

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S. Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**Ike Ratna Juwita
NIM: T20194113**

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

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S. Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Ike Ratna Juwita
NIM: T20194113

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



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memnuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari galat : Jumat

Tanggal : 27 Oktober 2023

Tim Penguji
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.

NIP. 20160391

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (QS. An-Nahl Ayat: 44)*



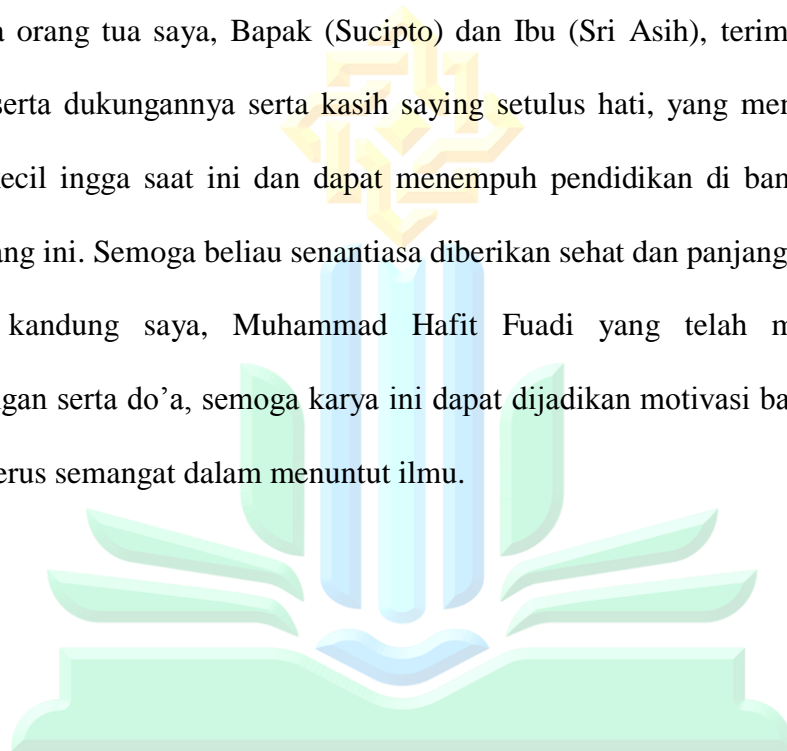
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 276

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya serta sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini untuk dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak (Sucipto) dan Ibu (Sri Asih), terimakasih atas do'a serta dukungannya serta kasih sayang setulus hati, yang mendidik saya dari kecil ingga saat ini dan dapat menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau senantiasa diberikan sehat dan panjang umur.
2. Adik kandung saya, Muhammad Hafit Fuadi yang telah memberikan dukungan serta do'a, semoga karya ini dapat dijadikan motivasi bagimu kelas agar terus semangat dalam menuntut ilmu.



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

ABSTRAK

Ike Ratna Juwita 2023: “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.*”

Kata Kunci: Pengembangan Video Animasi, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Video animasi pembelajaran merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Peranan media sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian pengembangan video animasi ini dilakukan untuk mengembangkan video animasi agar dapat digunakan dalam berbagai materi terutama pada pembelajaran IPAS. Pada penelitian ini peneliti memilih materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia di kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Video animasi ini bisa digunakan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik tentang Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

Dalam pengembangan video animasi ini memiliki beberapa rumusan masalah yang terdiri dari (1) Bagaimana desain Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?, (2) Bagaimana keefektifan Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk menghasilkan video animasi pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Baiturrohman GMI Jember. (2) Untuk mengetahui keefektifan video animasi pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Baiturrohman GMI Jember.

Pengembangan Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yaitu (1) *Analisis*, (2) *Development*, (3) *Design*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*, dan teknik pengumpulan data pengembangan ini yaitu Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan jika (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah video animasi, (2) Hasil keefektifan video animasi yang dihasilkan dari respon peserta didik serta hasil belajar yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil keefektifan yang diketahui serta didapatkan menggunakan perhitungan N-Gain Score yang menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 73%.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikah rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Ilmu Pngetahuan Alam dan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah menuju jaman islamiyah. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Ibu Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Rif’an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksanya skripsi.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., Koordinator Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida’iyah yang telah membimbing serta memberikan arahan

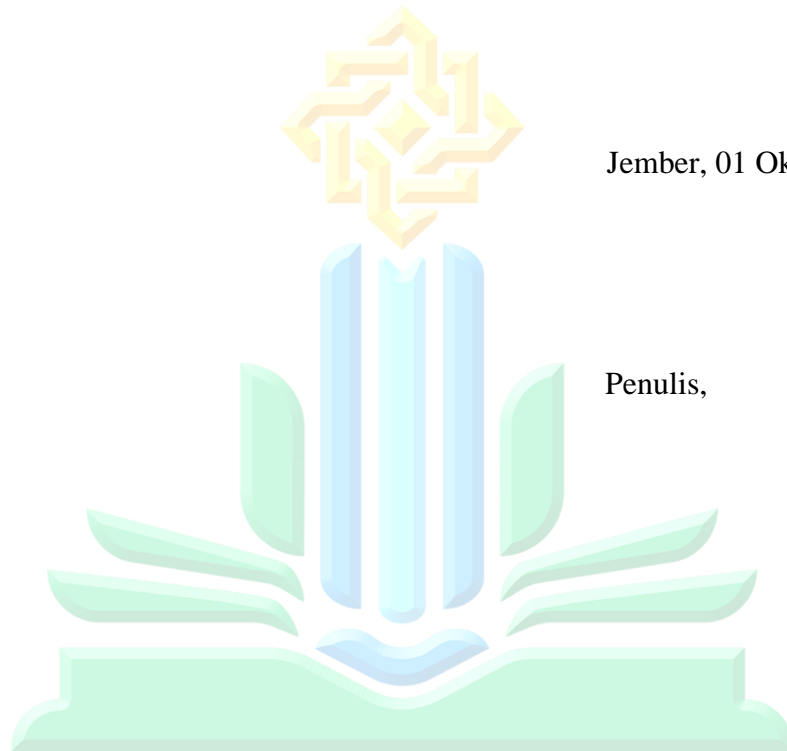
kepada saya selama kuliah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan menjadi penasihat, motivasi serta arahan untuk melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Bapak Asmad, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohman yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
7. Kepada Ibu Nurul Miftah Fauzi, S.Pd, selaku guru kelas IV A, dan staf SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
8. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan barokah untuk bekal hidup kedepan.
9. Kepada saudara dan teman-teman terdekat saya yang telah mendukung saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 yang telah memberikan semangat dukungan, dan bantuan bagi penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang bersedia menjadi objek penelitian ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 01 Oktober 2023

Penulis,



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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	8
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	33

A. Model Penelitian Dan Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	35
C. Uji Coba Produk	39
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Profil Sekolah.....	49
B. Penyajian Data Uji Coba.....	50
C. Analisis Data	76
D. Revisi Produk	81
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	84
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	84
B. Saran Pemanfaatan, Disemenasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
C. Kesimpulan	91
DAFTAR PUSTAKA	92



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

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	21
3.1 Daftar Peserta Didik.....	48
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	67
4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	69
4.4 Hasil <i>Pre-test</i>	72
4.5 Hasil <i>Post-test</i>	73
4.6 Kriteria <i>Gain Score</i>	77
4.7 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain	78
4.8 Uji Normalitas <i>N Gain Score</i>	79
4.9 Hasil Respon Peserta Didik.....	81



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

DAFTAR GAMBAR

3.1 Alur Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	36
4.1 Hasil Penelusuran Google	57
4.2 Halaman Cover <i>Animaker</i>	57
4.3 Halaman <i>Sign Up Animaker</i>	58
4.4 Halaman <i>Animaker</i> Setelah <i>Sign Up</i>	58
4.5 Menu Pada <i>Crate</i>	59
4.6 Halaman <i>Blank Page</i>	59
4.7 Menu Pada <i>Character</i>	60
4.8 Menu Pada Aplikasi <i>Animaker</i>	60
4.9 Tombol <i>Replay</i>	61
4.10 Halaman Akhir Video	61
4.11 Halaman untuk Download.....	62
4.12 Halaman Setelah di Download.....	62
4.13 Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media	71
4.14 Peserta Didik Mengerjakan Post-tes	73
4.15 Diagram Peningkatan hasil Belajar	80
4.16 Gambar Media Sebelum Direvisi.....	82
4.17 Gambar Video Animasi Sesudah Direvisi	82
4.18 Gambar Video Animasi Sesudah Revisi Sidang.....	82

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dan sangat berpengaruh pada data kehidupan manusia. Pendidikan di Indonesia merupakan prioritas utama, karena mendapatkan perhatian yang khusus dari pemerintah pusat agar inovasi pendidikan yang dilakukan pemerintah mampu bersaing dengan dunia global. Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹

Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin khususnya dalam ranah pendidikan. Seorang pendidik adalah sosok yang paling berperan dalam hal tersebut. Seorang pendidik harus menguasai

