangan

- (1) Dalam penggunaannya kurang praktis
- (2) Tidak dapat digunakan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus karena Hanya berupa gambar dan tulisan
- (3) Dalam penggunaannya cukup ribet karena harus membuat dan mencetaknya terlebih dahulu

## 2) Media Audio

Media audio adalah atau media mendengarkan adalah jenis media belajar atau sumber belajar yang mengandung pesan atau materi pelajaran disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena Media ini hanya berupa suara.

### a) **Macam-macam Media Audio**

#### (1) Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa adalah salah satu media audio yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar yang mana materi pelajaran yang disampaikan biasanya seperti mendengarkan percakapan bahasa asing seperti bahasa arab, bahasa inggris, bahasa Indonesia sehingga dalam memahami isi percakapan peserta didik lebih mudah mencernanya.

#### (2) Radio

Radio adalah salah satu media audio yang berupa alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio radio ini hanya dapat menggunakan indera pendengaran sehingga media ini tidak dapat digunakan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus seperti Tuli atau tuna rungu. Fungsi

media audio radio ini sebagai media pembelajaran adalah dapat memberikan informasi materi pembelajaran yang dimuat didalamnya.

#### (3) Alat perekam pita magnetik

Alat perekam pita magnetik dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai perekam suara atau materi pelajaran yang akan dipelajari, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## b) Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

Kelebihan:

- (1) Materi dapat diputar kembali
- (2) Dapat menumbuhkan daya imajinasi peserta didik
- (3) Media pembelajaran mudah dibawa dan dipindahkan
- (4) Mudah dalam pengaplikasiannya

Kekurangan:

- (1) Media Pembelajaran bersifat Abstrak karena hanya berupa suara
- (2) Media audio tidak dapat diterapkan kepada semua peserta didik khususnya kepada peserta didik berkebutuhan khusus ( Tuli atau Tuna Rungu)
- (3) Pemahaman dan pengertiannya hanya menggunakan kata-kata atau bahasa dan kalimat

### 3) Media audiovisual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang mengandung pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Media audio adalah media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa

lisan) maupun non-verbal. Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, dan alat perekam pita magnetik.

Media berbasis visual (gambar atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar efektif, visual harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) untuk memastikan bahwa pemrosesan informasi terjadi. Termasuk dalam kelompok ini adalah gambar representasional, diagram, peta, grafik, *proyektor overhead* (OHP), slide, dan strip film.

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar. Media jenis ini memiliki kemampuan yang lebih baik,

karena mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Media audiovisual adalah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata-kata tertulis dan lisan dalam mentransmisikan pengetahuan, sikap, dan gagasan.

Dari hasil penelitian, media audiovisual tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran jika dipilih dengan bijak dan

digunakan dengan benar. Beberapa manfaat dari alat bantu audiovisual adalah:

- a) Membantu memberikan konsep atau kesan pertama yang tepat
- Mendorong minat
- b) Mempromosikan pemahaman yang lebih baik
- c) Melengkapi sumber belajar lainnya
- d) Menambah variasi metode pengajaran
- e) Menghemat waktu
- f) Meningkatkan rasa ingin tahu intelektual
- g) Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu
- h) Membuat memori pelajaran bertahan lebih lama
- i) Dapat memberikan konsep baru tentang sesuatu yang melampaui pengalaman biasa.

#### **a) Jenis-jenis Media Audiovisual**

Dilihat dari pembagiannya, media dibagi menjadi:

(1) Media dengan cakupan yang luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak dibatasi oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau banyak siswa dalam waktu yang bersamaan. Seperti radio dan televisi dan internet.

(2) Media dengan cakupan terbatas oleh ruang dan tempat.

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan



tempat khusus seperti film seri slide suara, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

- (3) Media untuk pembelajaran individu. Media ini hanya untuk penggunaan pribadi. Media ini meliputi modul program dan pengajaran komputer.

Ada beberapa alat atau media yang termasuk dalam media audio visual beserta kelebihan dan kekurangannya, yaitu:

(1) Audio-Visual Murni

Audio visual murni atau sering disebut juga dengan audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak, unsur suara dan unsur gambar berasal dari suatu sumber.

(a) Film

Film atau gambar langsung adalah gambar dalam bingkai di mana bingkai demi bingkai diproyeksikan

melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga layar terlihat seperti gambar hidup. Kemampuan film untuk

melukiskan gambar dan suara yang hidup memberikan daya tarik tersendiri. Kedua jenis media tersebut

umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, menggambarkan proses, menjelaskan konsep yang

kompleks, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Ada berbagai jenis film suara, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop. Namun, film suara yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah film sebagai sarana pembelajaran. Film merupakan media yang memiliki kemampuan yang sangat besar untuk membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam kaitannya dengan apa yang sedang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip-prinsip utama yang menganut 4-R, yaitu: "Film yang tepat di tempat yang tepat pada waktu yang tepat digunakan dengan cara yang benar".

Singkatnya, apa yang telah dilihat dalam sebuah

film, video, atau televisi harus dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Oemar Hamalik menyatakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat anak;
- b) Benar dan otentik;
- c) *Up to date* dalam pengaturan, pakaian dan lingkungan;
- d) Sesuai dengan tingkat kedewasaan penonton;

- e) kosakata yang digunakan dengan benar;
- f) Kesatuan dan urutannya cukup teratur;
- g) Teknik yang digunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan

(b) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak semakin populer di masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat faktual atau fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif atau instruksional. Sebagian besar tugas film dapat diganti dengan video. Tapi itu tidak berarti bahwa video akan menggantikan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Ada beberapa jenis video salah satunya adalah video animasi.

## 2. Video Animasi

Video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya informasi dan lengkap karena sampai langsung ke siswa.<sup>23</sup> Video menambahkan dimensi baru pada pembelajaran sejarah. Karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan berbicara kepada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang dinamis.

<sup>23</sup> Daryanto, dan Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Gava Media, 2012),45.

Selain itu video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, selain suara yang mengiringinya. Jadi, anak-anak merasa berada di tempat yang sama. Dengan program video. Seperti yang Anda ketahui bahwa tingkat retensi (penyerapan dan memori) anak terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan jika proses perolehan awal informasi lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Definisi video itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan gambar bergerak secara berurutan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu.

- a. Sedangkan Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Menurut Mayer dan Morene animasi memiliki tiga fitur utama:
  - b. Gambar, animasi adalah penggambaran
  - c. Gerakan, animasi menggambarkan suatu gerakan
  - d. Simulasi, animasi terdiri dari objek-objek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lainnya.

Animasi adalah suatu kegiatan untuk menghidupkan, memindahkan suatu benda yang diam. Sebuah benda yang diam diberi dorongan

kekuatan, gairah dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau sekedar kehidupan yang berkesan.<sup>24</sup> Jadi animasi adalah suatu benda diam yang diproyeksikan menjadi suatu gambar bergerak yang seolah-olah menghayati suatu karakter yang tercipta dari beberapa rangkaian gambar yang berubah-ubah secara teratur dan bergantian sesuai dengan desain, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar yang menarik dan berwarna. dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa

#### a. Karakteristik video animasi

Media video Animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Ciri-ciri animasi media adalah “media videodeo animas” ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep benar, disajikan dalam bahasa yang sesuai

Ciri-ciri animasi media video adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menyampaikan pesan dan gagasan tertentu.
- 2) Berpenampilan menarik, sederhana namun memberikan kesan yang kuat
- 3) Berani dan dinamis, gambar dalam video animas harus menunjukkan gerakan dan aksi.
- 4) Bentuk gambar dalam video cerita animas harus baik, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

<sup>24</sup> Syahfitri, Y. “Teknik Animasi dalam Dunia Komputer”. *Jurnal SAINTIKOM* 10. No.10 (September 2011): 1-3. <https://eprints.polsri.ac.id/11430/3/3/%20bab%20II.pdf>

- 5) Sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang terarah dan tanggapan yang sesuai yang diharapkan siswa.

**b. Kelebihan dan kekurangan media video animasi**

Semua jenis metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri dan tidak diragukan lagi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, media ini memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar.

**Kelebihan Video Animasi**

- 1) Dapat menarik perhatian siswa saat belajar
- 2) Guru dapat menghemat tenaga karena penjelasan dituangkan pada tayangan video
- 3) Siswa mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami
- 4) Ada 2 media yaitu media video dan media audio
- 5) Dapat digunakan di ponsel

Selain kelebihan, media pembelajaran juga memiliki kekurangan.

**Kekurangan video animasi**

- 1) Media video animasi membutuhkan waktu lama untuk membuat video.
- 2) Tidak semua guru dapat menggunakan media video ini.
- 3) Membutuhkan software untuk membuat video agar hasilnya bagus dan laptop

- 4) Pembuatan media video itu mahal.
- 5) Media video animasi perlu bantuan media lain untuk menambah hasil yang baik sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

### 1) Televisi

Selain film dan video, Televisi adalah sistem elektronik yang mentransmisikan gambar diam dan gambar hidup bersama dengan suara melalui kabel dan ruang. Saat ini televisi yang digunakan untuk tujuan pendidikan dapat dengan mudah dijangkau melalui siaran udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu terlepas dari siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting lagi mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain:

- a) Dibimbing oleh instruktur, instruktur atau guru membimbing siswa hanya untuk menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. melalui pengalaman visual.
- b) Sistematis, siaran yang berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman pembelajaran yang direncanakan.
- c) Secara teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan interval waktu yang berurutan di mana siaran yang satu dibangun atau mendasari siaran lainnya,

d) Terintegrasi, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, eksperimen, menulis, dan pemecahan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film, yaitu dapat didengar dan dilihat. Media ini bertindak sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Audio Visual tidak murni, yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini sering disebut dengan silent audio visual plus sound, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

**a) Slide suara (film bingkai suara)**

Slide atau strip film yang ditambah dengan suara bukanlah alat audio visual yang lengkap, karena suara dan tampilan terpisah, oleh karena itu slide atau strip film termasuk media audio visual saja atau media visual diam ditambah suara.

Kombinasi slide (bingkai film) dengan pita audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah untuk diproduksi.

Media pembelajaran slide dan tape gabungan dapat digunakan di berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar untuk menginformasikan atau mendorong respons emosional. Slide suara merupakan inovasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa



memahami konsep abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide suara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat menyebabkan lebih banyak indera siswa terlibat (visual, audio). Semakin banyak indera yang terlibat, semakin mudah bagi siswa untuk memahami suatu konsep. Slide suara dapat dibuat dengan menggunakan kombinasi berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.

#### **b) Karakteristik Media Audiovisual**

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah cara penyampaian materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio visual. Media audio visual memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- (1) Mereka biasanya linier.
- (2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- (3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh desainer/pencipta.
- (4) Mereka adalah representasi fisik dari ide-ide nyata atau abstrak.
- (5) Mereka dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologis dan kognitif behaviorisme.
- (6) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah

### c) Manfaat Menggunakan Media Audio Visual

Beberapa manfaat penggunaan media berbasis audio visual (film atau video) adalah karena kelebihan atau kelebihan media tersebut, antara lain:

- (1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa saat mereka membaca, berdiskusi, berlatih, dan sebagainya. Film adalah pengganti alam bahkan bisa menampilkan objek yang biasanya tidak bisa dilihat, seperti bagaimana jantung bekerja saat berdetak;
- (2) Film dan video secara akurat dapat menggambarkan suatu proses yang dapat ditonton berulang kali jika dianggap perlu.
- (3) Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan aspek afektif lainnya.
- (4) Film dan video yang mengandung nilai positif dapat mengundang pemikiran dan diskusi dalam kelompok siswa.
- (5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung;
- (6) Film dan video dapat dipertunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen, atau individu.
- (7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, frame demi frame, film yang biasanya memakan waktu

seminggu dengan kecepatan normal bisa ditayangkan satu atau dua menit.

#### **d) Langkah-Langkah Menggunakan Media Audiovisual**

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

##### **(1) Persiapan**

Kegiatan yang dilakukan guru pada saat persiapan adalah (1) membuat rencana pembelajaran, (2) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (3) menyiapkan dan menata peralatan media yang akan digunakan.

##### **(2) Presentasi**

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, guru perlu

memperhatikan, seperti (1) memastikan media dan semua peralatan lengkap dan siap pakai, (2) menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, (3) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran, (4) menghindari kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

##### **(3) Menindaklanjuti**

Kegiatan ini dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan

menggunakan media audio visual. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan yang dapat dilakukan antara lain diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

### 3. Pembelajaran Tematik

#### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Ada banyak ahli yang memberikan pengertian tentang pembelajaran tematik, diantaranya: menurut Joni.T.R mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan autentik.<sup>25</sup>

Pembelajaran tematik akan terjadi ketika peristiwa otentik atau eksploratif terjadi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema, siswa secara bersamaan akan belajar tentang proses dan isi dari beberapa mata pelajaran secara bersamaan.

Senada dengan pendapat di atas, Hadi Subroto juga mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dimulai dengan tema tertentu yang berhubungan dengan mata pelajaran Dalam diskusi lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan dalam satu atau

---

<sup>25</sup> Joni, T.R, dkk. *Pembelajaran Terpadu D-IIPGSD dan S2 Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Balitbang Depdikbud, 1996),3.

lebih bidang studi dan dengan berbagai pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Sukmadinata memandang pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajar.<sup>27</sup>

Bahan ajar disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema pembelajaran. Tema yang dimaksud adalah gagasan pokok atau gagasan utama yang menjadi inti pembicaraan. Dengan tema tersebut diharapkan dapat memberikan banyak keuntungan, dimeliputi:

- 1) Siswa dengan mudah fokus pada tema tertentu;
- 2) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar siswa mata pelajaran dengan tema yang sama;
- 3) Pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran dan efektif
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan menghubungkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
- 5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna pembelajaran karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- 6) Peserta didik lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus belajar mata pelajaran lainnya;

<sup>26</sup> HadiSubroto, Trisno. *Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2000), 9.

<sup>27</sup> Sukmadinata. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. (Bandung: Kesuma Karya, 2004), 197.

- 7) Guru dapat menghemat waktu karena beberapa mata pelajaran yang disajikan secara tematis dapat disiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, sisa waktu dapat digunakan untuk kegiatan remedial, penguatan, atau penyuburan.

Dari berbagai pengertian di atas tentang model pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa di sekolah dasar kelas bawah. Pembelajaran tematik akan terjadi jika eksplorasi suatu tema yang menjadi inti pembelajaran berjalan secara alami. Di samping itu Selain itu juga diperlukan peran aktif siswa dalam menggali tema agar dapat dipelajari dengan baik mudah. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung seputar tema kemudian akan dibahas konsep utama yang berkaitan dengan tema yang diusung.

#### **b. Karakteristik dan Kelebihan Model Pembelajaran Tematik**

Karakteristik Pembelajaran Tematik Menurut Tim Pengembang PGSD<sup>28</sup> adalah sebagai berikut:

- 1) Menyeluruh

Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik dimulai dan dipelajari dari beberapa bidang studi sekaligus, bukan dari sudut pandang yang berbeda terkotak-

---

<sup>28</sup> Tim Pengembang PGSD. *Pembelajaran Terpadu D-II dan S II Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Dirjrn Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1997),3-4.

kotak. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memahami fenomena dari semua sisi. Pada gilirannya, ini akan membuat siswa lebih arif dan bijaksana dalam menyikapi atau menghadapi peristiwa yang ada di hadapannya.

2) Berarti

Mempelajari suatu fenomena dari berbagai aspek sehingga menjadi mungkin terbentuknya semacam jalinan antar skema yang dimiliki siswa yang pada gilirannya akan berdampak pada kebermaknaan materi yang dipelajari. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fungsional dan siswa dapat menerapkan hasil belajarnya untuk memecahkan masalah nyata dalam hidup.

3) Autentik

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep-konsep prinsip yang ingin belajar. Hal ini karena mereka sedang belajar untuk melakukan aktivitas secara langsung.

Mereka memahami dari hasil belajar mereka sendiri, hasil interaksi mereka langsung dengan fakta dan kejadian, bukan hanya hasil pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh lebih otentik. Guru lebih sebagai fasilitator dan katalisator, sedangkan siswa berperan sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan.

#### 4) Aktif

Pembelajaran tematik pada dasarnya dikembangkan berdasarkan pendekatan penemuan penyelidikan. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tematik pada dasarnya dilakukan dengan mempertimbangkan keinginan, minat dan kemampuan siswa. Keterlibatan mahasiswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi mampu mengakomodasi pertimbangan di atas. Hal ini memungkinkan siswa untuk termotivasi untuk pembelajaran terus menerus.

Pembelajaran Tematik memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- a) Pengalaman dan aktivitas belajar anak akan relevan dengan tingkat perkembangan,
- b) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak,
- c) Kegiatan belajar menjadi lebih bermakna,
- d) Keterampilan pemikiran anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik,
- e) Kegiatan belajar mengajar pragmatis sesuai dengan lingkungan anak, dan
- f) Keterampilan sosial anak akan mampu dikembangkan lebih optimal.



Selain itu, pembelajaran tematik juga menghadirkan beberapa keterampilan dalam proses belajar. Selain fleksibel, Pembelajaran terpadu memberikan hasil yang dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan kebutuhan anak-anak.

### c. Implikasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar tentunya memberikan berbagai implikasi baik dari segi guru, siswa, sarana dan prasarana hingga proses pembelajaran.