¹ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma, “ Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6, No.1, (2018): 10, <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>

terlebih dahulu perkembangan teknologi sebelum menerapkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Jika seorang pendidik sudah dapat menguasai perkembangan teknologi pada saat ini barulah penerapan pemanfaatan teknologi penerapan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat terealisasi dengan baik. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus menyesuaikan penerapan pemanfaatan teknologi untuk dijadikan bahan ajar yang lebih menarik untuk peserta didik. Dengan hal tersebut diharapkan juga peserta didik dapat memperoleh wawasan yang luas serta meningkatkan motivasi belajar terhadap materi-materi yang diajarkan.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Video animasi pembelajaran merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi materipelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Arsyad dalam Purwanto dan Rizki Audio-Visual adalah penggambaran atau visualisasi dari narasimateri pembelajaran dan dikemas dengan singkat. Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi adalah sebuah materi pembelajaran yangdikemas dengan penggambaran atau visualisasi yang ditampilkan

dalam bentuk video animasi.²

Penggunaan bahan ajar haruslah dipilih dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Bahan ajar haruslah baik dan tepat, baik artinya dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dan tepat artinya materi dan pendemonstrasi harus cocok sehingga dapat memperjelas konsep yang disampaikan guru. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang bisa membuat atau membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Sementara itu, banyak sekali teknologi yang bisa digunakan guru mulai dari laptop, handphone, internet, aplikasi komputer, hingga proyektor. Teknologi-teknologi inilah yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran yakni aplikasi *animaker*. Aplikasi animaker adalah *software* berbasis web yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah paparan yang dilengkapi dengan fitur animasi, diantaranya animasi kartun, animasi teks, dan efek transisi yang lebih hidup dengan pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Pengembangan video animasi yang berdasarkan sub bab materi pada pembelajaran IPAS mempunyai tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran secara bertahap. Hal yang menjadi kelebihan dari video animasi, di mana bahwa video animasi mampu memvisualkan isi materi seperti objek aslinya dalam unsur gambar, tulisan, audio,

² Dyana Utami, Yayah Huliatusisa, dan Boy Dorahman, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Animasi Pada Kelas III SD," *Indonesian Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No.1, Desember 2021, 62. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>

gerakan bervariasi, bersifat jangka panjang, serta sajian materi yang menarik dan menekan tingkat kebosana dari peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, bahwa penggunaan media sebagai bahan ajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran juga dapat di temukan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat: 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.³(QS. An-Nahl Ayat: 44)

Berdasarkan ayat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan sebuah pesan, sehingga siswa dapat membangkitkan pikiran beserta minat dalam proses pembelajaran. Selain itu menerapkan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan karakter peserta didik terlebih dahulu. Sehingga pendidik dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang menarik perhatian,

KI inovatif, kreatif untuk kelancaran proses pembelajaran.⁴

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik aktif dalam

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah*, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 276

⁴ M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist", *Jurnal Kopertais Wilayah XI KalimantanI*, Vol 13, No. 23 (2015), 133, <https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M%20Ramli%20Media%20Pembelajaran.pdf>

proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak berkembang berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran berupa audio visual. Media audio visual merupakan cara pembelajaran yang menggunakan dua unsur suara dan gambar, dimana proses pembelajaran melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran.⁵

Dari hasil observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, peneliti mendapatkan informasi bahwa di SD Baiturrohman sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media seadanya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu. Akibatnya peserta didik tampak kurang tertarik dan mudah bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh pun rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan video animasi berbasis *animaker* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Baiturrohman dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta dilihat ketersediaan sarana dan prasarana yang ada disekolah seperti LCD proyektor dan computer serta kemudahan guru dalam mengoperasikan, dan peneliti sendiri merasa bahwa pengembangan video animasi berbasis

⁵ Najmi Hayati and Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMAN 1 Bangkinang Kota", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol 14, No. 2 (2017):161, [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.voll4\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.voll4(2).1027)

animaker ini dapat dilakukan di SD Baiturrohman untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Video animasi berbasis animker merupakan sebuah bahan ajar yang dapat membantu dan mempermudah dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik melalui video yang berisi materi yang akan disampaikan. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang normatif. Menarik dalam artian bahwa video animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang normative karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru untuk peserta didik. Video animasi ini bisa dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian peserta didik lebih lama. Selain itu ada hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan video animasi ini yaitu dilihat dari respon peserta didik di SD Baiturrohman Kelas IV yang sebagian besar lebih menyukai hal yang menarik dan lucu maka media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi energy dan penggunaannya pada pembelajaran IPAS yang dijelaskan dapat

⁶ Observasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 18 Februari 2023

dimengerti. Tujuan dari pengembangan video animasi berbasis animaker ini adalah agar peserta didik lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran IPAS dikarenakan luasnya materi.

Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yaitu video animasi dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Dapat menampilkan secara visual baik dalam bentuk gambar atau animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang seperti bentuk sel. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan video animasi pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Baiturrohman GMI Jember
2. Untuk mengetahui keefektifan video animasi pada pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Baiturrohman GMI Jember

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Video animasi yang mencakup materi IPAS Kelas IV
2. Produk yang dikembangkan berupa video animasi yang selanjutnya akan di unggah di situs youtube.
3. Video berisi animasi gambar, tulisan, gerakan, audio, baground dan backsound.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Video pembelajaran berbasis aplikasi *animaker* berkontribusi dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan video animasi dalam pembelajaran.
2. Video pembelajaran berbasis *animaker* dapat menjadi sumber pengetahuan tambahan khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.
3. Video pembelajaran berbasis *animaker* diharapkan dapat membantu pihak sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran pada materi IPAS sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah.

4. Video pembelajaran berbasis *animaker* ini dapat membantu pendidik menentukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.
5. Video pembelajaran berbasis *animaker* juga dapat dijadikan referensi media belajar bagi peserta didik pada saat pembelajaran online maupun offline juga menambah informasi dan pengetahuan peserta didik pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan video animasi ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan-keterbatasan dari produk yang akan dibuat. Asumsi yang dibuat dalam pengembangan media video animasi pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD adalah:

1. Video pembelajaran berbasis *animaker* dapat digunakan peserta didik SD/MI kelas IV khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.
2. Video pembelajaran berbasis *animaker* adalah produk yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan tambahan khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.
3. Video pembelajaran berbasis *animaker* dapat dijadikan sebagai uji coba untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbentuk video.

Penelitian dan pengembangan video animasi ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Pengembangan video animasi ini digunakan untuk Kelas IV sekolah dasar.
2. Video animasi ini diterapkan pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi tentang variabel, istilah konsep-konsep yang terkait dengan variabel yang di teliti. Definisi istilah ini penting dikemukakan agar memberikan kejelasan tentang variabel, istilah atau konsep yang digunakan dalam penelitian.⁷ Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan video animasi berbasis *animaker*

Pengembangan merupakan penelitian yang menggunakan langkah-langkah tertentu yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang sudah tervalidasi.

Video animasi dapat diartikan sebagai perantara penyampaian informasi yang dikemas dalam bentuk audio-visual untuk diterapkan dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti memilih aplikasi *Animaker* yang digunakan untuk membuat viceo animasi tersebut.

⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group,2015), 301

Dalam video tersebut menggunakan beberapa fitur gambar bergerak seperti gambar orang yang berbicara, gambar yang bergerak, dan lain sebagainya. Pemilihan gambar tersebut dipilih dengan sesuai dengan penampilan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia yang disampaikan dan memilih gambar yang menarik, dapat bergerak guna menjadikan animasi tersebut jadi lebih hidup dan nyata.

2. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi manusia khususnya pada muatan pelajaran IPS kelas IV materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Pada materi ini mencakup tentang Keragaman Suku Bangsa di Indonesia, Keragaman Agama di Indonesia, dan Keragaman Budaya di Indonesia.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan nilai-nilai yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar sering dicerminkan sebagai nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya siswa belajar. Hasil belajara meliputi tiga aspek, yaitu: *Pertama*, aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. *Kedua*, aspek afektif, meliputi perubahan-perubahan dalam sikap mental, perasaan

dan kesadaran. *Ketiga*, aspek psikomotor, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.⁸

Untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti memberikan penugasan berupa tes. Tes tersebut berupa soal yang berjumlah 10 soal yang diberikan kepada peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Dengan demikian “Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan bahan ajar berupa video animasi khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



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

⁸ Zakiah Darajat, Dkk, *Metodik khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008, 197

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terikat dengan penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menurut hemat peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA Di SD Lab School UNNES⁹

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (penelitian dan pengembangan). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media video animasi pembelajaran, setelah itu diterapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan deskriptif persentase dan uji satu sampel untuk ketuntasan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan

⁹ Bastiar Ismail Adkhar, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Lab School UNNES", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/view/13274>

mengenal bagian hewan dan tumbuhan. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh ahli materi sebesar 81,3 % dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta untuk aspek kualitas dan keefektifan media oleh sebesar 82,22% dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 89,5%. Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=17-1 = 16$ diperoleh $t_{tabel} = 2,119$. Didapat $t_{hitung} = 11,054 \geq t_{tabel} = 2,119$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran video animasi.

Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *powtoon* dan ditunjukkan untuk kelas 2 Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian saya menggunakan aplikasi *animaker* dan ditujukan untuk kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Advensia Bribin dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Bebas *Animaker* Pada Materi Ciri-Ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII¹⁰

Penelitian ini menggunakan metode yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada metode Borg and Gall dalam Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah penelitian, dalam penelitian ini hanya diterapkan lima langkah yaitu menggali potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk dan revisi produk, tujuannya mengetahui kualitas dan kelayakan media video animasi berbasis *animaker* dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil penelitian media video animasi dikemas dalam bentuk file berformat MP4 yang diunggah ke situs youtube dan dapat diakses secara *online*. Media video animasi memuat komponen tulisan, gambar, gerakan, audio, background dan backsound yang bervariasi dan relevan dengan materi ciri-ciri dan klasifikasi makhluk hidup. Hasil validasi produk masuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor penilaian rata-rata 3,48 dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam skala terbatas sesuai dengan saran perbaikan dari validator.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan

¹⁰ Maria Advensia Bribin, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII” (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2021), <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40724>

aplikasi *animaker*, dan sama-sama mengembangkan video animasi. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode Borg and Gall dan ditujukan pada kelas VII. Sedangkan penelitian saya menggunakan metode ADDIE dan ditujukan pada kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Parlin Agustin dengan judul Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar¹¹

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar. Teknik pengumpulan data melalui lembar validasi ahli, validasi, angket, dan observasi. Kemudian data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi berbasis animaker didesain dengan cara: (1) melakukan identifikasi kebutuhan,

(2) merumuskan kompetensi dasar, (3) merancang media, (4) melakukan validasi dan uji coba, dengan perolehan persentase rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 93,84% dengan kategori sangat layak.

Sedangkan dari ahli media persentase 95,29% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba skala kecil diperoleh persentase rata-rata yaitu 96,66% Sangat Layak. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh

¹¹ Parlin Agustin, "Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar", (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/19870/1/Parlin%20Agustin%2020170209066%20FTK%20PGMI%2020085338165809.pdf>

persentase rata-rata yaitu 85,77% Sangat Layak. (5) melakukan revisi media. Adapun keefektifan media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPS dengan perolehan persentase 100% dikategorikan dalam pembelajaran sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berbasis animaker yang telah dikembangkan dapat digunakan di MIN 25 Aceh Besar.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, serta sama-sama mengembangkan video animasi berbasis animaker. Sedangkan perbedaanya menggunakan model Borg and Gall dan ditujukan untuk kelas V. Sedangkan penelitian saya menggunakan metode ADDIE dan ditujukan pada kelas IV.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dyana Utami, Yayah Huliatusisa, Boy Dorahman dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Matematika

Berbasis Video Animasi Pada Kelas III SD¹²

penelitian ini termasuk penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan teori Borg and Gall. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan di SDIT Cordova 3. (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar (4,8) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan, sedangkan

¹² Dyana Utami, Yayah Huliatusisa, Boy Dorahman, “ Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Animasi Pada Kelas III SD”, *Indonesian Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No.1, Desember 2021, <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>

berdasarkan validasi ahli media sebesar (4,3) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan. (3) hasil latihan I sebesar (88,46%) termasuk kriteria “sangat tinggi”, hasil latihan II sebesar (84,61%) termasuk kriteria “tinggi”, (4) bahan ajar yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Kelayakan bahan ajar berbasis video animasi pada mata pelajaran matematika didapatkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,8 termasuk pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan di SDIT Cordova (2) Hasil penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 4,3 termasuk pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan di SDIT Cordova 3. 3. Ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari 2 nilai tes yang dilakukan yaitu Ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap latihan 1 didapatkan persentase ketuntasan 88,46% termasuk pada kriteria “sangat tinggi”. Pada tahap latihan 2 didapatkan persentase ketuntasan 84,61% termasuk pada kriteria “tinggi”. (3) Minat belajar siswa setelah menggunakan media mengalami peningkatan yaitu pada siswakeselas III-Jeddah terdapat lebih dari 50% yang memberikan hasil positif pada angket termasuk pada kriteria “sangat berminat” untuk belajar matematika

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan sama-sama mengembangkan bahan ajar video animasi.

Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan model *Borg and Gall*. Sedangkan penelitian saya menggunakan ADDIE.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Alma Ningsy , Pattaufi, Faridha Febriati dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Budaya Lokal Di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barr¹³

R&D (Research and Development), bertujuan untuk 1) menganalisis kebutuhan bahan ajar muatan lokal bahasa daerah, 2) mendesain produk bahan ajar berupa video animasi untuk pembelajaran muatan lokal, 3) mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Penelitian ini dilakukan di SDI Mattirowalie pada Semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 16 orang siswa dan 1 guru mata pelajaran muatan lokal yang dipilih secara random sampling. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli media, angket ahli isi/materi, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok besar, serta dokumentasi pendukung dalam penelitian ini. Metode analisis data terdiri atas analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

¹³ Alma Ningsy, Pattaufi, Faridha Febriati, "Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Budaya Lokal Di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barru", *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, Volume 1 Nomor 4 Oktober 2021. <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i4.22848>

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar video animasi berbasis budaya lokal di SDI Mattirowalie, kabupaten Barru yang dikembangkan menggunakan Kinemaster Premium didukung penggunaan Photoshop, CorelDraw, dan Adobe Audition berdurasi 3-4 menit, materi tentang budaya lokal permainan tradisional Alma Ningsy, Pattaufi, Faridah Febriati, Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi 186 Berbasis Budaya Lokal di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barru dan pendidikan karakter suku bugis, didukung media audio, video dan teks, bahan ajar yang dikembangkan sudah valid dan praktis.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaannya sama-sama menggunakan sama-sama mengembangkan bahan ajar video animasi. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu peneliti menggunakan menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D dan menggunakan aplikasi *kinemaster*. sedangkan penelitian saya menggunakan model pengembangan ADDIE dan menggunakan aplikasi *animaker*.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Bastiar Ismail Adkhar, 2016. Skripsi dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powton Pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA Di SD Lab School UNNES	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran video animasi.	Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>powtoon</i> dan ditunjukkan untuk kelas 2 Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian saya menggunakan aplikasi <i>animaker</i> dan ditujukan untuk kelas IV.
2.	Maria Advensia Bribin, 2021. Skripsi dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Bebasis Animaker Pada Materi Ciri-Ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII	Persamaanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, sama-sama menggunakan aplikasi <i>animaker</i> , dan sama-sama mengembangkan video animasi.	Penelitian terdahulu menggunakan metode Borg and Gall dan ditujukan pada kelas VII. Sedangkan penelitian saya menggunakan metode ADDIE dan ditujukan pada kelas IV, videonya hanya focus pada materi sedangkan video yang saya kembangkan di akhir ada kuis.
3.	Parlin Agustin, 2021. Skripsi dengan judul Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar	Persamaanya sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan, serta sama-sama mengembangkan	Perbedaanya menggunakan model Borg and Gall dan ditujukan untuk kelas V. Sedangkan

		video animasi berbasis animaker.	penelitian saya menggunakan metode ADDIE dan ditujukan pada kelas IV, videonya hanya fokus pada materi sedangkan video yang saya kembangkan di akhir ada kuis.
4.	Dyana Utami, 2 Yayah Huliatusisa, 3 Boy Dorahman, 2021. Jurnal dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Animasi Pada Kelas III SD	Persamaannya sama-sama mengembangkan bahan ajar video animasi.	Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan model penelitian Borg and Gall sedangkan penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE
5.	Alma Ningsy, Pattaufi, Faridha Febriati, 2021. Jurnal dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Budaya Lokal Di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barru.	Persamaannya sama-sama mengembangkan video animasi.	Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu 4D, dan menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i> . Sedangkan penelitian saya menggunakan model pengembangan ADDIE, dan menggunakan aplikasi <i>Animaker</i> .

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan. Salah satunya adalah persamaan mengenai pengembangan media video animasi. Sedangkan perbedaannya dapat diketahui dari pendekatan penelitian, mata pelajaran, dan hasil penelitian. Posisi penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian sebelumnya dengan fokus penelitian yang berbeda, yaitu meneliti "Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember."