#### 1) Implikasi bagi guru

Dalam pembelajaran tematik membutuhkan guru yang lebih kreatif baik dari segi persiapan kegiatan pembelajaran, juga dalam hal pemilihan kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan menatanya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan menyenangkanbutuh.

#### 2) Implikasi bagi siswa

Dilihat dari aspek siswa, pembelajaran tematik memberikan kesempatan untuk berkembang kreativitas. Hal ini dikarenakan, pembelajaran tematik lebih menekankan pada pengembangan kemampuan analitik untuk konsep terintegrasi. Lebih banyak kegiatan belajar berpusat pada siswa sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif. Siswa harus siap untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar di mana dalam praktiknya dimungkinkan untuk bekerja secara individu, berpasangan, kelompok atau klasikal.

Siswa juga harus memiliki kesiapan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, misalnya melakukan diskusi kelompok, melakukan penelitian sederhana dan memecahkan masalah.

### 3) Implikasi bagi sarana dan prasarana

Pembelajaran tematik pada hakikatnya menekankan siswa baik secara individu dan kelompok untuk secara aktif mencari, menggali dan menemukan konsep dan prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya diperlukan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran. Pembelajaran tematik perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang baik yang dirancang khusus untuk tujuan implementasi pembelajaran (berdasarkan desain) serta sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (oleh pemanfaatan). Pembelajaran tematik juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang

bervariasi sehingga akan membantu siswa memahami konsep abstrak. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku teks yang ada untuk setiap mata pelajaran dan juga dimungkinkan untuk menggunakan buku tambahan khusus yang berisi bahan ajar terintegrasi.

### 4) Implikasi untuk penataan ruang

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu dilakukan penataan ruangan agar suasana belajar yang menyenangkan. Penataan ruang

meliputi penataan yang disesuaikan dengan tema yang diajarkan, susunan bangku yang bisa diubah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang sedang berlangsung dan terkadang jika perlu agar siswa tidak selalu duduk di kursi tetapi juga bisa duduk di atas tikar atau karpet. Kegiatan pembelajaran tematik harus bervariasi dan dapat dilaksanakan baik secara di dalam kelas dan di luar kelas. Dinding kelas juga dapat digunakan untuk memajang hasil karya siswa dan dijadikan sebagai sumber belajar. Alat, alat, dan sumber daya pembelajaran harus dikelola sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan dan simpan kembali.

#### 5) Implikasi bagi proses pembelajaran

Pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai kegiatan dengan menggunakan beberapa metode. Metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik seperti eksperimen, bermain peran, penelitian sederhana, demonstrasi, mengajukan pertanyaan dan bicara.

#### **d. Langkah-langkah (Sintaks) Model Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar**

Pada dasarnya langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran tematik sama dengan sintaks pada setiap model pembelajaran pada umumnya.

## 1) Tahap Perencanaan

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan dan perencanaan silabus pelaksanaan pembelajaran.

### a) Pemetaan Kompetensi Dasar

Kegiatan pemetaan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang semua standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran yang digabungkan dalam tema yang dipilih. Kegiatan yang dilakukan dalam pemetaan kompetensi dasar adalah:

(1) Penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar kedalam indikator

Melaksanakan kegiatan yang menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran pelajaran menjadi indikator. Dalam

mengembangkan indikator perlu memperhatikan (a)

Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa,

(b) Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik subjek, dan (c) Dirumuskan dalam kata-kata pekerjaan

operasional yang terukur dan/atau dapat diamati.

## (2) Tentukan tema

Dalam menentukan tema dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu (a) mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada setiap mata pelajaran, dilanjutkan dengan menentukan tema yang sesuai, dan (b) menentukan terlebih dahulu tema-tema kekompakan mengikat, untuk menentukan tema guru dapat bekerja sama dengan siswa sehingga sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Di Penetapan tema perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu:

- (a) Perhatikan lingkungan terdekat siswa
- (b) Dari yang paling mudah sampai yang paling sulit
- (c) Dari yang sederhana hingga yang kompleks
- (d) Dari yang konkrit sampai yang abstrak
- (e) Tema yang dipilih harus memungkinkan terjadinya

proses berpikir dalam diri siswa

- (f) Cakupan tema disesuaikan dengan usia dan perkembangan siswa, antara lain: minat, kebutuhan, dan kemampuan

(3) Mengidentifikasi dan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Melakukan identifikasi dan analisis untuk setiap Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator yang sesuai untuk setiap tema sehingga

semua standar kompetensi, kompetensi basis dan indikator tersebar.

b) Setel jaringan tema

Membangun jaringan tema dengan menghubungkan kompetensi dasar dan indikator dengan tema pemersatu. Dengan jaringan tema akan terlihat hubungan antar tema, kompetensi dasar dan indikator setiap mata pelajaran. Jaringan tema ini dapat dikembangkan sesuai dengan alokasi waktu masing-masing tema.

(1) Menyusun silabus

Hasil dari semua proses yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya digunakan sebagai dasar untuk persiapan silabus. Komponen silabus terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pengalaman belajar, alat dan sumber serta penilaian atau evaluasi.

(2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditentukan dalam silabus pembelajaran.

Komponen rencana pembelajaran tematik meliputi:

- (a) Identitas mata pelajaran (nama mata pelajaran yang akan digabungkan, kelas, semester, dan waktu/jumlah jam pertemuan yang dialokasikan)
- (b) Kompetensi dasar dan indikator yang akan dilaksanakan.

- (c) Materi pokok dan uraiannya yang perlu dipelajari siswa untuk mencapainya kompetensi dasar dan indikator.
- (d) Strategi pembelajaran (kegiatan pembelajaran konkrit yang harus dilakukan siswa) dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk dikuasai kompetensi dasar dan indikator, kegiatan ini tertuang dalam kegiatan pembukaan /eksplorasi, inti/elaborasi dan penutupan/konfirmasi).
- (e) Alat dan media yang digunakan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi dasar, dan sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengankompetensi dasar yang harus dikuasai.
- (f) Penilaian dan tindak lanjut (prosedur dan instrumen yang akan digunakan untuk menilai prestasi belajar siswa dan tindak lanjut hasil penilaian).

Pada tahap perencanaan model pembelajaran tematik selain mengintegrasikan standar kompetensi. Kompetensi dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran juga dapat dipadukan dengan berbagai jenis keterampilan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.

## **2) Tahap Implementasi**

Pada tahap implementasi model pembelajaran tematik secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pembukaan atau

pengenalan/eksplorasi, kegiatan inti/elaborasi, dan kegiatan penutupan/konfirmasi. Prinsip utama dalam pelaksanaan pembelajaran tematik antara lain: Pertama, guru tidak mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri. Kedua, implementasi pembelajaran dilakukan secara individu maupun kelompok yang di dalamnya ada permintaan tanggung jawab dan kerjasama, dan ketiga, guru perlu akomodatif terhadap ide-ide yang ada kadang sama sekali tidak terpikirkan dalam proses perencanaan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional “Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran tematik harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta keterampilan lain yang akan diintegrasikan”.<sup>29</sup> Penerapan Pembelajaran tematik juga memberikan kesempatan untuk

menggunakan berbagai metode dan strategi yang berpusat pada siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

a) Kegiatan pembukaan atau pendahuluan/eksplorasi

Kegiatan ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar sejak dini sebagai upaya mendorong siswa untuk fokus agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan bagus. Sifat dari kegiatan pembukaan ini adalah pemanasan. Pada tahap ini

---

<sup>29</sup> Departemen Pendidikan Nasional. *Garis-garis Besar Program Pengajaran Kurikulum Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Depdikbud, 1996),6.



Anda bisa Penggalan dilakukan terhadap pengalaman anak terhadap tema yang akan disajikan misalnya dengan bercerita, bernyanyi atau aktivitas fisik/jasmani.

b) kegiatan inti/elaborasi

Dalam kegiatan ini difokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi atau metode yang bervariasi dan dapat dilakukan secara klasikal, kelompok kecil atau individual.

c) Kegiatan penutup/konfirmasi

Sifat kegiatan penutup ini adalah menenangkan dan mengakhiri pelajaran. Kegiatan penutup dapat dilakukan dengan menyimpulkan atau menyampaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

**3) Tahap evaluasi**

Penilaian dalam pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara menyeluruh tentang hasil dan proses dari peserta didik. Menurut Tim Puskur Evaluasi dalam pembelajaran tematik merupakan upaya untuk memperoleh berbagai informasi secara teratur, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil pertumbuhan dan

perkembangan yang telah dicapai siswa melalui sedang belajar.<sup>30</sup> Tujuan dari tahapan evaluasi ini adalah untuk mengetahui pencapaian indikator telah ditetapkan, memperoleh umpan balik bagi guru untuk mengetahui kendala yang terjadi dalam belajar dan keefektifan belajar, mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa, beberapa referensi dalam menentukan rencana tindak lanjut.

Tahapan evaluasi dapat berupa evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Menurut Depdiknas dalam tahap evaluasi hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran tematik sebagai berikut:

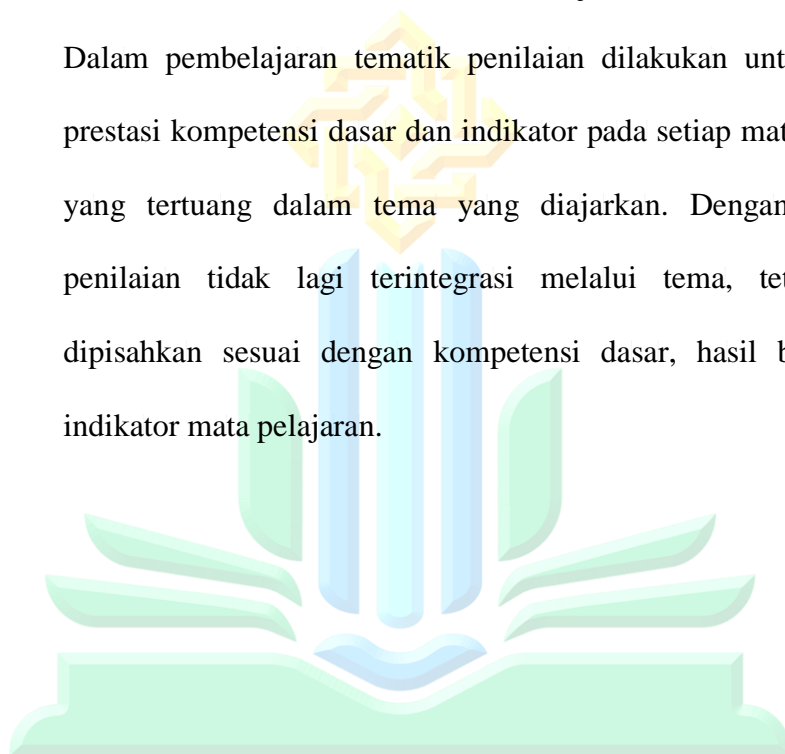
- a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri selain formulir evaluasi lainnya.
- b) Guru perlu mengajak siswa untuk mengevaluasi hasil belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
- c) Penilaian dilakukan secara terus menerus dan selama proses pembelajaran berlangsung.
- d) Penilaian dilakukan dengan mengacu pada indikator masing-masing kompetensi dasar dan hasil belajar mata pelajaran.

---

<sup>30</sup> Depdiknas. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. (Jakarta: Puskur, Balitbang Dediknas, 2007), 14.

e) Hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan masukan bagi guru dalam mengambil keputusan.<sup>31</sup>

Alat penilaian yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik dapat berupa tes dan tidak ada tes. Tes meliputi tertulis, lisan atau tindakan, buku harian kemajuan siswa dan portofolio. Dalam pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk menilai prestasi kompetensi dasar dan indikator pada setiap mata pelajaran yang tertuang dalam tema yang diajarkan. Dengan demikian penilaian tidak lagi terintegrasi melalui tema, tetapi sudah dipisahkan sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>31</sup> Depdiknas. *Garis-garis Besar Program Pengajaran Kurikulum Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Depdikbud, 1996), 6.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut.<sup>32</sup>

Produk yang dihasilkan akan digunakan untuk penelitian yang membutuhkan analisis dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Pengembangan diarahkan atau ditekankan pada produk yang akan dikembangkan.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh *Reiser dan Mollanda*, pada tahun 1967 yaitu model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) untuk menghasilkan produk akhir yang siap di terapkan dalam lembaga pendidikan.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan disini yaitu karena Model pengembangan ini dirancang secara bertahap. Setiap tahapannya dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 407

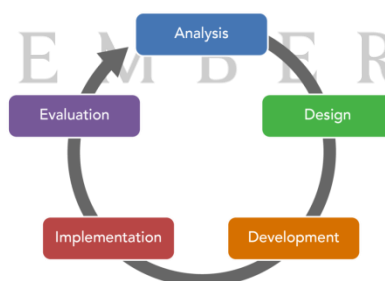
produk yang valid. Selain itu model pengembangan ini sangat sederhana namun implementasinya sistematis.

## B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi)) yang dikembangkan oleh *Reiser dan Mollana*, pada tahun 1967. salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Model pengembangan ini mempunyai 5 tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran Video Animasi berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat di Gambarkan Sebagai Berikut:

Gambar 3.1

Model Pengembangan ADDIE



### 1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Langkah pertama, yaitu analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja perlu dilakukan dalam bentuk solusi implementasi pembelajaran manajemen atau program perbaikan. Langkah kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah yang perlu dilakukan untuk menentukan keterampilan atau kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Hal tersebut menurut Rahman dapat dilakukan jika program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah belajar yang dihadapi.<sup>33</sup>

Pada tahap ini juga merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti dapatkan analisis kebutuhan tentang media pembelajaran, dalam menganalisis peneliti menganalisis masalah dari sisi lain yaitu sisi media, model, dan metode pembelajaran. Pengembangan metode dan model pembelajaran yang telah diterapkan, sedangkan permasalahannya ada pada media pembelajaran yang ada tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Tahapan analisis yang dilakukan peneliti meliputi tiga hal yaitu, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut.

---

<sup>33</sup> Abdul Rahman. *Psikologi Sosial*. (Jakarta :PT Raja GrafindoPersada, 2013) 201

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk menganalisis keadaan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terselenggaranya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

b. Analisis Tugas

Analisis tugas, yaitu analisis tentang hal-hal yang seharusnya dicapai siswa dalam belajar. Hal ini dilakukan dengan menganalisis beberapa tema dalam buku tematik. dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang kurang dari KKM terdapat pada Tema 5 subtema 1 materi IPA tentang Sifat-sifat Cahaya.

c. Analisis Karakter

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, pengetahuan siswa terhadap pembelajaran tema 5 sub tema 1. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik. Pada tema ini sesuai dengan karakter siswa. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai karakteristik siswa siswa kelas IV memiliki karakteristik yang beragam yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dalam mengamati dan mendengarkan

penjelasan guru, banyak siswa yang asyik bermain sendiri sehingga saat proses pembelajaran, kelas menjadi tidak kondusif.

## 2. *Design* (Desain)

Desain adalah langkah kedua dari model ADDIE. Pada langkah ini perlu dilakukan klarifikasi media pembelajaran yang dirancang agar Media Pembelajaran dapat tercapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah yang ada. Hal ini adalah inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan mencari alternatif pemecahannya untuk dapat mengatasi masalah yang ditemukan melalui analisis.

Langkah penting dalam Desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang harus dimiliki siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah Desain / Perancangan juga harus mampu menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa.<sup>34</sup>

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) mengenai video pembelajaran yang akan dibuat. Menyusun materi dan membuat referensi pada bagian video pembelajaran yang akan dibuat. Tahapan ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah Video Animasi.

---

<sup>34</sup> Abdul Rahman. *Psikologi Sosial*. (Jakarta :PT Raja GrafindoPersada, 2013),202.



### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah sebuah langkah ketiga dalam model ADDIE. Tahap pengembangan meliputi kegiatan mencipta, anggota dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengadaan media pembelajaran sangat diperlukan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran tertentu, yang telah dirumuskan oleh *desainer* atau perancang media pembelajaran pada langkah desain.

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan video Animasi. Setelah itu peneliti membuat video animasi dan melakukan validasi kepada pakar yaitu ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Jadi langkah pengembangan ini merupakan penjabaran dari langkah desain, setelah Media di desain kemudian dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi yang dilakukan secara bertahap terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai lokasi penelitian. tahap ini merupakan tahap implementasi produk media pembelajaran untuk melakukan uji coba terhadap hasil produk yang telah peneliti kembangkan, lalu sebelum melakukan penerapan media pembelajaran yakni video animasi, peneliti menyediakan tugas di awal pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengaplikasikan media tersebut dalam pembelajaran, setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan tugas akhir yang berguna

untuk melihat keefektifan produk. Pada tahapan ini adalah media pembelajaran diuji terbatas pada satu kelas yakni kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo pada pelajaran tematik Tema 5 Sub tema 1 yakni Materi IPA tentang Sifat-sifat Cahaya . Eksperimen dilakukan untuk mencari tahu kelayakan media pembelajaran yakni video animasi yang digunakan.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima adalah tahap evaluasi terhadap produk yang telah dibuat/dikembangkan dan diujicobakan, proses evaluasi berguna untuk melihat apakah media pembelajaran yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan di awal atau tidak.