B. Kajian Teori

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan.¹⁴ Pengembangan media

pembelajaran ada didasarkan pada adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan di semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan pembelajaran hadir juga didasarkan pada adanya sebuah kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan yang

¹⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group,2015), 277.

berkualitas bagianak-anaknya semakin meningkat, sekolah yang berkualitas semakin dicari, dan sekolah yang mutunya rendah semakin ditinggalkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka proses belajar mengajar di ruang kelas telah banyak menarik perhatian para peneliti dan praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran perlu ditingkatkan, sehingga dapat diketahui secara nyata, apa, mengapa, dan bagaimana upaya-upaya yang seharusnya dilakukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang diharapkan.¹⁵

2. Video Animasi Pembelajaran

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kita dapat menemukan arti secara harfiah bahwa pengertian video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisive. Dengan kata lain, video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.¹⁶

Video sebagai bahan ajar noncetak kaya informasi. Video sangat lugas jika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu, video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar didalam bahan ajar

¹⁵ Muhammad Rimando Gili Saka, *Pengembangan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio* (Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung, 2019): 14-15, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/7739>

¹⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2014), 511

cetak dan bisa menjumpai suara dari program audio, sedangkan video dapat menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Video dapat menjadi sarana belajar dan pembelajaran karena pengguna mampu menyimak, memahami, meresapkan materi, konsep, isu, permasalahan, proses dan fenomena-fenomena alam yang sedang terjadi serta mampu mengikuti dan menerapkan praktik-praktik yang sedang diterapkan oleh para ahli.

Video animasi merupakan salah satu model atau metode pembelajaran yang menuntut kreatifitas dan ketelitian dari para pendidik.¹⁷ Pembelajaran melalui video animasi harus dibuat berdasarkan naskah yang dilengkapi dengan informasi penting tentang sebuah materi yang akan disajikan kepada peserta didik. Informasi tersebut berupa audio, gambar, tulisan, dan gerakan sebagai sumber yang dapat mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik.

Secara metodologis video animasi berasal dari dua kata yakni video dan animasi. Video merupakan media yang paling efektif dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar. Video bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Video pada prinsipnya menyajikan gambar yang bergerak dan bersuara. Sedangkan

¹⁷ Maria Advensia Bribin, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2021): 18, <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40724>

animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan sebuah benda yang diam. Media pembelajaran video animasi merupakan jenis media berbasis *Informational Technologi*. Karena itu, dalam memodifikasi video animasi sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengankarakteristik peserta didik, unsur estetika dan kemenarikan, sehingga interaktif yang di ciri-cirikan oleh gambar, tulisan, suara dan gerakan dapat tersampaikan. Hal ini bertujuan untuk mengentas rasa jenuh dan bosan serta untuk mendorong dan meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar dari peserta didik.¹⁸

3. *Animaker*

Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi. *Animaker* punya produk yang bernama *animaker whiteboard*. Dengan *software* ini kita bisa membuat *whiteboard animation* dengan praktis. *Animaker*

menyediakan layanan gratis dan berbayar. *Animaker* merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online.

Pada aplikasi ini *background* dan karakter yang di butuhkan telah tersedia.¹⁹

¹⁸ Maria Advensia Bribin, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2021): 19, <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40724>

¹⁹ Khairun Nisa, "Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar" (skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh 2021), 22

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *animaker*. Kelebihan dari *animaker* yaitu, dapat diunduh secara gratis dan hasil videonya dapat dibuat dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari *full High Definition (HD)*, *High Definition (HD)* dan *Standart Deffinition (SD)*. Sedangkan kelemahannya yaitu, kelemahan pada proses pembuatan video animasi menggunakan *animaker* masih sangat terbatas, masih berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet, prosesnya yang banyak, dan fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.²⁰ IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Sedangkan IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial, melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang berwawasan luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

²⁰ Ani Rusilowati, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko, “ Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal”, FMIPA, 7 April 2022, <https://mipa.unnes.ac.id>

Adapun materi yang terdapat pada media video animasi berikut ini.²¹

a. Keragaman Sosial Dan Budaya di Indonesia

Permainan tradisional merupakan salah satu keragaman budaya di Indonesia. Selain budaya, bangsa Indonesia juga memiliki keragaman sosial dan agama. Apa saja bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di Indonesia? Ayo, pelajri bersama pada bab ini.

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama. Kesamaan ciri yang dimiliki suatu suku bangsa dapat dilihat dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian. Ciri inilah yang membedakan satu suku dengan suku yang lain. Wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan mempengaruhi keragaman suku bangsa. Berikut persebaran beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.

Bangsa Indonesia harus mengembangkan sikap menghargai dan menghormati agar tercipta persatuan. Berikut contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia.

- 1) Bangga terhadap suku bangsanya.
- 2) Menerima perbedaan suku dengan saling menghargai dan tidak menjelek-jelekan suku lain.

²¹ Nani R, Khristiyono P. S, dan Irene M.J.A, *ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Volume 2*, (Penerbit Erlangga, 2022), 47

- 3) Bermain bersama teman tanpa membeda-bedakan asal suku bangsanya.
- 4) Membantu tetangga tanpa membeda-bedakan suku bangsa.
- 5) Menyapa tetangga atau teman yang berbeda suku saat bertemu di jalan.

b. Keragaman Agama di Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah bangsa yang beragama dan mempercayai adanya Tuhan. Hal ini sesuai dengan ideologi bangsa, yaitu Pancasila sila pertama yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Negara Indonesia mengakui enam agama resmi dan aliran kepercayaan. Enam agama resmi yang diakui adalah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Khonghucu.²²

c. Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia kaya akan jenis budaya. Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, dan karya cipta manusia dari hubungan antara manusia dengan lingkungan alam ataupun antarmanusia. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda di setiap wilayah. Keragaman budaya di Indonesia meliputi bahasa, lagu, alat musik, pakaian, senjata, tari, rumah, makanan, tradisi, dan pertunjukkan tradisional.

Budaya daerah adalah kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Budaya daerah mencerminkan identitas dan ciri khas kita

²² Nani R, Khristiyono P. S, dan Irene M.J.A, *ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Volume 2*, (Penerbit Erlangga, 2022), 50.

sebagai bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kita harus ikut melestarikan budaya daerah agar tetap terjaga kelestariannya. Berikut beberapa upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan.

- 1) Mempelajari budaya daerah lain guna memupuk rasa cinta tanah air.
- 2) Mengenalkan budaya daerah Indonesia melalui media sosial.
- 3) Mengikuti kegiatan budaya yang ada disekitar.
- 4) Memuji kelezatan makanan tradisional dari lain.

5. Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan sikap yang dilakukan dengan mendayakan seluruh potensi fisiologis dan psikologis, jasmani, dan rohani manusia dengan bersumber dari berbagai bahan informasi. Belajar juga dapat berarti upaya untuk mendapatkan warisan kebudayaan dan nilai-nilai hidup dari masyarakat yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berkelanjutan.

Gagne mengemukakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.”²³

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai

²³ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineks Cipta, 2009), Hal 10

dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.

Bloom menyatakan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.” Sedangkan “Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian sikap.”²⁴

Sedangkan menurut S. Nasution “Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.”²⁵

Pendapat diatas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau

tidaknya siswa dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai siswa.

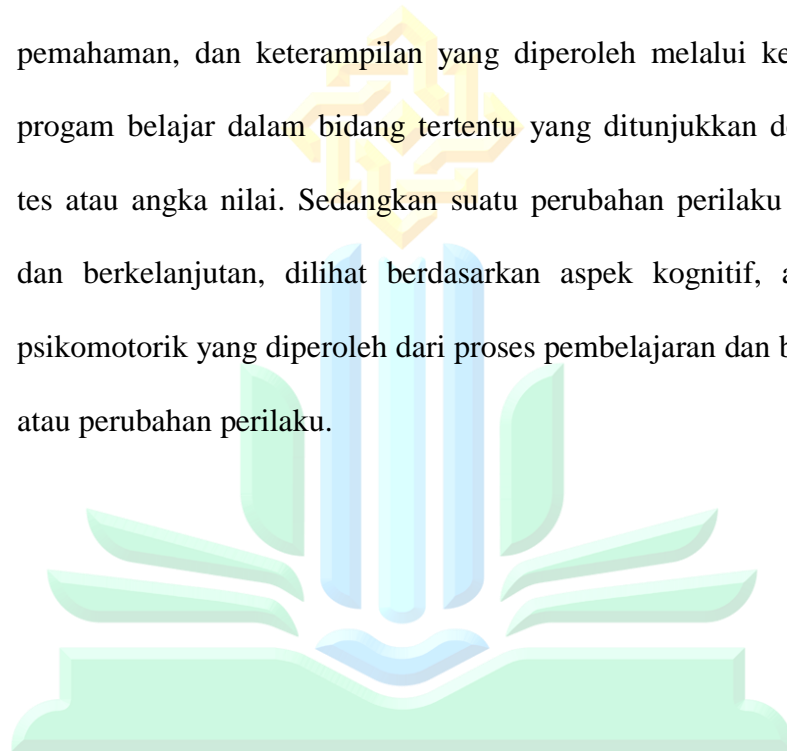
Penilaian hasil belajar peserta didik, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 13

²⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 276

mengajar yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengikuti belajar mengajar, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan, sikap pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai. Sedangkan suatu perubahan perilaku yang tetap dan berkelanjutan, dilihat berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari proses pembelajaran dan berupa nilai atau perubahan perilaku.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menurut *Borg & Gall* (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²⁶ Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi berbasis aplikasi animaker dalam pembelajaran IPAS.

Dari uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validasi dan keefektifan dalam penggunaannya. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. *Pertama*, Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal

²⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group,2015), 276.

(main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (disemination and implementation). *Kedua*, model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. *Ketiga*, mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Langkah-langkah Pengembangan ADDIE Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*.²⁷

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis youtube video yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi yang akan di desain oleh peneliti yaitu Keragaman Sosial Dan

²⁷ Albet Maydiantoro, Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development), Universitas Lampung, 2021, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>

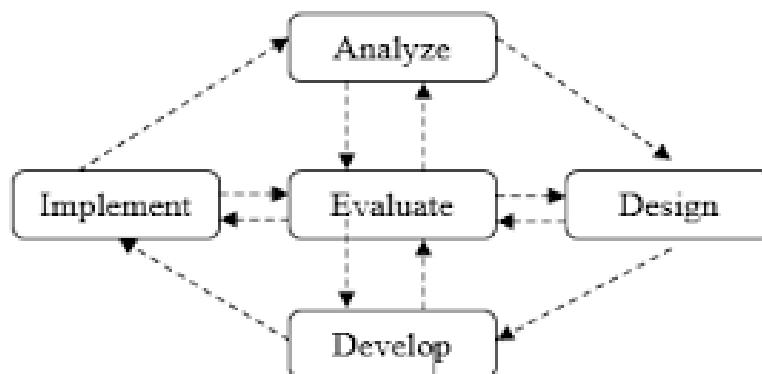
Budaya Di Indonesia. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model pengembangan ADDIE merupakan model yang sangat kompleks dan paling efektif untuk menghasilkan suatu produk sehingga paling cocok digunakan dalam mengembangkan produk pendidikan. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam membuat produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.²⁸

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE, yang memiliki lima tahap dalam membuat produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut tahap-tahap dalam pengembangan model ADDIE yaitu²⁹:

²⁸ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14

²⁹ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14.



Gambar 3.1
Alur Penelitian dan Pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan

kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakter peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan artinya menumpulkan informasi terkait ketersediaan sumber belajar dan sarana bahan ajar, cara guru dalam mengajar dikelas, cara belajar peserta didik serta kesulitan belajar peserta didik selama proses belajar mengajar

berlangsung. Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara guru serta peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

b. Analisis Materi

Analisis Materi dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia dengan pertimbangan materi tersebut cukup sulit untuk dipahami peserta didik dikarenakan luasnya materi. Tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan dalam video animasi tersebut.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui karakter peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas IV A sebagai subjek penelitian. Tahap ini dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

2. *Design* (Perencanaan)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang

konsep dan konten di dalam produk tersebut.³⁰ Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini peneliti merancang desain video animasi produk yang akan dikembangkan. Desain video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *animaker*.

3. *Development* (Pengembangan)

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah tahap validasi dan revisi.

a. Validasi Ahli

Validasi atau kelayakan produk video animasi yang dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian akan dilakukan oleh validator ahli dengan mengisi angket validasi.

Skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk video animasi, setelahnya revisi atau penyempurnaan akan dilakukan jika produk belum memenuhi kriteria valid maka produk siap untuk dikembangkan dan diuji cobakan. Pada penelitian ini, tahapan validasi akan dilakukan oleh validator ahli media, materi, dan bahasa.

³⁰ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14.

b. Revisi

Tahap revisi atau perbaikan akan dilakukan sesuai dengan saran dan komentar validator ahli media, materi, dan bahasa yang telah dilakukan sebelumnya.

4. *Implementation* (Pengimplementasian)

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.³¹ Pada tahap ini, peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada peserta didik dan guru kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan

³¹ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 15.

perbaiki produk, baik dalam menentukan kelayakan maupun efektifitas produk tersebut, berikut adalah uraian penelitian produk yang akan dikembangkan:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk bisa menggunakan desain yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif, yaitu desain deskriptif atau eksperimental. Yang perlu diperhatikan adalah ketepatan memilih desain untuk tahapan tertentu (perseorangan, kelompok kecil, atau lapangan) agar data yang dibutuhkan untuk memperbaiki produk dapat diperoleh secara lengkap.³² Di tahap ini, penilaian yang akan dilakukan yaitu meliputi beberapa tahap, seperti tahap uji ahli dan tahap uji coba lapangan. Berikut uraian dan tahap-tahap tersebut:

a) Tahap Uji Ahli

Tahap uji ahli terdiri dari beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap media pembelajaran video animasi.
- 2) Peneliti dan pengembang melakukan analisis terhadap penilaian yang berupa kritik dan saran yang telah diberikan.

³²Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 70

- 3) Peneliti melakukan perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan penilaian yang berupa kritik dan saran tersebut.

Adapun kriteria untuk ahli materi dan ahli media merupakan dosen dengan kriteria S2 pendidikan. Ditahap uji ahli ini, mengharapkan adanya validasi, baik validasi isi (konten) maupun validasi desain media pembelajaran yang didapatkan melalui penilaian serta tanggapan dari beberapa ahli dibidangnya. Untuk mendapatkan penilaian, peneliti menggunakan angket. Selain penilaian peneliti juga mengharap adanya masukan berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi. Hasil dari penilaian melalui angket maupun masukan berfungsi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan efisien untuk di terapkan dalam tahap berikutnya.

b) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan semua peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman yang berjumlah 24 orang. Pada tahap uji lapangan ini akan melihat keefektifan dan respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

Subjek Uji Coba. Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap, termasuk cara pemilihan

subjek uji coba itu. Subjek coba produk biasanya terdiri dari ahli di bidang isi produk, ahli di bidang perncangan produk, dan/atau sasaran pengguna produk. Subjek coba yang ahli di bidang produk dapat memiliki kualifikasi keahlian tingkat S2 (untuk tesis) dan S3 (untuk disertasi).³³ Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran terdiri sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Disini ahli bahasa berbentuk sebagai ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran, ahli merupakan seseorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli materi ini di dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi dibidangnya yaitu tentang materi IPAS Kelas IV. Ahli materi memberikan masukan berupa kritik dan saran secara umum terhadap pengembangan produk media pembelajaran video animasi.

b) Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media dalam pengembangan media pembelajaran, ahli merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli materi ini dasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi dibidangnya yaitu bidang desain media. Ahli media memberikan masukan berupa kritik dan saran secara umum

³³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 71.

terhadap desain media dalam pengembangan produk media pembelajaran video animasi.

c) Guru Kelas IV

Bertindak sebagai penilai keefektifan penggunaan media video animasi pada saat proses pembelajaran.

d) Peserta didik kelas IV SD Biturrohman Griya Mangli Indah Jember

Subyek uji coba ini adalah siswa/siswi kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

3. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.³⁴ Jenis data adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil presentase angket atau kusioner

analisis kebutuhan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat peserta didik

terhadap media pembelajaran video animasi kelayakan media

tersebut, hasil dari dokumentasi dan tanggapan para ahli dan guru

terhadap produk berupa hasil uraian deskriptif kritik dan saran

evaluator

³⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021),71.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kursioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk satu tujuan tertentu. observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.³⁵

Observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media video animasi.

2. Dokumentasi

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

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto atau video proses pembelajaran yang berlangsung yang bertujuan untuk data analisis kebutuhan serta dokumentasi saat berlangsungnya uji produk.

³⁵ Fitriani Dwi Cahyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtida’iyah Negeri 4 Muaro Jambi”, Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah.

4. Angket

Angket atau kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seprangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab.³⁶ Angket dalam penelitian ini diberikan kepada guru kelas sebagai ahli dalam pembelajaran, dan peserta didik kelas IV A. angket diberikan kepada guru secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik diberikan setelah penerapan media animasi didalam kegiatan pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. Ada 2 teknik analisis yang digunakan, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Pada data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui informasi

³⁶ Fitriani Dwi Cahyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtida'iyah Negeri 4 Muaro Jambi", Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021: 34.

data sekolah yang diperoleh dari hasil observasi serta saran dan kritik dari validator, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dan hasil belajar dari sebuah produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam data kuantitatif ini akan diukur menggunakan *Microsoft Exel*.

Teknik analisis data yang diperoleh peneliti ini dilakukan dengan instrumen yang selanjutnya ditelaah atau analisis keefektifan mengenai produk video animasi.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif, yang berpedoman pada data hasil dari observasi, wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap video animasi serta kelayakan media tersebut, serta hasil dari dokumentasi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis ini digunakan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis statistik ini berpedoman pada data dari hasil angket skala likert.³⁷ Analisis ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif.

3. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dalam video animasi ini telah ditentukan dari pengamatan *observer* (rekan peneliti), dan angket peserta didik.