Tahapan evaluasi disini meliputi tahapan internal dan *eksternal evaluation*.<sup>35</sup> Evaluasi internal (dalam Istilah lain yaitu evaluasi formatif) dilakukan untuk mengetahui kualitas produk. Hasil evaluasi formatif digunakan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi dan ahli media. Evaluasi eksternal (dalam Istilah lain yaitu evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk menentukan tingkatan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Evaluasi yang terjadi pada masing-masing dari keempat tahapan di atas disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Di tahap pengembangan, mungkin kita perlu mencoba produk yang sedang

<sup>35</sup> Abdul, Gafur. *Desain Pembelajaran*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 56.

kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan untuk merevisi sesuatu yang masih belum sesuai dengan hasil evaluasi yang tidak sesuai.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang dihasilkan. Percobaan produk kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru, hasil dari validasi tersebut kemudian akan dilakukan revisi.

#### **1. Lokasi uji penelitian dan pengembangan**

Lokasi uji penelitian dan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini dilakukan di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo. Alasan peneliti memilih MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo sebagai tempat penelitian yaitu karena media pembelajaran di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo belum efektif sebagai bahan pembelajaran yaitu dibuktikan dengan hasil nilai siswa, dari alasan dan informasi tersebut kemudian peneliti memilih MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo sebagai tempat penelitian

#### **2. Waktu Uji Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 90 hari yaitu pada bulan desember sampai bulan februari di sekolah mulai dari persiapan hingga selesai pada bulan februari 2023. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran semester genap.

a. Desain uji coba

Uji coba dilakukan setelah produk selesai di desain. Tujuan uji coba produk dilakukan untuk menentukan produk efektif dan layak atau tidak saat digunakan. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan selama kegiatan uji coba yaitu:

1) Konsultasi

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk produk/ media pembelajaran yang dikembangkan

2) Validasi

Setelah produk selesai di desain kemudian peneliti melakukan validasi produk kepada beberapa validator yaitu:

a) Ahli media

b) Ahli materi

c) Tanggapan Guru

d) Respon Peserta Didik

3) Tahap uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada semua siswa kelas IV MI Nurul Yakin Paiton yang berjumlah 10 orang. Pada tahap uji lapangan ini akan melihat keefektifan dan respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah Guru Kelas dan siswa kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo. Subjek penelitian dalam penelitian ini akan memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

## c. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

### 1) Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat permasalahan untuk melihat penelitian generalisasi. Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa observasi dan koesioner.

### 2) Data kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dapat menghasilkan informasi secara terukur. Penelitian kuantitatif dapat berupa suatu nilai atau angka-angka. Hasil penelitian lebih banyak tergantung pada instrument dan variabel yang digunakan.

#### d. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

##### 1) Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran audiosisual berbasis video animasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo sebagai subjek uji coba.

##### 2) Observasi

Observasi diartikan sebagai proses melihat, mengamati, mencermati, dan merekam perilaku secara langsung untuk tujuan tertentu. Observasi adalah kegiatan untuk menemukan data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.

Observasi ini dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data informasi tentang hal-hal yang diperlukan untuk penelitian yang akan dilakukan peneliti. Pada kesempatan ini peneliti akan melakukan observasi sebagai proses penilaian, untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat

meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

### 3) Wawancara

Wawancara disini merupakan kegiatan Tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung peneliti dengan responden. Komunikasi disini menggunakan Tanya-jawab langsung dalam tatap muka dengan responden/guru, sehingga mimik wajah dan gerak guru dapat menjadi pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Pada tahap wawancara ini, peneliti juga mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam proses penelitian yang dilakukan.

### 4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat untuk mengukur data atau fakta tertulis tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian .

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa video proses pembelajaran berkelanjutan yang ditujukan untuk analisis data persyaratan dan dokumentasi selama uji coba produk.

### e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

#### 1) Kuesioner Analisis

Analisis adalah penelitian terhadap sesuatu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengamatan dan observasi peneliti saat meneliti

adalah kurangnya media pembelajaran terintegrasi dan juga butuh dikembangkannya media pembelajaran yang sudah ada di MI Nurul Yakin yakni media berupa video animasi untuk mendukung proses pembelajaran, maka dari itu berdasarkan data yang diperoleh penulis sesuai dengan analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media berupa video animasi yang akan dikembangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi sifat-sifat cahaya.

#### 2) Lembar validasi produk

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh masukan berupa penilaian, catatan, kritik, dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, dan tanggapan guru

#### 3) Lembar Respon Siswa

Lembar respon siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana layak dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila hasil siswa menjawab kuesioner / angket menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4) Analisis data hasil tes

Untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti disini peneliti menggunakan



*pretest dan posttest* guna melihat hasil nilai belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yakni media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang diperoleh dari lembar kritik dan saran. Data dari kuesioner adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan *skala likertn* yang berkriteria empat tingkat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase besar

$\sum x$  = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

$\sum x1$  = jumlah maksimum skor yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Kemudian dicari presentase kelayakan/kriteria validitas. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.1**  
**Tingkat Validitas Kualifikasi Berdasarkan Persentase**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
$\geq 85$ skor $\leq 100$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$\geq 65$ skor $\leq 84$	Valid	Tidak Revisi
$\geq 45$ skor $\leq 64$	Cukup Valid	Sebagian Revisi
$\geq 0$ skor $\leq 44$	Kurang Valid	Revisi Total

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi persyaratan pencapaian mulai dari skor 65-100 dari semua elemen terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria yang valid. Jika kriteria tidak valid, maka dilakukan revisi hingga tercapai kriteria yang valid.

Angket tanggapan siswa terhadap produk media dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai dengan isi pernyataan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberi arti sesuai dengan tingkat daya tarik produk. Skornya dapat dilihat dalam table dibawah ini:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Penilaian Kelayakan Produk**

<b>Skor</b>	<b>Pilihan Jawaban Kemenarikan</b>
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini Produk yang dikembangkan dalam penelitian *Riset and Development* (R&D) merupakan bahan atau media ajar audio visual berbasis video animasi pembelajaran tematik khususnya pada tema 5 subtema 1 pada materi IPA tentang sifat-sifat cahaya di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yakin Paiton Probolinggo. Media pembelajaran video animasi ini dikembangkan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi yang diajarkan dan dengan media audiovisual berbasis video animasi tersebut juga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dengan mengaplikasikan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh *Reiser* dan *Mollanda*, Secara umum tahapan dalam model ADDIE memiliki 5 tahapan yakni *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Urgensi pengembangan model penelitian ini yaitu untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar yang efektif dan layak.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pelajaran tematik 5 subtema 1 tentang tentang sifat sifat cahaya, kemudian peneliti aplikasikan media tersebut kepada siswa dan siswi dengan menggunakan media pendukung seperti proyektor dan *soundsystem*. Bukan

hanya itu saja peneliti juga melakukan percobaan tentang materi yang ditampilkan didalam video animasi kepada siswa dan siswi guna melihat keefektifan dan kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi tersebut.

Percobaan tentang materi yang ditampilkan didalam video animasi tersebut kemudian peneliti membuat media pendukung sebagai bahan percobaan dan sebagai bahan praktik. Bahan percobaan tersebut yaitu yang pertama, peneliti menggunakan karton Box kue bekas yang kemudian digunting membentuk bulatan ditengah karton, bahan kedua yaitu gelas, yang ketiga 2 buah cermin, yang ke empat air, yang kelima senter dan pensil.

Saat melakukan percobaan terlebih dahulu peneliti membentuk kelompok yang terdiri dari 4 kelompok. Kelompok pertama berisi 3 anak dengan melakukan percobaan sifat-sifat cahaya “cahaya merambat lurus”, kelompok kedua berisi 3 anak dengan melakukan percobaan sifat-sifat cahaya “cahaya menembus benda bening”, Kelompok ketiga berisi 2 anak dengan melakukan percobaan sifat-sifat cahaya “cahaya dapat dipantulkan”, Kelompok ke empat berisi 2 anak dengan melakukan percobaan sifat-sifat cahaya “cahaya dapat dibiaskan”.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini memakai model penembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan ADDIE

menggunakan tahapan demi tahapan untuk perancangan media pembelajaran, tahap-tahapan tersebut diuraikan seperti berikut:

### **1. *Analysis (Analisis)***

Tahap analisis ini bermaksud untuk mencari tahu masalah yang terjadi pada saat proses belajar berlangsung, khususnya saat proses belajar pelajaran tematik tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya . Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dan observasi langsung tentang media ajar, dalam menganalisis peneliti menganalisis masalah dari sisi lain yaitu sisi media, model, dan metode pembelajaran. Pengembangan metode dan model pembelajaran yang telah diterapkan, sedangkan permasalahannya ada pada media pembelajaran yang ada tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Sugiyono mendeskripsikan bahwa analisis merupakan poses untuk memperoleh dan membuat secara runtut data yang didapat pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi. ke dalam kategori, menerjemahkan ke dalam unit mensitensis, mengatur ke dalam pola, memilih mana yang akan dipelajari serta menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Proses analisis yang dikerjakan peneliti yakni analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis karakteristik peserta didik.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dikerjakan untuk mengidentifikasi dan menentukan masalah yang terjadi ketika proses belajar mengajar

sedang berlangsung. Dari analisis tersebut kemudian akan menemukan jalan keluar dalam bentuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

Pada tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menganalisis apa yang dibutuhkan oleh siswa. dan juga untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran. Saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yakni ibu Dian Nuraini, S.Pd. selaku guru kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo tentang proses belajar mengajar di kelas IV, *problem* dan kendala siswa untuk belajar, media belajar, hasil belajar siswa, dan tanggapan terkait pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Selama proses belajar mengajar, ibu menggunakan cara belajar seperti apa?	Untuk cara mengajar, saya lebih sering menerapkan model ceramah mbg, oleh karena itu banyak siswa yang kadang main sendiri.
2.	Materi yang sulit dipahami oleh siswa itu materi apa bu?	Sampai saat ini materi yang benar-benar sulit dipahami oleh siswa yaitu pada materi sifat-sifat cahaya mbak, karena kalau cuma dijelaskan secara langsung tanpa adanya media, materi yang dijelaskan kadang seperti angin berlalu mbak, masuk telinga kanan, keluar telinga kiri
3.	Bahan ajar atau media pembelajaran apa yang ibu pakai saat proses belajar mengajar?	Bahan ajar yang digunakan selama ini yaitu buku paket dari sekolah, kadang saya membuat sendiri video pembelajaran
4.	Media pembelajaran video yang ibu buat seperti apa bu?	Untuk video pembelajaran yang saya buat berupa video berjalan mbak yaitu gambar yang saya ambil dari internet lalu saya edit dan

		ditambahkan kata atau kalimat tentang pembelajaran, lalu nanti saya menjelaskan saat proses pembelajaran mbak
5.	Mengapa ibu memilih dan membuat video pembelajaran tersebut?	Karena ibu melihat kondisi anak-anak mbak, kadang kalau cuma menggunakan buku saja proses pembelajaran dikelas terasa lama dan membosankan. Dan juga alat disekolah juga mendukung mbg, ada proyektor dan laptop.
6.	Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?	Anak-anak suka ketika pembelajaran menggunakan video itu, karena ada gambarnya, kalau dibuku kadang Cuma tulisan dan teks saja mbak,
7.	Media pembelajaran seperti apa yang ibu harapkan untuk mendukung pembelajaran?	Saya berharap ada media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajarinya, sehingga nilai siswa juga bagus mbak.
8.	Apa yang ibu ketahui tentang video animasi? Dan Bagaimana pendapat ibu tentang media pembelajaran berbasis video animasi?	Kalau setau ibu video animasi itu berupa gambar bergerak dan terdapat suaranya, pendapat ibu tentang media pembelajaran berbasis video animasi kalau diterapkan dalam proses pembelajaran akan menarik, apalagi diterapkan pada siswa SD/MI.
9.	Bagaimana pendapat ibu jika media pembelajaran berbasis video animasi ini diterapkan pada materi sifat-sifat cahaya?	Kalau ibu setuju mbak, karena disekolah belum pernah ada media pembelajaran video animasi ini, dan juga pada materi sifat-sifat cahaya ini butuh media yang efisien sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materinya nanti.
10.	Apakah ibu setuju apabila media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan?	Kalau saya setuju-setuju saja mbak, yang penting media tersebut bermanfaat untuk siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditayangkan, sehingga nilai siswa nantinya juga bagus.

Bukan hanya itu saja, untuk memperoleh data analisis kebutuhan disini peneliti juga membagikan angket analisis kebutuhan kepada kelas IV yang berjumlah 10 siswa, data hasil analisis kebutuhan analisis kebutuhan dapat dilihat di tabel 4.2 berikut ini.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**

No	Kriteria	Alternatif Skala				Presentase (%) Respon Siswa
		1	2	3	4	
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran tematik khususnya pada materi IPA	0	0	3	7	92.50%
2.	Apakah tema IPA merupakan materi yang sulit di pahami	0	0	1	9	97.50%
3.	Apakah Materi IPA tentang sifat-sifat cahaya merupakan salah satu materi yang tergolong sulit	0	0	2	8	95.00%
4.	Apakah materi IPA tentang sifat-sifat cahaya merupakan materi yang mudah di pahami	0	0	5	5	87.50%
5.	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari sub materi sifat-sifat cahaya	0	0	1	9	97.50%
6.	Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran khusus ( missal, buku,gambar, video,internet, alat peraga lainnya)	0	0	3	7	92.50%
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran alternative yang dapat digunakan untuk	0	0	2	8	95.00%



	mempelajari materi sifat-sifat cahaya					
8.	Saya bosan dengan media yang digunakan bapak/ibu guru	0	0	1	9	92.31%
9.	Saya setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajara audiovisusal berbasis video animasi untuk memudahkan dalam memahami materi sifat-sifat cahaya	0	0	1	9	92.31%
10.	Saya setuju jika dikembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animsi sebagai sumber belajar materi sifat-sifat cahaya	0	0	2	8	95.00%
<b>Rata-rata Presentase Respon Siswa</b>						<b>93.71%</b>

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti menggunakan angket atau kuesioner dengan mengacu pada fasilitas dan media yang ada disekolah serta melihat karakteristik siswa dan siswi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi media ajar seperti apa yang efektif serta cocok untuk siswa dan siswi kelas IV MI Nurul Yakin khususnya

pada materi sifat-sifat cahaya. Oleh karena itu, berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa, rata-rata presentase respon siswa memperoleh 93,71% , yang mana dari hasil data tersebut peneliliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi khususnya pada materi sifat-sifat cahaya.

#### b. Analisis Tugas

Analisis tugas, yaitu menganalisis tentang hal-hal yang seharusnya dicapai siswa dalam belajar. Hal Ini dilakukan dengan

menganalisis beberapa tema dalam buku tematik. dari hasil wawancara dan observasi yang telah di lakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang kurang dari KKM terdapat pada Tema 5 subtema 1 materi IPA tentang Sifat-sifat Cahaya.

Terkait dengan hasil belajar siswa yang kurang dari KKM yakni dibuktikan dengan tabel data nilai ulangan siswa kelas IV yang lalu pada tema 5 subtema 1 materi sifat-sifat cahaya sebagai berikut;

**Tabel 4.3**  
**Hasil Ulangan Siswa Kelas IV yang lalu,**  
**tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya**  
**MI Nurul Yakin Paiton**

NO	Nama	Nilai Ulangan
1.	Echa Nandita Wulandari	80
2.	Diana Kholidah Najmia	65
3.	Muhammad Afgan Zafran Adabi	60
4.	Muhammad Al-Farel Maulana Ishaq	60
5.	Muhammad Dirga Febrian Eka F	63
6.	Muhammad Rijalul Murobbi	55
7.	Muhammad Rama Dhani	68
8.	Muhammad Novan	60
9.	Rixki Azka Aulia	60
10.	Putri Agustina Ramadhani	55
11.	Sella Dwi Febriani	67
12.	Siti Nur Kholisa	60
13.	Maulidia Hasanah	70
14.	Nafiatul Fiddini	65
15.	Muhammad Ilham Minaullah	60
16.	Diana Durriyatul Jannah	60
17.	Shofiatul Mukarromah	65
18.	Muhammad Rafael Maulana	50
19.	Masudatur Rofi'ah	55

Data hasil ulangan siswa tersebut peneliti dapat dari guru kelas IV MI Nurul Yakin yakni ibu dian nuraini. Dari sini peneliti juga ingin melihat apakah kelas IV sekarang hasil belajar terkait materi sifat-sifat cahaya sama dengan kelas IV yang lalu atau tidak, oleh karena itu Pada analisis tugas ini peneliti memberikan tugas awal atau pretest kepada siswa kelas IV sekarang guna melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah di pelajari, serta melihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Sebelum peneliti membagikan lembar *pretest* kepada siswa, peneliti dan guru kelas yakni ibu dian memberikan pembelajaran terlebih dahulu kepada siswa yakni pada tema 5 subtema 1 materi tentang sifat-sifat cahaya menggunakan media pembelajaran yang biasanya digunakan guru yaitu media pembelajaran video berjalan. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan lembar *pretest* kepada siswa. Hasil analisis tugas dapat dilihat di tabel 4.4 berikut ini.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Pretest Siswa Kelas IV MI Nurul Yakin**