³⁷ Budiono Saputo, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), 31

a. Analisis dari *observer* (rekan peneliti)

Dalam analisis oleh *observer* yang akan dikembangkan di penelitian ini dapat dilihat dari hasil data yang sudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran jelas dan baik. Dengan keterlaksanaan proses pembelajaran maka perlu melihat penilaian sebagai berikut:

Skor 1, membuktikan penilaian pembelajaran sangat tidak jelas.

Skor 2, membuktikan penilaian pembelajaran terlaksana kurang jelas.

Skor 3, membuktikan penilaian pembelajaran terlaksana dengan jelas.

Skor 4, membuktikan penilaian pembelajaran terlaksana dengan jelas.³⁸

b. Analisis respon peserta didik

Analisis respon peserta didik yang diukur dengan menggunakan angket guna mengetahui respon peserta didik dalam

video animasi. Angket yang diberikan kepada peserta didik dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Angket yang sudah diberikan kepada peserta didik akan diakumulasikan dan diperoleh presentase respon video animasi pada peserta didik.

³⁸ Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), 329

Tabel 3.1
Daftar Peserta Didik

No	Nama
1	Achmad Haikal Arfaq Ghilmani
2	Adeeva Rahmania Bachtiar
3	Ahmad Althaf Nawawi
4	Almira Sharliz Reja Diansyah
5	Andaru Dhyaksa Sang Raditya
6	Athar Rizky Willie Fakhrudin
7	Azzam Aqeel Amrullah
8	Azzarya Zhafira Andromeda
9	Dzaky Zhafif Falah Risqullah Arisa
10	Elysa Safa Haura
11	Faida Zahira
12	Gendhis Khairunnisa Salsabila
13	Handaru El Shahafi
14	Khairani Dyah Wisangghoni
15	Muhammad Al Fatih Pahlevi
16	Muhammad Herlan Aryan
17	Muhammad Nazrul Hidayatullah
18	Muhammad Rifqi Maulana
19	Qorry Kirana Hamdi
20	Raihan Himada Ananta
21	Yafi Rafi'ah
22	Zahra Nur Zamira
23	Zaskia Dwi Ayu Septiani
24	Muhammad fariz Naufal Syahputra

Berdasarkan tabel diatas, pada kelas IV terdapat 24 peserta didik yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Dari data yang didapat oleh peneliti bahwasannya nilai ujian aytau nilai KKM di pembelajaran IPAS yang ada dikelas IV A adalah 75. Dari 24 peserta didik ini memiliki karkter yang berbeda-beda dan kemampuan yang beda juga, sehingga peneliti memilih peserta kelas IV yang akan menjadi subjek utama dalam penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

SD Baiturrohman adalah salah satu sekolah swasta yang berada di kabupaten Jember. SD Baiturrohman merupakan yayasan milik Al-Baiturrohman yang beralamatkan di Perumahan Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. SD Baiturroman berdiri di komplek masjid Al-Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, dengan lingkungan yang islami serta dikelola oleh tenaga pendidik yang professional.³⁹

SD Baiturrohman memiliki beberapa fasilitas yang sangat cukup salah satunya laboratorium komputer. Dengan kelengkapan berbagai fasilitas tersebut sehingga SD Baiturrohman memiliki akreditasi dengan nilai “B”. SD Baiturrohman memiliki visi yaitu “Berakhlak Mulia, Cerdas, dan Berprestasi” dan misi SD Baiturrohman diantaranya sebagai berikut:

1. Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat.
2. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
3. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidzul Qur'an, Tartil Qur'an serta Tilawatil Qur'an dengan baik.
4. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual dan kecerdasan intelektual.

³⁹ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, “Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember,” 16 Mei 2023

Kegiatan belajar mengajar di SD Baiturrohman diselenggarakan pada pagi hari dimulai pukul 07.00 – 14.30. sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas serta keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak jauh dari mutu guru itu sendiri, maka dari itu dalam hal memilah – milah tenaga pendidik lembaga ini sangatlah ketat dalam menyeleksi.⁴⁰

Berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat salah satu kelas yang terlihat ramai dan kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung, yaitu pada saat pembelajaran IPAS di kelas IV A. kelas tersebut di ampu oleh Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang antusias maka guru memberikan *ice breaking* untuk mengembalikan semangat peserta didik. Dan kegiatan itu berlangsung beberapa kali saat pembelajaran IPAS.⁴¹

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video animasi pembelajaran IPAS pada sub materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia untuk SD kelas IV. Video animasi pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis,*

⁴⁰ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, “Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember,” 16 Mei 2023

⁴¹ Observasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 18 Februari 2023

Development, Desain, Implementacion, Evaluation) yang Dikembangkan Oleh Dick and Carry.⁴²

1. Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan pada pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun beberapa hal yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu Analisis kebutuhan, Analisis karakteristik peserta didik, dan Analisis Materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan masalah yang terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Dari analisis ini kemudian akan menemukan jalan keluar dalam bentuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

Saat melakukan observasi peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia banyaknya peserta didik yang ramai dan tidak mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kelas menjadi tidak kondusif.⁴³

⁴² Fitriani Dwi Cahyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtida'iyah Negeri 4 Muaro Jambi", Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021. 14.

⁴³ Observasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 16 Mei 2023

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu Nurul Miftah Fauzi S.Pd. selaku wali kelas IV A sebagai berikut:

“Luasnya materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia menyebabkan kesulitan peserta didik untuk memahami sehingga peserta didik kurang tertarik pada saat guru menjelaskan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia”⁴⁴

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas IV A sebagai penguat analisis kebutuhan, berikut hasil wawancara peneliti bersama Yafi Rafi’ah sebagai berikut:

“Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia sangat banyak sehingga kesulitan untuk memahami dan menghafal dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menyebabkan kelas gaduh jadi peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang bervariasi dalam mengajar dikelas”⁴⁵

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru dan peserta didik maka peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya antusias peserta didik terhadap materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia karena materi yang luas dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis *animaker* ini berharap agar peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

⁴⁴ Nurul Miftah Fauzi, Diwawancara oleh penulis, 24 Agustus 2023

⁴⁵ Yafi Rafi’ah, Diwawancara oleh penulis, 28 Agustus 2023

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik merupakan sebuah kegiatan yang mengidentifikasikan karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Adapun beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisis karakteristik peserta didik yaitu mampu menganalisis kemampuan peserta didik, latar belakang kemampuan peserta didik, dan perkembangan kognitif pada peserta didik.

Pada kelas IV A SD Baiturrohman terdapat 24 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan yang mana 24 anak ini memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada 2 anak yang menonjol dalam kelas IV A saat pembelajaran IPAS berlangsung yang mana memiliki kemampuan cepat menangkap dan aktif serta giat dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas IV A peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti disela pembelajaran ada *ice breaking* ataupun permainan yang membahas tentang materi yang sedang dipelajari. Karna pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pada saat penugasan peserta didik cenderung bosan.

c. Analisis Materi

Analisis materi merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan pada saat penelitian. Materi pembelajaran ini dikembangkan dari indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan KD dari KI-3 (Pengetahuan) dan KD dari KI-4 (Keterampilan), disesuaikan dengan silabus Materi pembelajaran berasal dari buku pelajaran dan buku paduan guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar yang dikelompokkan menjadi materi untuk pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.⁴⁶

Berdasarkan informasi yang di dapat oleh peneliti yang telah melakukan wawancara pada salah satu peserta didik SD Baiturrohman yang merupakan menjadi subjek utama pada pengembangan ini. Penelitian ini juga diperoleh dari nilai test pembelajaran ketika sebelum menggunakan media tersebut.

Analisis materi ini digunakan untuk memahami beberapa konsep materi yang sesuai pemahaman dan penerapan yang peneliti kembangkan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik, maka peneliti mngambil pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia sebagai materi pengembangan media video animasi.

⁴⁶ Dwi Widjanarko, *Analisis Materi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2018), 01, <https://dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materi-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>)

Analisis yang dilakukan oleh peneliti ini bahwasannya dalam penggunaan media video animasi ini pada kegiatan pembelajaran belum pernah dilakukan dan peserta didik hanya menggunakan buku belajar. Oleh karena itu, guru biasanya hanya menyuruh peserta didik mengerjakan soal –soal yang diambil dari buku sebagai sumber belajar maupun ketika peserta didik kurang jelas dalam memahami pembelajaran pada saat penyampaian materi. Peserta didik juga diminta untuk dapat bertanya kepada guru agar lebih jelas dan paham.⁴⁷

Pada saat ini sekolah sudah mulai berkembang lebih baik serta beberapa fasilitas yang ada salah satunya adalah Laboratorium *Computer* dan *LCD proyektor*. Oleh karena itu, peneliti memilih media video animasi sebagai dasar pengembangan produk dan dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Hasil Desain

Pada tahap ini memiliki beberapa tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu video animasi. Adapun tahap yang peneliti lakukan untuk menemukan hasil desain sebagai berikut.