No	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Ahmad Miftahus Sudur	40	Belum Tuntas
2.	Ahmad Dani	60	Belum Tuntas
3.	Mas'udatur Rofi'ah	60	Belum Tuntas
4.	Muhammad Febriyan M.	50	Belum Tuntas
5.	Muhammad Ilham M.	40	Belum Tuntas
6.	Muhammad Rafael M	30	Belum Tuntas
7.	Saadatut Daroyni	70	Belum Tuntas
8.	Siti Khatijah	80	Tuntas
9.	Sri Balqis Andayani	50	Belum Tuntas
10.	Diana Durriyatul J	60	Belum Tuntas
Jumlah Niai		950	
Nilai Rerata		95	

Nilai Minimum	70
Nilai Maksimum	100
presentase ketuntasan	67.00%

Data hasil *pretest* ini peneliti gunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari menggunakan media pembelajaran video berjalan. Soal *pretest* yang dibuat ini peneliti ambil dari buku guru dan buku siswa tema: pahlawanku kelas 4 tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Setiap 1 soal memiliki 10 poin jika jawabannya benar, dan jika jawabannya salah maka 1 soal dikurangi 10 poin. Dari data hasil analisis tugas yang diperoleh sebanyak 67.00% siswa belum mencapai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum) sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

#### c. Analisis Karakter Peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, pengetahuan siswa terhadap pembelajaran tema 5 sub tema 1. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti mengenai karakteristik siswa, dapat dilihat ditabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung?	Saat proses pembelajaran berlangsung terkadang siswa asyik bermain sendiri, kurang fokus dalam mengamati dan mendengarkan penjelasan guru, kadang ramai sendiri
2.	Bagaimana ibu menyikapi siswa yang main-main, dan ramai sendiri?	Kalau saya dalam menyikapi siswa yang ramai dan main-main sendiri itu kadang membuat permainan atau <i>ice breking</i> berupa tepuk tangan kalau anak-anak sudah kondusif baru ibu lanjutkan menjelaskan materi lagi
3.	Apa yang membuat siswa ramai dan bermain sendiri bu?	Kalau menurut saya mungkin karena penjelasan materi yang monoton, dan media pembelajaran yang tidak bervariasi dan kreatif ya mbak, karna saya menjelaskan hanya dari materi yang ada di buku
4.	Pada materi sifat-sifat cahaya ini apakah siswa juga mengalami hal yang sama bu? Karena media yang digunakan adalah media video berjalan	Untuk media pembelajaran berupa video berjalan, sikap siswa juga sama mbak, karena media pembelajaran video berjalan ini hanya berupa gambar dan tulisan, penjelasannya dari saya

Dari hasil wawancara dan obeservasi tersebut, peneliti

mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video

animasi guna untuk menghilangkan kejenuhan siswa saat proses

pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran audiovisual berbasis

video animasi ini dirancang untuk memberikan variasi pada saat proses

pembelajaran yang mana didalamnya terdapat tayangan video animasi

yang berisi materi pembelajaran, suara, teks, dan contoh materi,

sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari

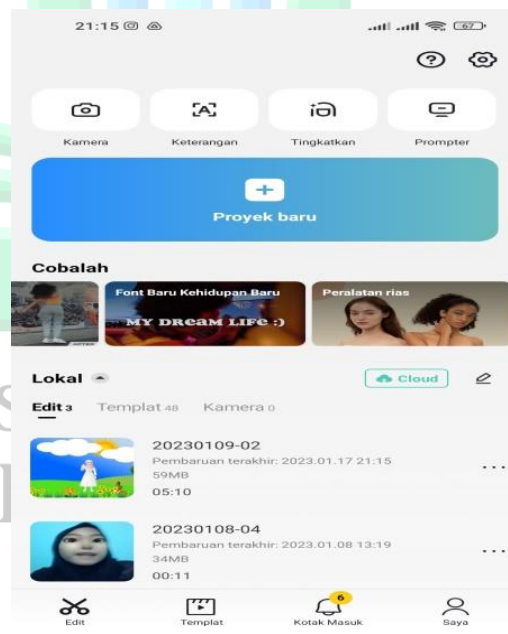
dan dengan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini

dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang awalnya dibawah KKM dengan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini dapat nilai diatas KKM.

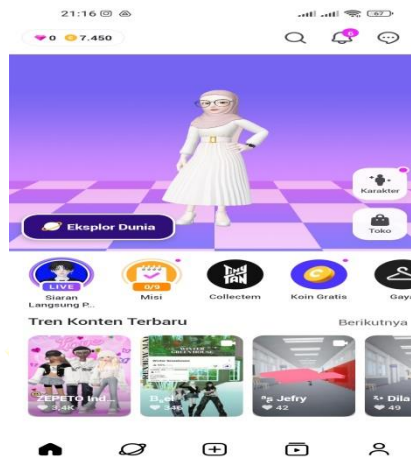
## 2. *Design (Desain)*

Desain media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi disini peneliti menggunakan 2 aplikasi yaitu aplikasi zepeto dan aplikasi capcut. Aplikasi zepeto ini digunakan untuk membuat karakter animasi dalam tayangan video, sedangkan aplikasi capcut digunakan untuk mengedit video.

**Gambar 4.1**  
**Tampilan Aplikasi Capcut**



**Gambar 4.2**  
**Tampilan Aplikasi Zepeto**



Video animasi pembelajaran ini merupakan video presentasi dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan disertai penjelasan yang deskriptif animatif. Cara membuat video animasi pembelajaran yang dikakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

#### **Unsur vidio animasi pembelajaran**

- 1) Video presentasi
- 2) Audio berupa suara narator dan music latar
- 3) Gambar dan teks

- 4) Materi
- 5) Animasi

#### **Kebutuhan *Hardware* video animasi pembelajaran**

Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan kebutuhan *hardware*, seperti:

- 1) Kamera. Disini peneliti menggunakan kamera *Handpond* pribadi dengan kamera yang resolusinya cukup baik untuk mendapatkan hasil gambar video yang optimal.

- 2) Perekam suara ( *voice recorder* ) ini berfungsi untuk merekam suara narrator. Disini Peneliti menggunakan *Voice recorder* dari aplikasi capcut, peneliti tidak menggunakan suara yang dihasilkan oleh kamera tetapi menggunakan *voice recorder* dari aplikasi, guna meminimalisir suara bising dan juga agar lebih mudah untuk menyesuaikan suara dengan visualisasi.
- 3) Tripod. Disini peneliti menggunakan tripod sebagai penyanggah untuk mendapatkan video yang stabil
- 4) *Lighting*. Peneliti menggunakan *lighting* guna membantu pencahayaan yang lebih jernih.

#### **Kebutuhan *Software* video animasi pembelajaran**

Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan kebutuhan *software*, seperti:

- 1) Aplikasi Zepeto, dalam desain video animasi pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi zepeto untuk visual dan karakter animasi, karena didalam aplikasi zepeto ini banyak fitur-fitur animasi yang ditampilkan sehingga memudahkan peneliti dalam mendesain video animasi pembelajaran.
- 2) Aplikasi Capcut. Peneliti memilih menggunakan aplikasi capcut dalam mengedit video animasi pembelajaran, karena peneliti sudah sering menggunakannya.



### **Skenario Membuat video animasi pembelajaran**

Skenario membuat video animasi ini yaitu:

- 1) peneliti menetapkan materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai.

Dalam menentukan materi yang akan ditampilkan didalam video pembelajaran, peneliti mengambil materi yang ada didalam buku pedoman guru dan buku siswa tema : pahlawanku kelas 4 tema 5 subtema 1 materi Ipa tentang sifat-sifat cahaya, dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditampilkan di pelajari.

- 2) Mengumpulkan gambar dan audio yang akan digunakan dalam mendesain video animasi pembelajaran, disini peneliti menggunakan gambar yang peneliti ambil dari internet, gambar tersebut masih berkaitan dengan materi yang akan ditampilkan. Untuk audio sendiri peneliti menggunakan suara asli peneliti dalam menyampaikan materi, dan menggunakan music latar atau *bakcsound* yang peneliti ambil dari *youtube*.

- 3) Mengedit video, setelah semua bahan dalam membuat video animasi terkumpul peneliti mengedit bahan tersebut dengan baik dan sesempurna mungkin, sehingga video animasi yang telah dibuat menjadi unik dan menarik dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Desain media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini berisi 3 conten yaitu *conten pertama* berisi *cover* pembukaan, *Conten*

*Kedua* berisi tentang Materi Sifat-sifat cahaya, *Conten Ketiga* berisi tentang kesimpulan materi dan penutup.

1) *Conten pertama ( Cover Pembukaan)*

Di dalam *conten* atau *cover* pembukaan disini peneliti menggunakan latar belakang Taman, gambar rumah dan pohon sebagai awal pembuka di dalam video, dan menggunakan lagu "Pagiku Cerahku" Sebagai *Backsoundnya*.

**Gambar 4.3**  
**Tampilan *Conten* Pertama**



Didalam *conten* pertama ini peneliti juga menambahkan judul materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dan siswi tidak

terlalu fokus dengan apa yang di ucapkan peneliti dalam video, tetapi juga bisa melihat serta membaca judul materi yang akan di pelajarnya.

2) *Conten Kedua ( Materi )*

Di dalam *conten* kedua ini, peneliti membahas dan menyampaikan tentang materi yang di pelajari, yaitu materi tentang sifat-sifat cahaya. di dalam *conten* tersebut peneliti menggunakan gambar taman sebagai latar belakang, yang mana didalam taman

tersebut terdapat judul, tujuan, alat dan bahan percobaan, serta gambar yang memudahkan siswa untuk mengingat. Di desain video animasi ini, peneliti juga menggunakan warna ungu sebagai latar dari tulisan, dan warna kuning sebagai warna tulisan.

**Gambar 4.4**  
**Tampilan Conten Kedua**



Didalam desain media pembelajaran *conten kedua* tersebut, peneliti juga memberikan dan menambahkan video animasi tentang langkah kerja dari materi yang di pelajari, sehingga siswa dan siswi tidak hanya fokus mendengarkan saja tetapi siswa dan siswi dapat menyimak dan melihat langkah kerjanya. Sehingga dengan desain media pembelajara video animasi tersebut dapat memudahkan siswa-siswi dalam mengingat materi yang telah di pelajarnya.

**Gambar 4.5**  
**Tampilan Conten Kedua**



### 3) Conten Ketiga (Kesimpulan Materi)

Didalam konten ketiga berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan materi yang dibahas, yang mana didalam desainnya peneliti masih menggunakan latar belakang taman seperti di *conten pertama*, di desain konten ketiga peneliti menambahkan model dan tulisan yang variatif untuk kesimpulan materinya, dan juga peneliti menggunakan suara untuk memperjelas kata atau kalimat yang berada di dalam tulisan.

**Gambar 4.6**  
**Tampilan Conten Ketiga**





### 3. *Development* (Pengembangan)

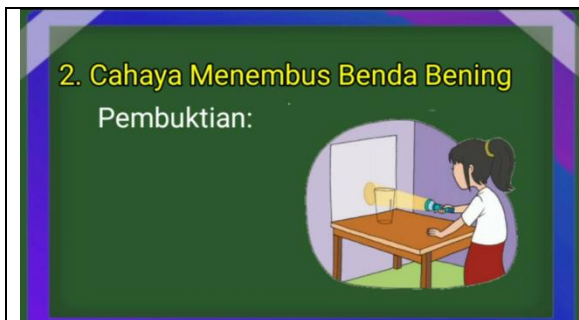
Media pembelajaran yang di gunakan oleh sekolah selama ini ialah gambar yang kemudian di edit dan di buat video berjalan, oleh karena itu disini peneliti kemudian mengembangkan video pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi zepeto dan aplikasi capcut, sehingga video pembelajaran lebih menarik.

Adapun pengembangan media pembelajaran yang selama ini digunakan disekolah yakni video gambar berjalan dengan media

pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni video animasi dapat di lihat didalam tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Pengembangan media pembelajaran**  
**video berjalan dan video animasi**

Media Pembelajaran <i>Video gambar berjalan</i>	Media Pembelajaran <i>Video Animasi</i>
<p><b>Conten Pertama</b></p> 	
<p>Terlihat dari 2 desain video pembelajaran tersebut peneliti mengembangkan video berjalan yang Tampilannya hanya berupa gambar sederhana, kurang menarik, dan tidak bervariasi, kemudian peneliti mengembangkan video berjalan tersebut dengan desain video animasi yang lebih berwarna, terdapat banyak gambar bergerak, tampilan yang bervariasi dan terdapat <i>voice recorder</i> serta <i>background</i> lagu pagiku cerahku</p>	
<p><b>Conten Kedua (Materi)</b>            (Materi Pertama)</p>  <p>(materi kedua)</p>	<p>(Materi Peratama)</p> 



(Materi Ketiga)



(Materi Ke Empat)



Desain dari dua tampilan video pembelajaran yang terlihat dari segi materi yaitu: Pada video berjalan media yang disajikan hanya berupa gambar materi, yang penjelasan materinya disampaikan oleh guru langsung saat pembelajaran. Kemudian peneliti kembangkan dengan video animasi yang dalam satu Materi pembelajaran terdapat materi, tujuan percobaan, alat dan bahan percobaan, langkah percobaan, dan hasil percobaan sehingga video tersebut lebih jelas dan terperinci



### Conten Ketiga (Kesimpulan)



Pada akhir video pembelajaran keduanya memuat kesimpulan yang sama hanya saja pada video berjalan Tampilan pada video hanya berupa tulisan dan gambar, oleh karena itu kemudian peneliti kembangkan dengan video animasi yang peneliti desain dengan tulisan dan gambar berupa animasi bergerak dan bervariasi, terdapat suara yang memperjelas dan mudah dipahami.

#### Sumber : Dokumentasi Penelitian

Setelah produk dikembangkan tahap selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan media pembelajaran dengan cara validasi produk. Validasi produk atau validasi desain dilakukan setelah pembuatan produk atau desain. Validasi dilakukan kepada tiga pakar yaitu ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru.

##### a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni bapak Prof. Dr. Mundir, M.Pd. yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dilihat dari aspek rekayasa lunak dan aspek komunikasi visual.

Lembar validasi dinilai berdasarkan empat kriteria yaitu

Kriteria Penilaian: Skor 4 : Sangat Setuju, Skor 3 : Setuju, Skor 2 :

kurang Setuju dan Skor 1 : Tidak setuju. Adapun nilai hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Validasi Ahli Media**

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>					
1.	Apakah media pembelajaran efektif jika diimplementasikan dalam proses belajar?				✓
2.	Apakah Video pembelajaran efisien jika digunakan untuk proses belajar?				✓
3.	Apakah Video pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar?			✓	
4.	Apakah Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali?				✓
5.	Apakah Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah?			✓	
6.	Apakah video pembelajaran dapat dijalankan di laptop atau di <i>Handpond</i> ?				✓
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>					
7.	keterampilan dalam video pembelajaran bervariasi dan menarik				✓
8.	Keterampilan dan kreatifitas Video pembelajaran dalam penyampaian isi materi dengan gambar			✓	
9.	Keterampilan dalam menayangkan gambar pada media pembelajaran menarik				✓
10.	Keterampilan dalam menayangkan animasi dalam media pembelajaran menarik dan kreatif				✓
11.	Kesesuaian suara dan visualisasi sudah tepat				✓
12.	Kejelasan volume dan Intonasi suara dalam video pembelajaran				✓
13.	Kesesuaian <i>backsound</i> pada media pembelajaran			✓	
14.	Penggunaan huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca				✓
15.	Kejelasan Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran				✓
16.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran			✓	
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓



<b>Jumlah Skor</b>	<b>63</b>
<b>Skor Maksiamal</b>	<b>68</b>
<b>Rata-rata presentase</b>	<b>92.65%</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid / Layak</b>

Validasi ahli media ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini jika digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian, komentar dan tanggapan dari ahli media, media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini sudah bagus dan layak, namun ada sedikit yang perlu di perbaiki yakni pada *backsound* media pembelajaran, *backsound* yang digunakan volumenya terlalu keras sehingga pada suara karakter animenya kurang terdengar dengan jelas.

Instrument penilaian yang digunakan dalam validasi ahli media ini peneliti gunakan untuk memperoleh alat ukur yang valid. Berdasarkan tabel 4.7 yang disajikan, hasil dari validator ahli media memperoleh jumlah skor 63, skor maksimal 68 dan rata-rata presentase

yang di peroleh yakni 92,65% yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini menunjukkan kriteria sangat valid / layak.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Dr. Abdul Muhith, S.Ag., M.Pd.I. yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dilihat dari

aspek kegiatan pembelajaran, aspek materi pembelajaran, dan aspek sumber pembelajaran.

Lembar validasi dinilai berdasarkan empat kriteria yaitu Kriteria Penilaian: Skor 4 : Sangat Setuju, Skor 3 : Setuju, Skor 2 : kurang Setuju dan Skor 1 : Tidak setuju. Adapun nilai hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kegiatan Pembelajaran</b>					
1.	Keterampilan membuka pelajaran			✓	
2.	Keterampilan menarik perhatian siswa				✓
3.	Kesesuaian Materi yang disampaikan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kelengkapan materi (Judul materi, tujuan percobaan, alat dan bahan percobaan, langkah kerja, dan hasil percobaan) mudah dipahami				✓
5.	Keterampilan menutup pelajaran yang memuat simpulan materi				✓
<b>Aspek Materi Pembelajaran</b>					
6.	Kejelasan Materi yang disampaikan				✓
7.	Materi disampaikan dengan runtut				✓
8.	Kedalaman dan keluasan materi				✓
9.	Volume dan intonasi suara dalam komunikasi pembelajaran			✓	
10.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar, baik lisan maupun tulis ( sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)				✓
11.	Keterampilan mengorganisasi media pembelajaran			✓	
12.	Keterampilan menggunakan media pembelajaran				✓
13.	Kemampuan menyampaikan materi dengan menarik				✓
14.	Kesesuaian judul dan pembahasan isi materi				✓
15.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar				✓

	siswa				
16.	Penyajian materi dapat membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓
18.	Materi yang disampaikan dalam pembelajaran penting bagi siswa				✓
<b>Aspek Sumber Pembelajaran</b>					
19.	Video pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi				✓
20.	Video pembelajaran dapat menjadi acuan saat melakukan praktik				✓
<b>Jumlah Skor</b>				<b>77</b>	
<b>Skor Maksimal</b>				<b>80</b>	
<b>Rata-rata Presentase</b>				<b>96.25%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Valid / layak</b>	

Validasi ahli materi ini digunakan untuk memberikan penilaian mengenai kelayakan dan validitas penyajian materi sifat-sifat cahaya serta tampilan dari keseluruhan yang disajikan dalam media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi. Instrument penilaian yang dibuat kemudian peneliti bagikan ke validator ahli materi yang kemudian dinilai guna melihat kelayakan media pembelajara yang dikembangkan.

Berdasarkan nilai, tanggapan dan saran oleh ahli materi terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang dikembangkan, ahli materi menilai bahwa media pembelajaran sudah layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, namun ada yang perlu diperbaiki dan perlu direvisi yaitu pada pengisi suara anime dan lagu pembuka di awal. Pada Suara anime kurang jelas dan seperti kurang semangat dan pada Lagu atau *backsound* yang

digunakan volumenya terlalu keras sehingga suara animenya kurang jelas.

Pada tabel 4.8 yang disajikan, hasil dari validator ahli materi jumlah skor yang di peroleh yaitu 77, skor maksimal memperoleh nilai 80 dan rata-rata presentase memperoleh 96.25% yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini mendapat kriteria sangat valid / layak digunakan dalam proses belajar.

#### c. Validasi Tanggapan Guru

Validasi tanggapan guru dilakukan oleh guru kelas yakni ibu Dian Nuraini S.Pd yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, kelayakan tampilan dan aspek profil materi.

Lembar validasi dinilai berdasarkan empat kriteria yaitu

Kriteria Penilaian: Skor 4 : Sangat Setuju, Skor 3 : Setuju, Skor 2 : kurang Setuju dan Skor 1 : Tidak setuju. Adapun nilai hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Validasi Tanggapan Guru**

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema				✓
2.	Materi yang disampaikan sesuai demgam				✓

	tujuan pembelajaran				
3.	Isi materi sudah lengkap				✓
4.	Konsep dan materi sudah sesuai				✓
5.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
6.	Penyampaian materi dalam video dikemas dengan menarik				✓
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam video terlihat dan dapat dibaca dengan jelas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami				✓
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>					
9.	Konsistensi sistematika penyajian materi			✓	
10.	Konsistensi penggunaan kata atau istilah			✓	
11.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini komunikatif terhadap siswa				✓
12.	Materi dalam video mudah dipahami				✓
<b>Aspek Tampilan</b>					
13.	Warna dan <i>bagraund</i> dalam video kreatif dan menarik				✓
14.	Gambar dan ilustrasi dalam video terlihat jelas				✓
<b>Aspek Profil Materi</b>					
15.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menarik minat belajar siswa				✓
16.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓
18.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat cahaya				✓
19.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menambah referensi pengetahuan siswa				✓
20.	Saya mendukung adanya pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi				✓
<b>Jumlah Skor</b>			<b>78</b>		
<b>Skor Maksimal</b>			<b>80</b>		
<b>Rata-rata Presentase</b>			<b>97.50%</b>		
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>		

Validasi tanggapan guru dirasa perlu karena untuk melihat sejauh mana media pembelajaran video animasi yang dikembangkan ini dapat diterima oleh siswa dan siswi, sehingga dari instrument penilaian guru ini dapat menjadi acuan dalam perbaikan media pembelajaran oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 4.9 yang disajikan, hasil dari validator guru kelas / tanggapan guru jumlah skor yang di peroleh yakni 78, skor maksimal memperoleh 80, dan rata-rata presentase memperoleh 97,50% yang mana hasil tersebut menunjukkan kriteria bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini Sangat layak, sehingga media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan pada hari Jum'at tanggal 24 februari 2023 dikelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo yang berjumlah 10 siswa, dan di amati langsung oleh guru kelas yakni ibu Dian Nuraini, S.Pd. dalam tahap implementasi ini peneliti terlebih dahulu mempersiapkan laptop, proyektor, *sound*, dan kabel yang di fasilitasi oleh sekolah, dan disini peneliti juga dibantu oleh guru TU (Tata Usaha) dalam menyiapkan media dikelas.

## **Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi Pada Materi Sifat-sifat Cahaya**

### **Tentang Video**

Video animasi ini merupakan Video pembelajaran yang terdiri dari materi Sifat-sifat cahaya. Video ini memiliki tahap-tahapan sesuai dengan materi yang ada di buku pembelajaran. Video animasi ini dibuat guna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajarinya dan juga sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

### **Tautan Video :**

<https://drive.google.com/file/d/1v9vOZq73XyNBUTkGXQhCmjpm1qhHzLK8/view?usp=drivesdk>

### **Video animasi ini terdiri dari empat materi yaitu:**

1. Cahaya dapat merambat Lurus
2. Cahaya dapat menembus benda bening
3. Cahaya dapat dipantulkan
4. Cahaya dapat dibiaskan

### **Cara Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual berbasis Video**

#### **Animasi**

1. Klik Link Video yang berada di deskripsi
2. Download Video tersebut
3. Video animasi dapat dibuka menggunakan Handphone atau Laptop

4. Siapkan Proyektor jika digunakan di dalam kelas atau saat pembelajaran berlangsung
5. Siapkan *Sounsystems* agar suara didalam video terdengar jelas
6. Setelah semua siap, putar video animasi tersebut lalu amati
7. Video Animasi ini dapat digunakan berulang pada pembelajaran tematik materi sifat-sifat cahaya.

Saat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video animasi pertama peneliti memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa terlebih dahulu, kemudian peneliti melakukan *ice breaking* sebagai pembuka pembelajaran dan peneliti kemudian menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu yakni akan belajar materi tentang sifat-sifat cahaya dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Pada saat media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi di putar dan ditayangkan semua siswa menyimak dan mendengarkan pembelajaran dengan fokus dan tertib, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan kelas pun kondusif.

Setelah siswa dan siswi selesai menonton video animasi tentang sifat-sifat cahaya selanjutnya yaitu melakukan percobaan tentang sifat-sifat cahaya secara langsung, yang mana tujuan dari percobaan ini untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa dan siswi setelah melihat video animasi sifat-sifat cahaya yang telah diputar.

Sebelum melakukan percobaan terlebih dahulu peneliti menyediakan alat dan bahan yang diperlukan untuk melakukan percobaan



dan praktek tentang sifat-sifat cahaya, disini peneliti membagikan alat dan bahan tersebut kepada setiap kelompok yang telah dipilih secara acak yang terdiri dari 4 kelompok sesuai dengan materi yang di tampilkan di dalam video.

### **Kelompok 1 : Percobaan Cahaya dapat Merambat Lurus**

Alat dan bahan yang di perlukan:

1. Empat karton
2. Gunting
3. Senter

Langkah percobaan :

- 1) Sebelum melakukan percobaan terlebih dahulu siswa dan siswi menyiapkan dan memotong bahan yang dibutuhkan, yakni melubangi tiga karton menjadi bulatan kecil di tengahnya menggunakan gunting.
- 2) Pada saat percobaan, disini peneliti dan siswa melakukan Tanya jawab interaktif yang mana peneliti bertanya tentang percobaan yang akan dilakukan kepada kelompok satu yakni percobaan tentang cahaya dapat merambat lurus. Kemudian peneliti juga bertanya tentang apa saja bahan yang diperlukan dalam percobaan tersebut..siswa dan siswi kemudian melakukan percobaan tentang cahaya dapat merambat lurus dengan meletakkan ke empat karton tersebut dengan posisi sejajar dan menyalakan senter tepat di belakang lubang karton. Peneliti bertanya kepada kelompok satu mana yang disebut dengan cahaya dapat merambat lurus, lalu mereka menunjuk cahaya yang paling belakang,

yakni rambatan cahaya dari lubang karton pertama yang mengarah ke lubang karton yang paling belakang. Dari Tanya jawab interaktif disini peneliti berharap siswa dan siswi dapat lebih mudah untuk mengingat materi yang telah dipelajari

**Gambar 4.7**  
**Siswa melakukan percobaan cahaya merambat lurus**



Tujuan Percobaan Tersebut yaitu untuk mengetahui cahaya dapat merambat lurus

### **Kelompok 2 : Cahaya Dapat Menembus Benda Bening**

Alat dan bahan yang diperlukan:

1. Gelas kaca
2. Air
3. Senter
4. karton

Langkah percobaan :

- 1) Siswa dan siswi menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dengan meletakkan gelas yang berisi air dan karton dengan posisi sejajar.
- 2) Pada saat percobaan, peneliti dan siswa melakukan Tanya jawab interaktif tentang percobaan yang akan dilakukan. Pada percobaan

kelompok kedua, mereka melakukan percobaan tentang cahaya dapat menembus benda bening dengan bahan yang sudah disiapkan, kemudian Siswa melakukan percobaan cahaya dapat menembus benda bening dengan saling berkolaborasi satu sama lain, ada yang memegang karton, ada yang menuang air ke dalam gelas dan juga mengarahkan cahaya senter ke arah gelas yang berisi air. Kemudian peneliti bertanya mana yang disebut cahaya dapat menembus benda bening lalu dengan kompak mereka menjawab, bahwa cahaya senter yang diarahkan ke dalam gelas berisi air.

**Gambar 4.8**  
**Percobaan Cahaya dapat menembus benda bening**



Tujuan percobaan tersebut untuk mengetahui cahaya dapat menembus benda bening

### **Kelompok 3 : Cahaya Dapat di Pantulkan**

Alat dan Bahan yang diperlukan:

1. 2 Buah sermin datar
2. Senter

Langkah Percobaan :

- 1) Siswa dan soswi menyiapkan bahan yang di perlukan, kemudian mengatur posisi ke 2 cermin tersebut dengan saling berhadapan
- 2) Pada saat percobaan, disini peneliti melakukan Tanya jawab interaktif kepada kelompok 3 yakni kelompok cahaya dapat dipantulkan, peneliti juga membantu mereka dalam melakukan percobaan, pada percobaan cahaya dapat dipantulkan ini mereka melakukan percobaan dengan menggunakan 2 cermin, yang mana siswi mengarahkan cahaya senter kepada salah satu cermin yang kemudian dari cermin tersebut cahaya senter memantul kearah cermin yang berbeda. Dari percobaan tersebut kemudian mereka lebih memahami bahwa cahaya dapat dipantulkan melalui cermin.

**Gambar 4.9**  
**Percobaan cahaya dapat di pantulkan**



Tujuam percobaan tersebut untuk mengetahui cahaya dapat dipantulkan

#### **Kelompok 4 : Cahaya Dapat di Biaskan**

Alat dan Bahan yang di perlukan:

1. Gelas
2. Air
3. Pensil

Langkah Percobaan:

- 1) Siswa dan siswi menyiapkan bahan yang di perlukan, yakni mengisi gelas dengan air
- 2) Pada proses percobaan, disini peneliti dan siswa melakukan Tanya jawab interaktif seperti biasa, lalu setelah itu melakukan percobaan dengan siswi memasukkan air kedalam gelas gelas lalu memasukkan pensil kedalam gelas yang telah diisi air, kemudian mengamati percobaan tersebut, disini peneliti bertanya kepada mereka mana yang disebut dengan cahaya dapat dibiaskan, lalu mereka menjawab, yakni pensil yang dimasukkan kedalam air kelihatan bengko atau patah.

**Gambar 4.10**  
**Percobaan cahaya dapat di biaskan**



Tujuan percobaan tersebut untuk mengetahui cahaya dapat dibiaskan. Setelah proses percobaan selesai, selanjutnya peneliti melakukan pertanyaan interaktif kepada semua kelompok, dimulai dari peneliti memberikan pertanyaan, kemudian dilanjutkan dengan satu persatu kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok yang lain. Manfaat dari pertanyaan interaktif ini untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat cahaya yang telah di pelajari dan di praktekkan.

Bukan hanya pertanyaan interaktif saja, peneliti juga memberikan soal *postest* kepada siswa dan siswi sehingga peneliti bisa melihat hasil belajar siswa tentang sifat-sifat cahaya. Data nilai *postet* hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.10**  
**Nilai Postets Hasil Belajar Siswa**

No	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Ahmad Miftahus Sudur	100	Tuntas
2.	Ahmad Dani	80	Tuntas
3.	Mas'udatur Rofi'ah	100	Tuntas
4.	Muhammad Febriyan M.	100	Tuntas
5.	Muhammad Ilham M.	100	Tuntas
6.	Muhammad Rafael M	100	Tuntas
7.	Saadatut Daroyni	100	Tuntas
8.	Siti Khatijah	100	Tuntas
9.	Sri Balqis Andayani	70	Belum Tuntas
10.	Diana Durriyatul J	100	Tuntas
Jumlah Niai		950	
Nilai Rerata		95	
Nilai Minimum		70	
Nilai Maksimum		100	
presentase ketuntasan		95.00%	

Nilai *posttest* ini peneliti gunakan sebagai perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dan melihat kelayakan media pembelajaran video animasi dan video berjalan, sehingga dari ke 2 nilai tersebut yakni nilai *pretest* (Video berjalan ) dan nilai *posttest* (video animasi) peneliti dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat cahaya yang telah di peelajari. Soal *posttest* yang peneliti buat terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang setiap 1 soal memiliki nilai 10 poin. Soal *posttest* yang dibuat ini peneliti ambil dari buku guru dan buku siswa tema: pahlawanku kelas 4 tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya.

Dari data tabel 4.5 nilai hasil belajar siswa diperoleh data jumlah nilai yakni 950, Nilai Rerata siswa 95, nilai minimum 70, nilai maksimum 100, dan presentase ketuntasan memperoleh 95.00% yang mana dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata semua siswa memperoleh nilai yang Tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk siswa yang belum mencapai nilai KKM tersebut dikarenakan siswa tersebut memang memiliki kelebihan sulit menangkap dan memahami materi.

Disini peneliti juga memberikan angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini. Hasil respon siswa sebagai berikut.

**Tabel 4.11**  
**Angket Hasil Respon Siswa**

No	Kriteria	Alternatif Skala				Presentase (%) Respon Siswa	Ket
		1	2	3	4		
1.	Apakah tampilan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi menarik?	0	0	4	6	90.00%	Sangat Valid
2.	Apakah media pembelajaran mudah digunakan?	0	0	9	1	77.50%	Layak
3.	Apakah teks atau tulisan pada video animasi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas?	0	0	3	7	92.50%	Sangat Layak
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	0	0	4	6	90.00%	Sangat Layak
5.	Apakah materi yang disajikan dalam video animasi pembelajaran mudah dipahami?	0	0	5	5	87.50%	Sangat Layak
6.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat anda lebih bersemangat dalam belajar?	0	0	7	3	82.50%	Layak
7.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi memudahkan anda dalam memahami materi sifat-sifat cahaya	0	0	2	8	95.00%	Sangat Layak
8.	Apakah belajar menggunakan	0	0	1	9	97.50%	Sangat Layak



	media pembelajaran Audiovisual berbasis video animasi ini menyenangkan dan tidak membosankan?						
9.	Apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat membuat anda lebih mudah mengingat dan memahami materi sifat-sifat cahaya?	0	0	2	8	95.00%	Sangat Layak
10.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi seperti ini sebaiknya diterapkan dalam semua pelajaran?	0	0	2	8	95.00%	Sangat Layak
<b>Rata-rata Presentase Respon Siswa</b>						<b>90.25%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui *respond* dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang dikembangkan. Angket atau kuesioner ini peneliti buat dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada siswa untuk kemudian dijawab dengan menyentang point atau skor yang ada diangket.

Seperti yang dapat dilihat di tabel 4.5 hasil angket *respon* siswa menunjukkan rata-rata presentase respon siswa memperoleh 90.25% dengan kategori Sangat Layak. Sehingga media pembelajaran audiovisual

yang di kembangkan oleh peneliti masuk ke kategori sangat layak di terapkan dan implemtasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

#### **5. Evaluation (evaluasi)**

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran validator yakni ahli media, ahli materi, dan guru selama proses pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan tanggapan peserta didik selama tahap implementasi memperoleh data bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kriteria sangat layak, dan hasil belajar siswa memperoleh data sebanyak 95% siswa nilai *posttest* diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sehingga media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang di kembangkan oleh peneliti sangat layak untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran.

#### **B. Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan hasil dari data media pembelajaran yang telah di kembangkan. Kesimpulan dari data pengembangan media pembelajaran perlu di tunjukkan pada akhir bagian butir ini. Penjelasan berikut menjadi dasar untuk melakukan revisi produk.