⁴⁷ Nurul Miftah Fauzi, diwawancara oleh penulis, 16 Mei 2023

a. Menentukan materi

Sebelum membuat video animasi perlu adanya menentukan materi terlebih dahulu yang nantinya akan di ajarkan. maka peneliti memilih materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia, karena dirasa materi ini cocok untuk mengembangkan video animasi pembelajaran dikarenakan luasnya materi sehingga kurang antusiasnya peserta didik. Oleh karena itu peneliti berharap peserta didik menjadi antusias dengan adanya video animasi tersebut.

b. Menyesuaikan Materi dengan Video Animasi

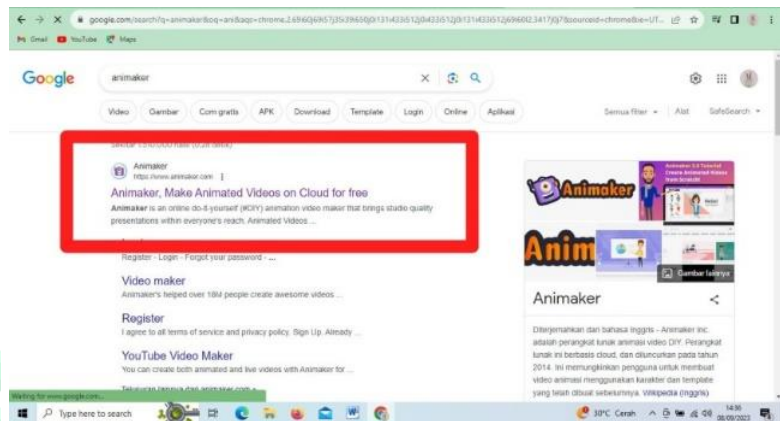
Berdasarkan analisis materi dan kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran sangat diperlukan saat pembelajaran. Video animasi pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, media video animasi perlu menyesuaikan dengan materi sehingga dapat memaksimalkan dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

c. Menyusun Video Animasi

Video animasi di susun sesuai dengan materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia. Video ini dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

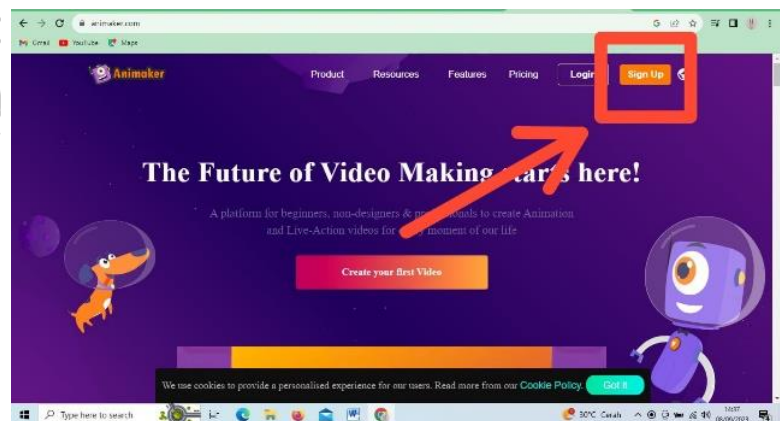
Adapun langkah-langkah pembuatan video animasi berbasis *Animaker* sebagai berikut.

- 1) Siapkan laptop yang sudah terhubung dengan internet.
- 2) Buka google gunakan aplikasi web.
- 3) Ketik “*animaker*” di penelusuran google, sehingga akan muncul tampilan seperti ini. Kemudian pilih animaker seperti di dalam kotak.



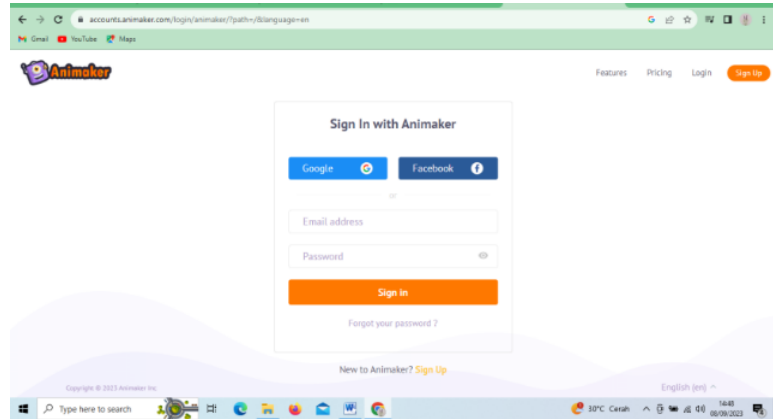
Gambar 4.1
Hasil Penelusuran Google

- 4) Setelah itu, akan muncul seperti tampilan di bawah ini, kemudian klik *Sign Up* seperti kotak merah.



Gambar 4.2
Halaman Cover *Animaker*

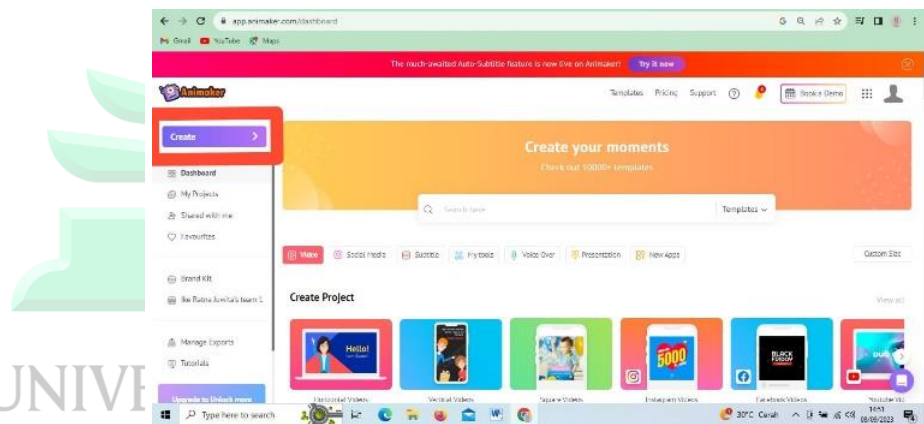
- 5) Kemudian akan muncul seperti tampilan di bawah ini. Lalu kita bisa *Sign Up* menggunakan *E-mail* ataupun Facebook.



Gambar 4.3

Halaman *Sign Up* Animaker

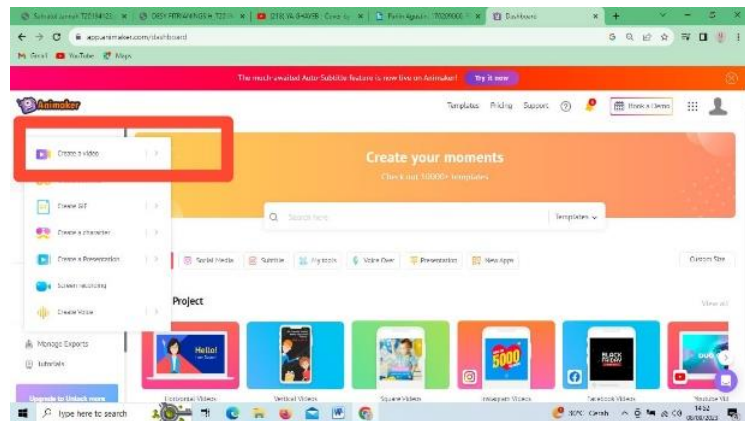
- 6) Setelah *Sign Up* akan tampil seperti gambar dibawah ini. Kemudian cari "*Dashboard*".



Gambar 4.4

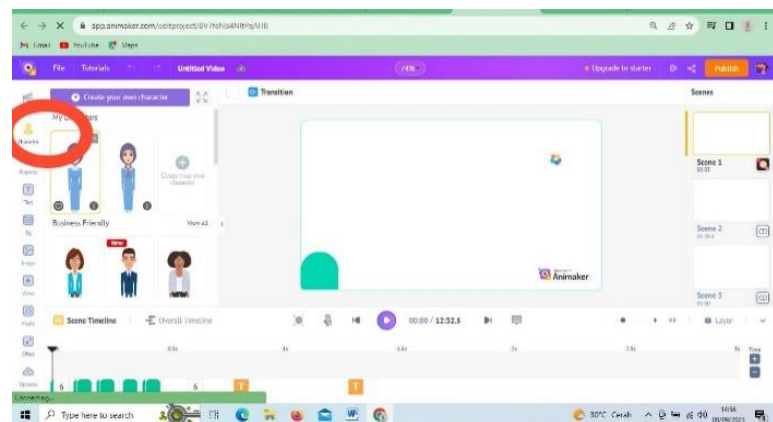
Halaman Animaker Setelah *Sign Up*

- 7) Selanjutnya bisa memulai membuat video dengan klik "*Create*", maka akan muncul "*Create a video*" dan akan muncul lagi pilihan "*Blank Page*" dan "*Template*".