##### **1. Analisis Kebutuhan siswa**

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa. Selain itu juga dibutuhkan untuk

pengembangan media pembelajaran. Pada analisis kebutuhan siswa ini, peneliti membagikan angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas IV MI Nurul Yakin. Hasil analisis kebutuhan siswa memperoleh data rata-rata presentase respon siswa 93,71% , yang mana dari hasil data tersebut peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

## **2. Analisis data hasil validasi ahli media**

Validasi ahli media yaitu dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. dengan Kisi-kisi penilaian terdiri dari 2 Aspek yakni aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi ahli media yaitu mendapatkan nilai rata-rata presentase 92.65% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini sangat valid / layak sehingga media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada materi sifat-sifat cahaya ini dapat digunakan dan diimplementasikan pada saat proses pembelajaran kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

## **3. Analisis data hasil validasi ahli materi**

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapak Dr. H. Abd. Muhitt, S.Ag.,M.Pd.I dengan kisi-kisi penilaian terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kegiatan pembelajaran, aspek materi pembelajaran, dan aspek sumber belajar, yang berisi 20 pertanyaan. Hasil validasi ahli materi yaitu memperoleh nilai rata-rata presentase 96,25% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada materi sifat-

sifat cahaya dapat di gunakan pada proses pembelajaran di kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

#### **4. Analisis data hasil validasi tanggapan guru**

Validasi tanggapan guru dilakukan oleh ibu Dian Nuraini, S.Pd. selaku guru kelas di kelas IV MI Nurul Yakin, kisi-kisi penilaian guru ini terdiri dari empat aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek tampilan, dan aspek profil materi. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh 97.50% menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **5. Analisis hasil respon siswa**

Hasil respon siswa ini dilakukan setelah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi materi sifat-sifat cahaya selesai di implementasikan. Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon siswa pada siswa kelas IV yang berjumlah 10 orang. Hasil analisis respon siswa memperoleh nilai rata-rata persentase 90.25% dengan kategori sangat valid / layak. Sehingga media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **6. Analisis hasil *Pretest* dan *Posttest***

*Pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai dan melihat hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Sebelum peneliti membagikan lembar *pretest* kepada siswa, peneliti dan guru kelas yakni ibu dian memberikan

pembelajaran terlebih dahulu kepada siswa yakni pada tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya menggunakan media pembelajaran yang biasanya digunakan guru yaitu media pembelajaran video berjalan. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan lembar *pretest* kepada siswa. Dari data hasil analisis *pretest* yang diperoleh sebanyak 67.00% siswa belum mencapai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum) sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

*Postes* dilakukam pada saat media pembelajaran video animasi selesai di implementasikan , siswa dan siswa selanjutnya mengerjakan soal *posttest* yang telah di sediakan peneliti yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dari nilai *posttest* ini peneliti bisa melihat hasil belajar siswa. Hasil belajar atau *posttest* siswa memperoleh data jumlah nilai yakni 950, Nilai Rerata siswa 95, nilai minimum 70, nilai maksimum 100, dan presentase ketuntasan memperoleh 95.00% yang mana dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata semua siswa memperoleh nilai yang Tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

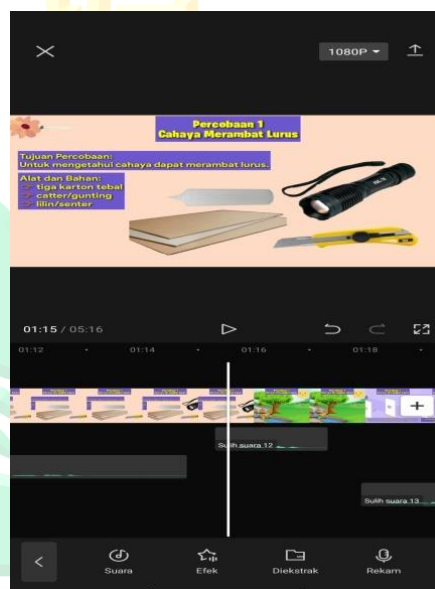
### C. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk dilakukan perbaikan desain produk sehingga produk akhir menjadi lebih baik. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru maka produk dilakukan revisi akhir.

## 1. Ahli Media

Berdasarkan analisis validasi ahli media, untuk revisi pada media pembelajaran yaitu pada keterampilan dan kreativitas video pembelajaran dalam penyampaian isi materi dengan gambar, maka untuk hal yang perlu diperbaiki yaitu intonasi dalam menyampaikan isi materi dengan gambar diperjelas lagi.

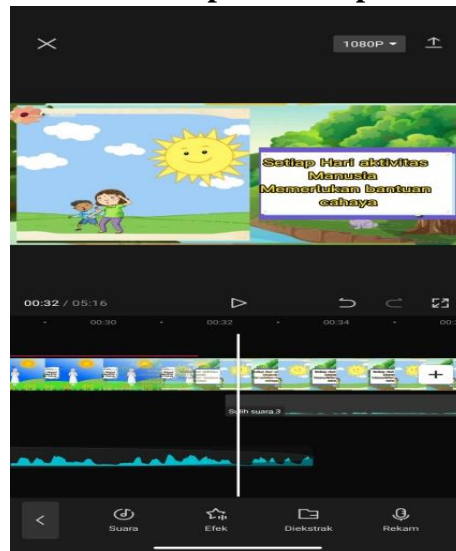
**Gambar 4.11 Perbaikan Produk**



## 2. Ahli Materi

Validasi ahli materi memperoleh analisis dan revisi produk pada volume dan intonasi suara dalam komunikasi pembelajaran, untuk saran yang diperoleh yaitu volume komunikasi pembelajaran perlu diperhatikan lagi. maka revisi produk yang perlu diperbaiki yaitu pada volume dan intonasi suara.

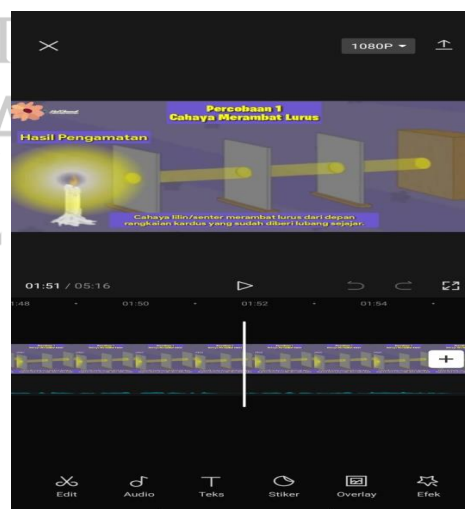
Gambar 4.12 perbaikan produk



### 3. Tanggapan Guru

Berdasarkan analisis dan revisi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV MI Nurul Yakin yaitu pada penggunaan kata dan istilah, saran yang diperoleh yaitu untuk penggunaan kata dan istilah lebih baik menggunakan kata atau istilah yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Gambar 4.13 perbaikan Produk



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi video bergerak, teks, dan suara. Media pembelajaran video animasi berisi materi-materi dengan ilustrasi animasi visual, audio, dan gambar bergerak sehingga media pembelajaran bervariasi dan kreatif. Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini peneliti desain video dengan tampilan yang lebih menarik seperti gambar bergerak, warna latar, teks berjalan, kartun animasi dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini menggunakan Model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru. Pada tahap analisis Pada : bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran tematik tema 5 sub tema 1



materi sifat-sifat cahaya. Tahap desain : pada tahap ini peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) mengenai video pembelajaran yang akan dibuat. Menyusun materi dan membuat referensi pada bagian video pembelajaran yang akan dibuat. Tahapan ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah Video Animasi. Tahap *development* : Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan video Animasi. Setelah itu peneliti membuat video animasi dan melakukan validasi kepada pakar yaitu ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Tahap *implementation* : tahap ini merupakan tahap implementasi produk media pembelajaran untuk melakukan uji coba terhadap hasil produk yang telah peneliti kembangkan. Tahap *evaluation* : pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran video animasi yang telah di implementasikan, dan melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pada tahap penelitian, peneliti mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Pemilihan media pembelajaran video animasi sebagai alat bantu media pembelajaran yang dikembangkan karena dapat memudahkan siswa dalam belajar, karna dengan tampilan video yang menarik dapat membuat siswa menyukai pembelajaran yang dipelajari khususnya pada materi sifat-sifat cahaya.

Media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki unsur suara, tampilan, gambar animasi bergerak yang menarik dan kreatif. Aplikasi yang digunakan pada proses pembuatan atau desain media pembelajaran video animasi yaitu menggunakan “aplikasi capcut dan aplikasi zepeto” karena terdapat banyak fitur yang membantu peneliti dalam mengedit video animasi tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan hasil penelitian yang dijelaskan berupa, (1) deskripsi tentang pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo (2) analisis data kelayakan pengembangan Media pembelajaran Audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo ini

menggunakan metode pengembangan *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang dikembangkan oleh *Reiser dan Mollanda*, pada tahun 1967. salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya kelas IV MI Nurul Yakin sangat di butuhkan oleh siswa dan siswi yaitu dibuktikan dengan data hasil analisis kebutuhan siswa yang memperoleh nilai rata-rata presentase respon siswa 93,71% , yang mana dari hasil data tersebut peneliliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi. Dan pada analisis tugas peneliti juga memperoleh data sebanyak 67.00% siswa belum mencapai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum) sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

- b. Hasil analisis kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo oleh validator ahli media memperoleh jumlah skor 63, skor maksimal 68 dan rata-rata presentase yang di peroleh yakni 92.65% yang mana

hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini menunjukkan kriteria sangat valid / layak. Dan hasil dari validator ahli materi jumlah skor yang di peroleh yaitu 77, skor maksimal memperoleh nilai 80 dan rata-rata presentase memperoleh 96.25% yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini mendapat kriteria sangat valid / layak digunakan dalam proses belajar. serta hasil dari validator guru kelas / tanggapan guru jumlah skor yang di peroleh yakni 78, skor maksimal memperoleh 80, dan rata-rata presentase memperoleh 97,50% yang mana hasil tersebut menunjukkan kriteria bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini Sangat layak, sehingga media pembelajaran audio visual berbasis video animasi ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini terbukti efektif dan sangat

membantu siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari yaitu terbukti dengan hasil nilai *postets* siswa setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. nilai hasil belajar siswa memperoleh jumlah nilai yakni 950, Nilai Rerata siswa 95, nilai minimum 70, nilai maksimum 100, dan presentase ketuntasan memperoleh 95.00% yang mana dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata semua siswa

memperoleh nilai yang Tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

## 2. Kelebihan dan Kekurangan

### a. Kelebihan Produk Hasil Pengembangan

Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) siswa aktif dalam proses belajar
- 2) siswa tidak mudah jenuh dan bosan,
- 3) video animasi terdapat gambar kartun bergerak, suara, dan teks yang dapat menarik perhatian siswa
- 4) penjelasan materi dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
- 5) video animasi berisi materi sifat-sifat cahaya
- 6) pembuatan video animasi dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi di handphone.

### b. Kekurangan Produk Hasil Pengembangan

Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Materi yang terdapat didalam video animasi hanya terbatas pada materi sifat-sifat cahaya
- 2) Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan secara digital pada laptop, *computer*, dan *handpond*.

- 3) Pada proses pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus mengedit video atau gambar bergerak, *background*, dan membuat karakter animasi.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Produk Pengembangan Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dapat dimanfaatkan secara baik dan maksimal, oleh Karena itu berdasarkan kualitas produk atau media pembelajaran, maka perlu beberapa saran yaitu:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik kelas IV MI/SD, Sehingga diharapkan dapat membantu siswa-siswi dalam memahami materi dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

- b. Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini disesuaikan dengan kesulitan siswa dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

### 2. Saran Desiminasi Produk

Produk media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 tentang sifat-sifat cahaya dapat dibagikan dan digunakan oleh siswa kelas IV MI/SD dengan maksud dan

tujuan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
  - a. Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini hanya terbatas pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 yang difokuskan pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV, perlu dikembangkan pada tema dan subtema yang lain.
  - b. Keterbatasan materi yang penulis sajikan dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi. Penulis berharap peneliti selanjutnya dapat menambah materi dan referensi pada media pembelajaran yang dikembangkan seperti menambah soal pada video animasi dan menambah kemenarikan desain media pembelajaran video animasi agar lebih menarik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman . *Psikologi Sosial*. Jakarta :PT Raja GrafindoPersada,2018
- Abdul,Gafur.*Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012
- Arief S. Sudiman, dkk. *Media Pendidikan dan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,1996
- Ariani, Niken dan Dani Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka,2010
- Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Tema Indah Kebhinekaan di Negeriku,” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (IJOEE)* 1, no. 2 (2020): 1–12. <https://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- A.Priadi, Benny. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,2017
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016
- Azhar Arsyad. *Media Pengajaran* Jakarta: PT. Raja grafindo persada,1997
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers,2017
- Moh Azer Usman, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Daryanto, dan Rahardjo, M. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media,2017
- D. Ratna Willis. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga,1989
- Depdiknas. *Garis-garis Besar Program Pengajaran Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdikbud, 1996
- Depdiknas. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur, Balitbang Dediknas, 2007
- Dian Andista Bujuri, Masnun Baitis “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergratif Berbasis Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pengembangan Dasar*,Vol. 5 No. 2 (2018): 185, <http://repository.radenintan.ac.id/13701/1/SKRIPSI%202.pdf>
- Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan



- Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–2394.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- HadiSubroto, Trisno. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2000
- Haryanto. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar Kelas 5*, Jakarta: Erlangga, 2003
- Hendar Ahmad Wibisono, Robinson Situmorang, dan Etin Solihatin. 2020 “Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 2
- Heri Sulistyanto, Edi Wiyono. BSE. 2008 *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 untuk SD* Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Joni, T.R, dkk. *Pembelajaran Terpadu D-IIPGSD dan S2 Pendidikan Dasar*. Jakarta: Balitbang Depdikbud, 1996
- Observasi, Sekolah MI Nurul Yakin, Kelas IV, Tanggal 24 Oktober 2022
- Ponza, PJR, Jampel, IN, & Sudarma, IK (2018) “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no.1 (Juni 2018): 11.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Riduan. *Skala Pengukurab Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Ryske Nuralita Lingga Dewi , Alfi Laila, “Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Ke-khasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015”, *Jurnal Terampil Dan Pembelajaran Dasar* 2, no.2 (Desember 2015): 171,  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1290/0>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Sukmadinata. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya, 2004
- Sri Atinah, *Media Pembelajaran* Surakarta: Yuma Pustaka
- Syahfitri, Y. “Teknik Animasi dalam Dunia Komputer”, *Jurnal SAINTIKOM* 10, No 10 (September 2011): 1-3.  
<https://eprints.polsri.ac.id/11430/3/3/%20bab%20II.pdf>
- Tarigan, Darmawaty Sahat Siagian, “Pengembangan media pembelajaran interaktif di pembelajaran ekonomi”, *Jurnal Teknologi Informasi &*

*Komunikasi dalam Pendidikan* 2, No.2 ( Desember 2015): 45,  
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

Tim Pengembang PGSD. *Pembelajaran Terpadu D-II dan S II Pendidikan Dasar*. Jakarta: Dirjrn Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1997

Trianto. 2010 *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup, 2010

Umi Wuryanti “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI, no. 2 (2016): 68 ,  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055>

Via Al-Qur'an Indonesia <https://quran-id.com>

Wawancara Guru Kelas IV, Tanggal 24 Oktober 2022

Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayan Suwatra, dan Luh Putu Putrini Mahadewi, “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 60–68.  
<https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/5669>

Yunia Isni Siddiq, I Komang Sudarma, and Alexander Hamonangan Simamora, “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sahratul Jannah

NIM : T20194123

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instutusi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis diikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber cuplikan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian initerbukti terdapat unusuf-unsur penjiplakan da nada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak siapapun.

Jember. 29 Mei 2023  
Saya yang Menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Sahratul Jannah  
NIM.T20194123







Lampiran 1 : Matriks Penelitian

**MATRIKS PENELITIAN**

<b>Judul</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Rumusan Masalah</b>
Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual berbasis Video Animasi</li> <li>2. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik</li> </ol>	<p>Pembuatan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil Wawancara Guru Kelas IV MI Nurul Yakin Paiton</li> <li>2. Hasil Angket Kebutuhan Siswa</li> <li>3. Validasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi</li> <li>4. Hasil Respon Siswa</li> <li>5. Data Hasil Tes</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pendekatan Penelitian:</b> <i>Reseach and Development (R&amp;D)</i>,</li> <li>2. <b>Model Pengembangan ADDIE</b> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Analysis (Analisis)</i></li> <li>b. <i>Design (Desain)</i></li> <li>c. <i>Development (Pengembangan)</i></li> <li>d. <i>Implementation (Implementasi)</i></li> <li>e. <i>Evaluation (Evaluasi)</i></li> </ol> </li> <li>3. <b>Metode Pengumpulan Data</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Koesioner</li> <li>d. Dokumentasi</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo?</li> <li>2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo?</li> </ol>



Lampiran 2 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO

NO	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Sabtu, 12 Desember 22	Penerahan surat izin Penelitian skripsi Fpd Kelas Sekolah	
2.	Sabtu, 24 <del>Desember</del> : 23	Wawancara kepada guru kelas IV MI Nurul yakin Paiton	
3.	Sabtu, 14 Januari 23	Pemberian anket / Kuesioner analisis kebutuhan Fpd siswa	
4.	Sabtu, 21 Januari 2023	Pemberian media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi kepada guru kelas	
		Pemberian anket / Kuesioner validasi produk kepada guru kelas.	
5.	Sabtu, 28 Januari 2023	Proses pengaplikasian media pembelajaran video berjalan oleh guru kepada siswa kelas IV	
		Pemberian tugas atau pretest kepada siswa kelas IV	
6.	Jum. di. 24 Februari 23	Proses pengaplikasian media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang di kembangkan oleh peneliti kepada siswa kelas IV MI Nurul yakin.	

J E M B E R



		Penyediaan soal latihan / postes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dan penyediaan angket respon siswa kepada siswa	
		Pengambilan data validasi Produk kepada guru	
		Mendatta Surat Keterangan telah menyelesaikan penelitian kepada Kepala Sekolah	

Paiton, 24 Februari 2023  
Kepala Sekolah



ISNIATUN, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 3 : Hasil Wawancara Dengan Guru

**Hasil Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Selama proses pembelajaran, ibu menggunakan metode pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran tematik?	Untuk metode pembelajaran, saya lebih sering menggunakan metode ceramah mbak, karena itu banyak siswa yang kadang main sendiri.
2.	Materi apa yang dirasa sulit untuk dipahami oleh siswa bu?	Sampai saat ini materi yang benar-benar sulit dipahami oleh siswa yaitu pada materi sifat-sifat cahaya mbak, karena kalau cuma dijelaskan secara langsung tanpa adanya media, materi yang dijelaskan kadang seperti angin berlalu mbak, masuk telinga kanan, keluar telinga kiri
3.	Media apa yang ibu gunakan selama proses pembelajaran?	Media yang digunakan selama ini yaitu buku paket dari sekolah, kadang saya membuat sendiri video pembelajaran
4.	Media pembelajaran video yang ibu buat seperti apa bu?	Untuk video pembelajaran yang saya buat berupa video berjalan mbak yaitu gambar yang saya ambil dari internet lalu saya edit dan ditambahkan kata atau kalimat tentang pembelajaran, lalu nanti saya menjelaskan saat proses pembelajaran mbak
5.	Mengapa ibu memilih dan membuat video pembelajaran tersebut?	Karena ibu melihat kondisi anak-anak mbak, kadang kalau cuma menggunakan buku saja proses pembelajaran dikelas terasa lama dan membosankan. Dan juga alat disekolah juga mendukung mbg, ada proyektor dan laptop.
6.	Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?	Anak-anak suka ketika pembelajaran menggunakan video itu, karena ada gambarnya, kalau dibuku kadang Cuma tulisan dan teks saja mbak,
7.	Media pembelajaran seperti apa yang ibu harapkan untuk mendukung pembelaran?	Saya berharap ada media pembelaran yang dapat menarik minat belajar siswa, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi

		yang sedang dipelajarinya, sehingga nilai siswa juga bagus mbak.
8.	Apa yang ibu ketahui tentang video animasi? Dan Bagaimana pendapat ibu tentang media pembelajaran berbasis video animasi?	Kalau setau ibu video animasi itu berupa gambar bergerak dan terdapat suaranya, pendapat ibu tentang media pembelajaran berbasis video animasi kalau diterapkan dalam proses pembelajaran akan menarik, apalagi diterapkan pada siswa SD/MI.
9.	Bagaimana pendapat ibu jika media pembelajaran berbasis video animasi ini diterapkan pada materi sifat-sifat cahaya?	Kalau ibu setuju mbak, karena disekolah belum pernah ada media pembelajaran video animasi ini, dan juga pada materi sifat-sifat cahaya ini butuh media yang efisien sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materinya nanti.
10.	Apakah ibu setuju apabila media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan?	Kalau saya setuju-setuju saja mbak, yang penting media tersebut bermanfaat untuk siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang ditayangkan, sehingga nilai siswa nantinya juga bagus.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV  
DI MI NURUL YAKIN

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Materi	a. Pendapat siswa tentang pembelajaran tematik	1,2	5
	b. Pendapat siswa tentang materi sifat-sifat cahaya	3,4,5	
Media Pembelajaran	a. Pendapat siswa tentang media pembelajaran dalam proses pembelajaran	6	5
	b. Pendapat siswa tentang media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	7,8	
	c. Kebutuhan media pembelajaran siswa	9,10	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 5 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**Angket Analisis Kebutuhan (Siswa)**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual**  
**Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas IV**  
**Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo**

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, tuliskan identitas diri anda terlebih dahulu
2. Jawablah pertanyaan ini dengan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sudah disediakan, dengan
3. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Setuju  
Skor 3 : Setuju  
Skor 2 : Kurang Setuju  
Skor 1 : Tidak Setuju
4. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena tidak berpengaruh kepada nilai anda
5. Atas Kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.**

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah anda menyukai pembelajaran tematik khususnya pada materi IPA				
2.	Apakah tema IPA merupakan materi yang sulit di pahami				

3.	Apakah Materi IPA tentang sifat-sifat cahaya merupakan salah satu materi yang tergolong sulit				
4.	Apakah materi IPA tentang sifat-sifat cahaya merupakan materi yang mudah di pahami				
5.	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari sub materi sifat-sifat cahaya				
6.	Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran khusus ( missal, buku,gambar, video,internet, alat peraga lainnya				
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran alternative yang dapat digunakan untuk mempelajari materi sifat-sifat cahaya				
8.	Saya bosan dengan media yang digunakan bapak/ibu guru				
9	Saya setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajara audiovisusal berbasis video animasi untuk memudahkan dalam memahami materi sifat-sifat cahaya				
10	Saya setuju jika dikembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animsi sebagai sumber belajar materi sifat-sifat cahaya				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 6 : Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

**Angket Analisis Kebutuhan (Siswa)**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual**  
**Berbasis Vidio Animasi untuk Meningkatkan**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik kelas IV**  
**Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo**

Nama : Diana Duriatul Janah  
 Kelas : 4/IV  
 Sekolah : mi nurul yakin

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, tulislah identitas diri anda terlebih dahulu
2. Jawablah pertanyaan ini dengan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sudah disediakan, dengan
3. kriteria penilaian sebagai berikut:  
 Kriteria Penilaian:  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Kurang Setuju  
 Skor 1 : Tidak Setuju
4. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena tidak berpengaruh kepada nilai anda
5. Atas Kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.**

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran tematik khususnya pada materi IPA				✓
2.	Apakah tema IPA merupakan materi yang sulit di pahami				✓
3.	Apakah Materi IPA tentang sifat-sifat cahaya merupakan salah satu materi yang tergolong sulit				✓
4.	Apakah materi IPA tentang sifat-sifat cahaya				

Lampiran 7 : Angket Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Dr. H. ABD.MUHITH,S.Ag.,M.Pd.I

**A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
2. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
3. Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

**B. KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kegiatan Pembelajaran	a. Pendahuluan	1,2	5
		b. Isi	3,4	
		c. Penutup	5	

2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	6,7,8, 9,10,11, 12,13,14	13
		b. Alur Pembelajaran	15,16,17,18	
3.	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat	19,20	2

### C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kegiatan Pembelajaran</b>					
1.	Keterampilan membuka pelajaran				
2.	Keterampilan menarik perhatian siswa				
3.	Kesesuaian Materi yang disampaikan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran				
4.	Kelengkapan materi (Judul materi, tujuan percobaan, alat dan bahan percobaan, langkah kerja, dan hasil percobaan) mudah dipahami				
5.	Keterampilan menutup pelajaran yang memuat simpulan materi				
<b>Aspek Materi Pembelajaran</b>					
6.	Kejelasan Materi yang disampaikan				
7.	Materi disampaikan dengan runtut				
8.	Kedalaman dan keluasan materi				
9.	Volume dan intonasi suara dalam komunikasi pembelajaran				
10.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar, baik lisan maupun tulis ( sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)				
11.	Keterampilan mengorganisasi media pembelajaran				
12.	Keterampilan menggunakan media pembelajaran				
13.	Kemampuan menyampaikan materi dengan menarik				
14.	Kesesuain judul dan pembahasan isi materi				

15.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa				
16.	Penyajian materi dapat membuat siswa menyimak dengan baik				
17.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				
18.	Materi yang disampaikan dalam pembelajaran penting bagi siswa				
<b>Aspek Sumber Belajar</b>					
19.	Video pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi				
20.	Video pembelajaran dapat menjadi acuan saat melakukan praktik				
<b>Total Skor</b>					

#### D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

.....

#### KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, Februari 2023  
Ahli Media

Dr. H. ABD.MUHITH,S.Ag.,M.Pd.I  
NIP.197210161998031003

## Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI

#### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Dr. H. ABD.MUHITH,S.Ag.,M.Pd.I

#### A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
- kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
- Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

#### B. KISI-KISI INSTRUMENT AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kegiatan Pembelajaran	a. Pendahuluan	1,2	5
		b. Isi	3,4	
		c. Penutup	5	
2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	6,7,8, 9,10,11, 12,13,14	13
		b. Alur Pembelajaran	15,16,17,18	
3.	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat	19,20	2



C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kegiatan Pembelajaran</b>					
1.	Keterampilan membuka pelajaran			✓	
2.	Keterampilan menarik perhatian siswa				✓
3.	Kesesuaian Materi yang disampaikan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kelengkapan materi (Judul materi, tujuan percobaan, alat dan bahan percobaan, langkah kerja, dan hasil percobaan) mudah dipahami				✓
5.	Keterampilan menutup pelajaran yang memuat simpulan materi				✓
<b>Aspek Materi Pembelajaran</b>					
6.	Kejelasan Materi yang disampaikan				✓
7.	Materi disampaikan dengan runtut				✓
8.	Kedalaman dan keluasan materi				✓
9.	Volume dan intonasi suara dalam komunikasi pembelajaran			✓	
10.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar, baik lisan maupun tulis ( sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)				✓
11.	Keterampilan mengorganisasi media pembelajaran			✓	
12.	Keterampilan menggunakan media pembelajaran				✓
13.	Kemampuan menyampaikan materi dengan menarik				✓
14.	Kesesuaian judul dan pembahasan isi materi				✓
15.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa				✓
16.	Penyajian materi dapat membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓
18.	Materi yang disampaikan dalam pembelajaran penting bagi siswa				✓

Aspek Sumber Belajar					
19.	Vidio pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi				✓
20.	Vidio pembelajaran dapat menjadi acuan saat melakukan praktik				✓
<b>Total Skor</b>					

D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

*Volume komunikasi pembelajaran perlu di perhalakan lagi.*

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Jember, 21 Februari 2023  
Ahli Media

*(Signature)*  
Dr. H. ABD.MUHITH.S.Ag.,M.Pd.I  
NIP.197210161998031003

UNIVERS  
KIAI HA  
DIQ

Lampiran 9 : Angket Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMENT VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.

**A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
2. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
3. Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

**B. KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien	1,2,3,4, 5,6	6
2.	Komunikasi Visual	a. Kreatif dan Bervariasi	7,8	11
		b. Animasi sederhana dan menarik	9,10	
		c. Kualitas audio	11,12,13	

		d. Kualitas visual	14.15, 16,17,18

### C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>					
1.	Apakah media pembelajaran efektif jika diimplementasikan dalam proses belajar?				
2.	Apakah Video pembelajaran efisien jika digunakan untuk proses belajar?				
3.	Apakah Video pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar?				
4.	Apakah Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali?				
5.	Apakah Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah?				
6.	Apakah video pembelajaran dapat dijalankan di laptop atau di <i>Handpond</i> ?				
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>					
7.	keterampilan dalam video pembelajaran bervariasi dan menarik				
8.	Keterampilan dan kreatifitas Video pembelajaran dalam penyampaian isi materi dengan gambar				
9.	Keterampilan dalam menayangkan gambar pada media pembelajaran menarik				
10.	Keterampilan dalam menayangkan animasi dalam media pembelaran menarik dan kreatif				
11.	Kesesuaian suara dan visualisasi sudah tepat				
12.	Kejelasan volume dan Intonasi suara dalam vidio pembelajaran				
13.	Kesesuaian <i>backsound</i> pada media pembelajaran				
14.	Penggunaan huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca				
15.	Kejelasan Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran				

16.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran				
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif				
<b>Total Skor</b>					

**D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN**

.....

.....

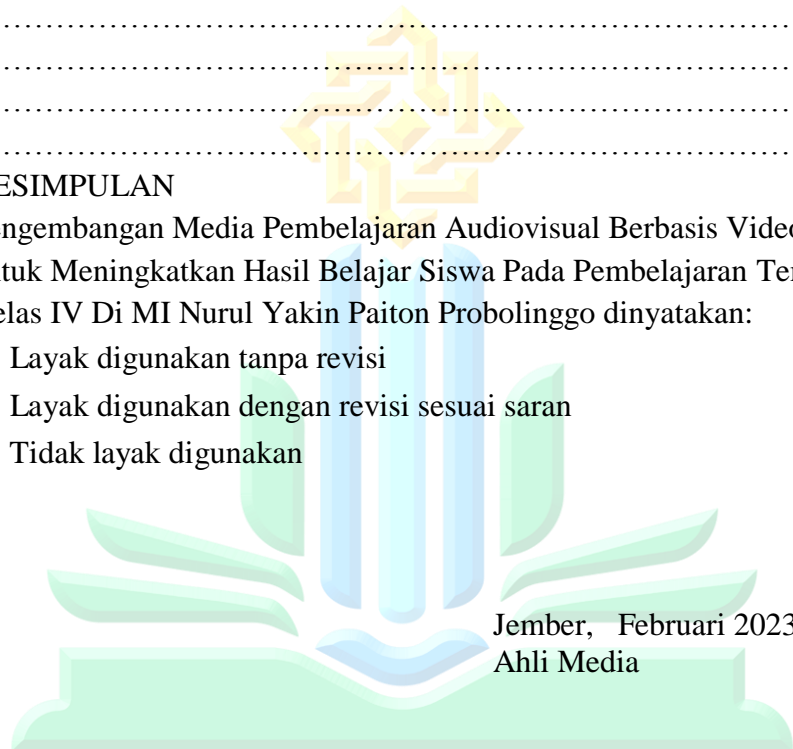
.....

.....

**E. KESIMPULAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan



Jember, Februari 2023  
Ahli Media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.  
NIP.1963110311999031002

Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI**  
**INSTRUMENT VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video  
Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran  
Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
- Kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
- Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

B. KISI-KISI INSTRUMENT AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien	1,2,3,4, 5,6	6
2.	Komunikasi Visual	a. Kreatif dan Bervariasi	7,8	11
		b. Animasi sederhana dan menarik	9,10	
		c. Kualitas audio	11,12,13	
		d. Kualitas visual	14,15, 16,17,18	



C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>					
1.	Apakah media pembelajaran efektif jika diimplementasikan dalam proses belajar?				✓
2.	Apakah Vidio pembelajaran efisien jika digunakan untuk proses belajar?				✓
3.	Apakah Vidio pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar?			✓	
4.	Apakah Vidio pembelajaran dapat digunakan berulang kali?				✓
5.	Apakah Vidio pembelajaran dapat digunakan dengan mudah?			✓	
6.	Apakah vidio pembelajaran dapat dijalankan di laptop atau di <i>Handpond</i> ?				✓
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>					
7.	keterampilan dalam vidio pembelajaran bervariasi dan menarik				✓
8.	Keterampilan dan kreatifitas Vidio pembelajaran dalam penyampaian isi materi dengan gambar			✓	
9.	Keterampilan dalam menayangkan gambar pada media pembelajaran menarik				✓
10.	Keterampilan dalam menayangkan animasi dalam media pembelaran menarik dan kreatif				✓
11.	Kesesuaian suara dan visualisasi sudah tepat				✓
12.	Kejelasan volume dan Intonasi suara dalam vidio pembelajaran				✓
13.	Kesesuaian <i>backsound</i> pada media pembelajaran			✓	
14.	Penggunaan huruf ( <i>font</i> ) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca				✓
15.	Kejelasan Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran				✓
16.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran			✓	
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
<b>Total Skor</b>					63

UNIVERSITAS  
KIAI HEGGERI  
DDIQQ

D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

*media video bagus dan layak*

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi  
 Layak digunakan dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak digunakan

Jember, 17 Februari 2023  
Ahli Media

Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.  
NIP.1963110311999031002

UNIVERSITAS NEGERI  
KIAHIDDIQ



Lampiran 11 : Angket Validasi Tanggapan Guru

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN VALIDASI GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Dian Nuraini, S.Pd

**A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
2. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
3. Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

**B. KISI-KISI INSTRUMENT TANGGAPAN GURU**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi	1,2,3, 4,5,6	8
		b. Keterbacaan	7,8	
2.	Kelayakan Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	9,10,11, 12	4
3.	Tampilan	a. Desain Media pembelajaran	13,14	2

		audiovisual berbasis video animasi		
4.	Profil Materi	a. Tanggapan terhadap adanya media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	15,16,17,18,19,20	6

### C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3.	Isi materi sudah lengkap				
4.	Konsep dan materi sudah sesuai				
5.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
6.	Penyampaian materi dalam video dikemas dengan menarik				
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam video terlihat dan dapat dibaca dengan jelas				
8.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami				
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>					
9.	Konsistensi sistematika penyajian materi				
10.	Konsistensi penggunaan kata atau istilah				
11.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini komunikatif terhadap siswa				
12.	Materi dalam video mudah dipahami				
<b>Aspek Tampilan</b>					
13.	Warna dan <i>background</i> dalam video kreatif dan menarik				
14.	Gambar dan ilustrasi dalam video terlihat jelas				
<b>Aspek Profil Materi</b>					
15.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video				

	animasi dapat menarik minat belajar siswa				
16.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat siswa menyimak dengan baik				
17.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa				
18.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat cahaya				
19.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menambah referensi pengetahuan siswa				
20.	Saya mendukung adanya pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi				
<b>Total Skor</b>					

**D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN**

.....

.....

.....

.....

**E. KESIMPULAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Probolinggo,      Februari 2023  
Guru Kelas IV MI Nurul Yakin

DIAN NURAINI, S.PD  
NIP.

Lampiran 12 : Hasil Validasi Tanggapan Guru

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN VALIDASI GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Penyusun : Sahratul Jannah

Validator : Dian Nuraini, S.Pd

**A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
2. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Baik  
Skor 3 : Baik  
Skor 2 : kurang baik  
Skor 1 : Tidak Baik
3. Berilah komentar atau saran terkait dengan hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pertanyaan apabila penilaian bapak/ibu kurang setuju atau tidak setuju
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) pada tempat yang telah disediakan

**B. KISI-KISI INSTRUMENT TANGGAPAN GURU**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi	1,2,3, 4,5,6	8
		b. Keterbacaan	7,8	
2.	Kelayakan Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran audiovisual berbasis vidio animasi	9,10,11, 12	4
3.	Tampilan	a. Desain Media pembelajaran	13,14	2

		audiovisual berbasis video animasi		
4.	Profil Materi	a. Tanggapan terhadap adanya media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	15,16,17,18,19,20	6

### C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>					
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema				✓
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Isi materi sudah lengkap				✓
4.	Konsep dan materi sudah sesuai				✓
5.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
6.	Penyampaian materi dalam video dikemas dengan menarik				✓
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam video terlihat dan dapat dibaca dengan jelas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami				✓
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>					
9.	Konsistensi sistematika penyajian materi			✓	
10.	Konsistensi penggunaan kata atau istilah			✓	
11.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini komunikatif terhadap siswa				✓
12.	Materi dalam video mudah dipahami				✓
<b>Aspek Tampilan</b>					
13.	Warna dan <i>background</i> dalam video kreatif dan menarik				✓
14.	Gambar dan ilustrasi dalam video terlihat jelas				✓
<b>Aspek Profil Materi</b>					
15.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menarik minat belajar siswa				✓
16.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓

18.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat cahaya				✓
19.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menambah referensi pengetahuan siswa				✓
20.	Saya mendukung adanya pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi				✓
<b>Jumlah Skor</b>				<b>78</b>	

**D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN**

**Media pembelajaran sangat bagus dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran video animasi ini juga dapat memudahkan guru serta peserta didik dalam mengingat dan memahami materi sifat-sifat cahaya**

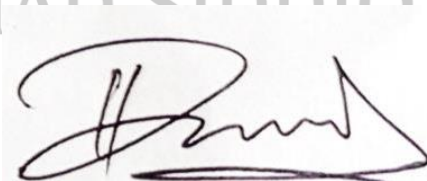
**E. KESIMPULAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran**
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B

Probolinggo, 24 Februari 2023  
Guru Kelas IV MI Nurul Yakin



DIAN NURAINI, S.PD  
NIP.

Lampiran 13 : Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**  
**TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**AUDIOVISUAL**  
**BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN**  
**HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS**  
**IV**  
**DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO**

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, tuliskan identitas diri anda terlebih dahulu
2. Jawablah pertanyaan ini dengan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sudah disediakan, dengan
3. kriteria penilaian sebagai berikut:  
Kriteria Penilaian:  
Skor 4 : Sangat Setuju  
Skor 3 : Setuju  
Skor 2 : Kurang Setuju  
Skor 1 : Tidak Setuju
4. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena tidak berpengaruh kepada nilai anda
5. Atas Kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.**

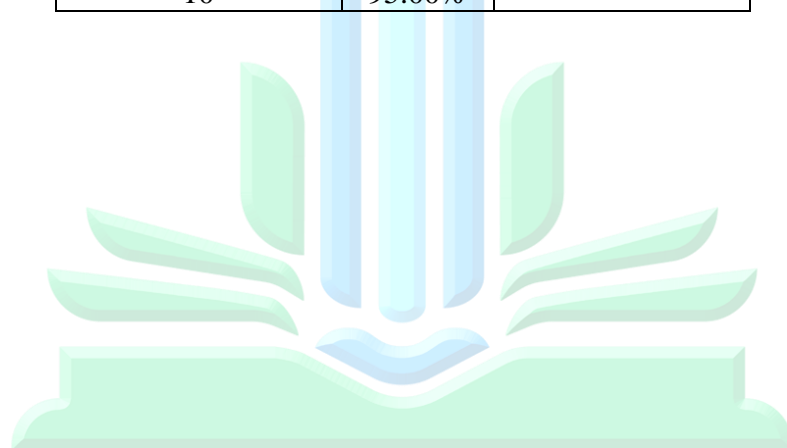
No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah tampilan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi menarik?				

2.	Apakah media pembelajaran mudah digunakan?				
3.	Apakah teks atau tulisan pada video animasi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas?				
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?				
5.	Apakah materi yang disajikan dalam video animasi pembelajaran mudah dipahami?				
6.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat anda lebih bersemangat dalam belajar?				
7.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi memudahkan anda dalam memahami materi sifat-sifat cahaya?				
8.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini menyenangkan dan tidak membosankan?				
9.	Apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat membuat anda lebih mudah mengingat dan memahami materi sifat-sifat cahaya?				
10.	Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi seperti ini sebaiknya diterapkan dalam semua pelajaran?				



Lampiran 14 : Hasil Rekap Angket Respon Siswa

Responden	Prsentase	rata-rata presentase
1	92.50%	93.71%
2	97.50%	
3	95.00%	
4	87.50%	
5	97.50%	
6	92.50%	
7	95.00%	
8	92.31%	
9	92.31%	
10	95.00%	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 15 : Hasil Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**  
**TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL**  
**BERBASIS VIDIO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN**  
**HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV**  
**DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO**

Nama : *Siti Hkoti Jan*

Kelas : *4*

Sekolah : *MJ*

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, tulislah identitas diri anda terlebih dahulu
2. Jawablah pertanyaan ini dengan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sudah disediakan, dengan
3. kriteria penilaian sebagai berikut:  
 Kriteria Penilaian:  
 Skor 4 : Sangat Setuju  
 Skor 3 : Setuju  
 Skor 2 : Kurang Setuju  
 Skor 1 : Tidak Setuju
4. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena tidak berpengaruh kepada nilai anda
5. Atas Kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.**

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah tampilan media pembelajaran audiovisual berbasis vidio animasi menarik?				✓
2.	Apakah media pembelajaran mudah digunakan?			✓	
3.	Apakah teks atau tulisan pada vidio animasi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas?			✓	
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?				✓

### SOAL PRETEST DAN POSTEST

1. Berikut ini yang bukan sifat-sifat cahaya adalah....
  - a. Cahaya dapat menembus benda bening
  - b. Cahaya dapat merambat lurus
  - c. Cahaya dapat menembus benda gelap
  - d. Cahaya dapat dibiaskan
2. Jika tidak ada cahaya, maka yang akan terjadi adalah ....
  - a. Tidak dapat melihat benda-benda di sekitar kita
  - b. Kita dapat menyalakan lampu
  - c. Adanya sebuah bayangan
  - d. Tidak dapat tidur dengan nyenyak
3. Terjadinya pelangi adalah peristiwa yang membuktikan sifat cahaya bahwa cahaya dapat....
  - a. diuraikan
  - b. Merambat lurus
  - c. Dipantulkan
  - d. Menembus benda bening

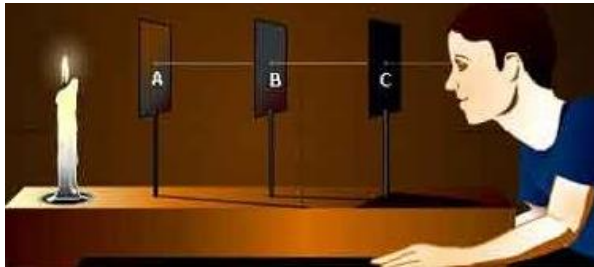
4. Perhatikan gambar berikut



Salah satu sifat cahaya seperti gambar tersebut adalah ...

- a. Merambat lurus
  - b. Dipantulkan
  - c. Diuraikan
  - d. Dibiaskan
5. Bayangan orang yang terbentuk di cermin merupakan contoh sifat cahaya, yaitu ...
    - a. Dibiaskan, karena cahaya mengenai cermin
    - b. Dipantulkan, karena cahaya mengenai benda mengkilap
    - c. Merambat lurus, karena cahaya mengenai benda bening
    - d. Dibelokkan, karena mengenai permukaan benda
  6. Sinar matahari yang masuk ke ruangan melalui ventilasi udara akan tampak seperti garis-garis lurus. Hal itu menunjukkan bahwa cahaya ....

- a. Merambat lurus
  - b. Diuraikan
  - c. Dapat menembus benda bening
  - d. Dapat dibiaskan
7. Budi melakukan kegiatan seperti gambar dibawah ini



Hal tersebut menunjukkan bahwa sifat cahaya ....

- a. Dapat dipantulkan
  - b. Dapat dibiaskan
  - c. Dapat menembus benda bening
  - d. Merambat lurus
8. Sebelum berenang, gina sempat melihat bayangan awan pada permukaan kolam. Hal tersebut menunjukkan salah satu sifat cahaya, yaitu dapat ...
- a. Dibiaskan
  - b. Dipantulkan
  - c. Merambat lurus
  - d. Menembus benda bening
9. Berikut ini contoh peristiwa pembiasan cahaya, kecuali ....
- a. Cakram warna yang diputar akan membentuk warna putih
  - b. Pensil terlihat patah saat dimasukkan dalam gelas berisi air
  - c. Gelembung air sabun yang terkena cahaya matahari tampak memiliki beragam warna
  - d. Terjadinya halo yang seakan-akan mengelilingi bulan atau matahari
10. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sifat cahaya yaitu ...



- a. Dapat dipantulkan
- b. Dapat dibiaskan
- c. Dapat menembus benda bening
- d. Merambat lurus

Lampiran 17: Hasil *Pretes* dan *Postest*

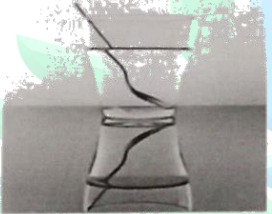
*Pretest*:

Pretes

Nama: Sibala Sandayani  
Sekolah: MIDURULYAN  
Kelas: 4

SOAL PRETEST DAN POSTEST

1. Berikut ini yang bukan sifat-sifat cahaya adalah  
a. Cahaya dapat menembus benda bening  
b. Cahaya dapat merambat lurus  
 c. Cahaya dapat menembus benda gelap  
d. Cahaya dapat dibiaskan
2. Jika tidak ada cahaya, maka yang akan terjadi adalah ....  
 a. Tidak dapat melihat benda-benda di sekitar kita  
b. Kita dapat menyalakan lampu  
c. Adanya sebuah bayangan  
d. Tidak dapat tidur dengan nyenyak
3. Terjadinya pelangi adalah peristiwa yang membuktikan sifat cahaya bahwa cahaya dapat...  
a. diuraikan  
 b. Merambat lurus  
c. Dipantulkan  
d. Menembus benda bening
4. Perhatikan gambar berikut



Salah satu sifat cahaya seperti gambar tersebut adalah ...

- a. Merambat lurus
- b. Dipantulkan
- c. Diuraikan
- d. Dibiaskan

5. Bayangan orang yang terbentuk di cermin merupakan contoh sifat cahaya, yaitu ...  
a. Dibiaskan, karena cahaya mengenai cermin  
b. Dipantulkan, karena cahaya mengenai benda mengkilap  
 c. Merambat lurus, karena cahaya mengenai benda bening  
d. Dibelokkan, karena mengenai permukaan benda
6. Sinar matahari yang masuk ke ruangan melalui ventilasi udara akan tampak seperti garis-garis lurus. Hal itu menunjukkan bahwa cahaya ...  
 a. Merambat lurus  
b. Diuraikan



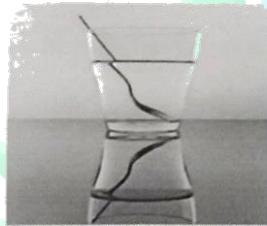
Posttest:

Nama: Diana Nurriah dan  
KLS: 4  
Nama Sekolah: MI Nurul Jannah

Posttest

#### SOAL PRETEST DAN POSTEST

1. Berikut ini yang bukan sifat-sifat cahaya adalah....
  - a. Cahaya dapat menembus benda bening
  - b. Cahaya dapat merambat lurus
  - c. Cahaya dapat menembus benda gelap
  - d. Cahaya dapat dibiaskan
2. Jika tidak ada cahaya, maka yang akan terjadi adalah ....
  - a. Tidak dapat melihat benda-benda di sekitar kita
  - b. Kita dapat menyalakan lampu
  - c. Adanya sebuah bayangan
  - d. Tidak dapat tidur dengan nyenyak
3. Terjadinya pelangi adalah peristiwa yang membuktikan sifat cahaya bahwa cahaya dapat....
  - a. diuraikan
  - b. Merambat lurus
  - c. Dipantulkan
  - d. Menembus benda bening
4. Perhatikan gambar berikut



Salah satu sifat cahaya seperti gambar tersebut adalah ...

- a. Merambat lurus
  - b. Dipantulkan
  - c. Diuraikan
  - d. Dibiaskan
5. Bayangan orang yang terbentuk di cermin merupakan contoh sifat cahaya, yaitu ...
    - a. Dibiaskan, karena cahaya mengenai cermin
    - b. Dipantulkan, karena cahaya mengenai benda mengkilap
    - c. Merambat lurus, karena cahaya mengenai benda bening
    - d. Dibelokkan, karena mengenai permukaan benda
  6. Sinar matahari yang masuk ke ruangan melalui ventilasi udara akan tampak seperti garis-garis lurus. Hal itu menunjukkan bahwa cahaya ....
    - a. Merambat lurus
    - b. Diuraikan

Lampiran 18 : Surat Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telo, (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 88136  
Website [www.http://fik.uinmas-jember.ac.id](http://fik.uinmas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.uinjenber@gmail.com](mailto:tarbiyah.uinjenber@gmail.com)

---

Nomor : B-0213/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194123  
Nama : SAHRATUL JANNAH  
Semester : Semester sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Februari 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 19 : Surat Validator Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telo, (0331) 428104 Fax: (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: <http://itik.uinmas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.uinjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.uinjember@gmail.com)

---

Nomor : B-0214/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194123  
Nama : SAHRATUL JANNAH  
Semester : Semester sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di MI Nurul Yakin Paiton Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Februari 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



Lampiran 20 : Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 88138  
Website [www.http://iik.uinichas-jember.ac.id](http://iik.uinichas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.uinjeabec@gnad.com](mailto:tarbiyah.uinjeabec@gnad.com)

Nomor : B-5971/In.20/3.a/PP.009/12/2022

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MI Nurul Yakın  
Sumberanyar Paiton Probolinggo

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194123  
Nama : SAHRATUL JANNAH  
Semester : Semester tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI MI NURUL YAKIN PAITON PROBOLINGGO", selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Isniatun, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


Jember, 14 Desember 2022



Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

Lampiran 21 : Surat Selesai Penelitian

 **YAYASAN NURUL YAQIN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH "NURULYAQIN"**  
**TERAKREDITASI B**  
**NSM : 111 235 130 227**  
**Sumberanyar Paiton Probolinggo**

Sekretariat : Jl. Raya Kotaanyar - Sumberanyar Email: operetomy123@gmail.com Telp. (0335) 9890195 Kode Pos 67291


Nomor : 302 21 MINY/A.25/II/2023  
Hal : **Penelitian**  
Kepada :  
Yth : Dekan  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Tempat


Berdasarkan Surat Nomor : B-2009/In.20/3 a/PP.00 9/01/2022 tentang penelitian, atas:

Nama : Sahratul Jannah  
Nim : T20194123  
Jenjang : S1  
Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah)

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian selama 90 ( Sembilan Puluh Hari) hari, dengan judul : " Pengembangan Media Pembelajaran audiovisual Berbasis Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Kelas IV di MI Nurul Yaqin Sumberanyar Paiton Probolinggo".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Paiton, 14 Februari 2023  
Kepala Madrasah  
  
**ISNIATUN, S.Pd.**



Lampiran 22 : Dokumentasi

Wawancara Bersama Guru



Proses Pembelajaran Berlangsung



Pengerjaan Soal *Pretest*



Pengerjaan Soal *Postest*



Uji Coba Materi



Foto Bersama Setelah Penelitian



## BIODATA PENULIS



Nama : Sahratul Jannah  
NIM : T20194123  
Alamat : Dusun Krajan, RT 018 RW 006 Desa Sumberanyar  
Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo Provinsi  
Jawa Timur  
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 06 Januari 2001  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
E-mail : [sahratuljannah010601@gmail.com](mailto:sahratuljannah010601@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan :

1. RA Masyitoh III Nurul Yakin Sumberanyar Paiton
2. MI Nurul Yakin Sumberanyar Paiton
3. MTs Nurul Jadid Karanganyar Paiton
4. MA Islamiyyah Syafiiyyah Sumberanyar Paiton

### Pengalaman Organisasi :

1. Anggota Bidang Baknat IV PMII RFTIK
2. Sekretaris Pengurus GESEK ( Gerakan Seni Kader )
3. Panitia Pagelaran Seni dan Olimpiade Ke 2 HMPS PGMI UIN KHAS  
Jember