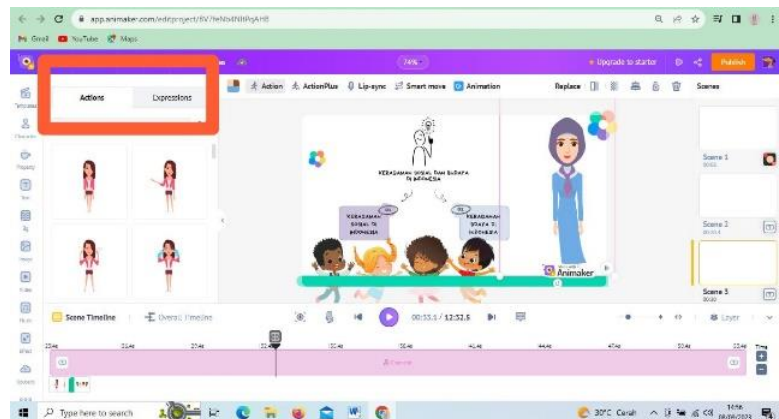
Gambar 4.5
Menu Pada *Create*

- 8) Kemudian akan muncul menu awal seperti di bawah ini, disini ada menu “*Characters*” seperti pada lingkaran merah. Disitu bisa memilih karakter sesuai yang kamu inginkan. Setelah itu tinggal drag karakter kebagian *template*.



Gambar 4.6
Halaman *Blank Page*

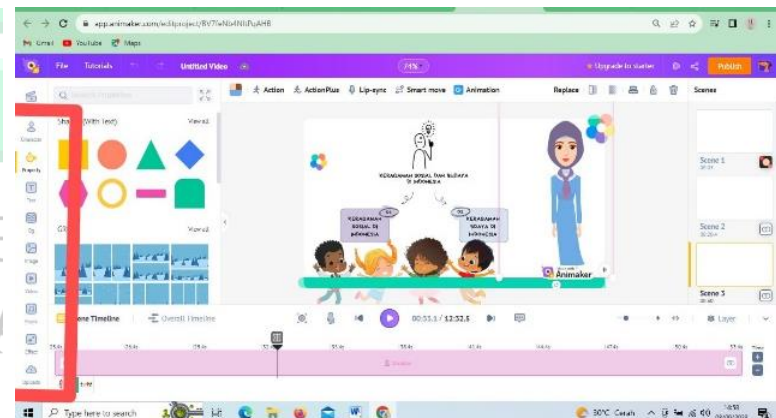
- 9) Selain itu kita juga bisa memilih *Action* (gerakan) dan juga *Expression* (ekspresi) sesuai yang kita inginkan.



Gambar 4.7

Menu Pada *Character*

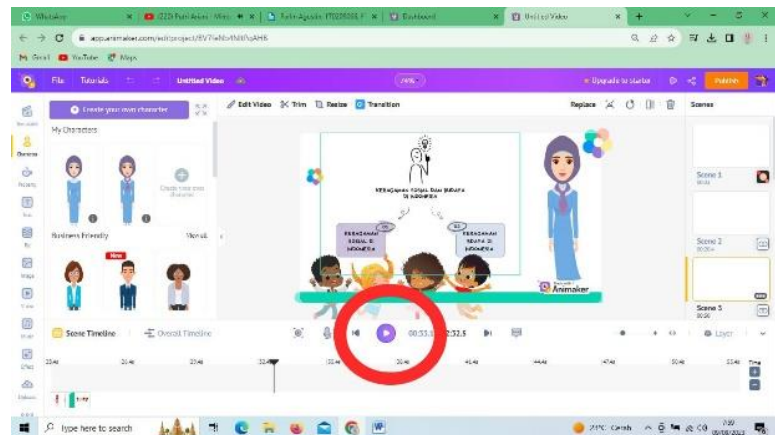
- 10) Selanjutnya, ada banyak menu juga di pengaturan ada *Shapes*, ada juga *Teks* yang dilambangkan dengan huruf T kamu bisa memilih gaya, ukuran jenis *font* dan juga besarnya huruf, kemudian ada *Background* atau latar belakang tinggal pilih sesuai yang kamu inginkan, lalu ada *Image* dan *Videos*, bisa juga menambahkan *music*.



Gambar 4.8

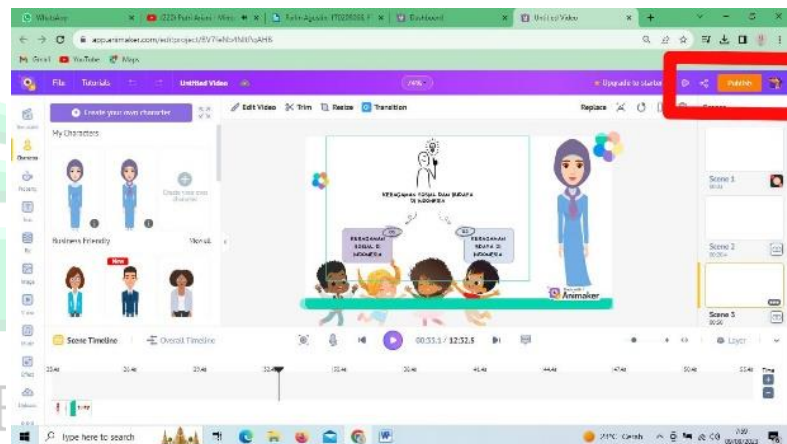
Menu Pada Aplikasi *Animaker*

- 11) Setelah selesai semua, kita bisa melihat hasil keseluruhan dengan mengklik lambang “*Play*” seperti pada lingkaran merah.



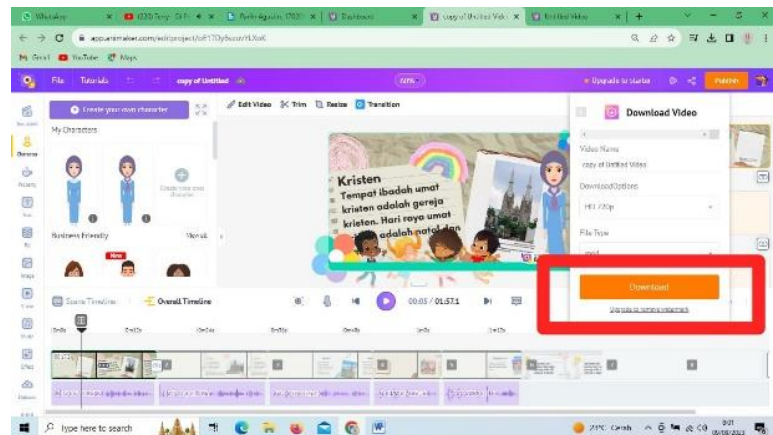
Gambar 4.9
Tombol *Replay*

- 12) Kemudian, jika dirasa sudah sudah pas semua kita bisa *save video* dengan mengklik “*Publish*” kemudian pilih “*Download Video*”.



Gambar 4.10
Halaman Akhir Video

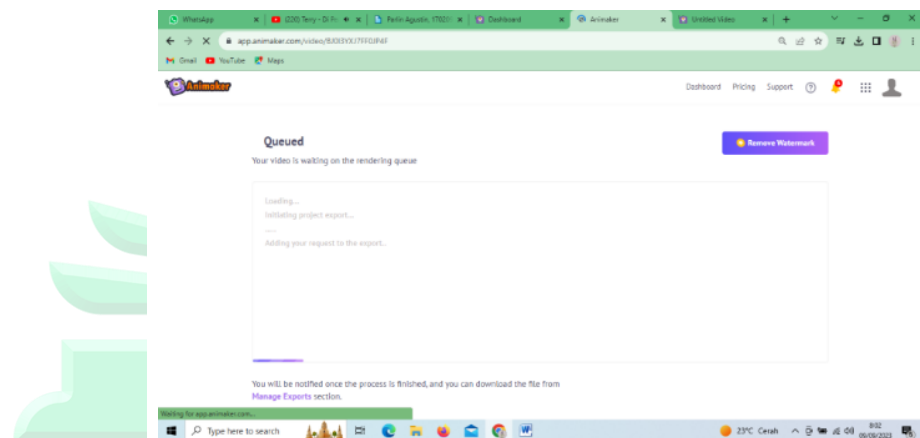
- 13) Lalu akan muncul pengaturan seperti dibawah ini.
Selanjutnya klik *download*.



Gambar 4.11

Halaman untuk *Download*

- 14) Setelah itu, akan muncul seperti tampilan di bawah ini dan tunggu sampai download selesai.



Gambar 4.12

Halaman Setelah di *download*

UNIVERSITY
KIAI

Berdasarkan pada tampilan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mengembangkan video animasi ini bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Dengan membuatnya secara unik dan berwarna sehingga bisa meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan video animasi terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

a. Bentuk produk

Video animasi merupakan media yang dirancang oleh peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada kelas IV A. dalam pembuatan media ini menggunakan alat dan bahan yang sangat mudah di temukan dan di akses oleh semua orang yang mana semakin banyak kemajuan teknologi di zaman sekarang. Pada pengembangan video animasi ini peneliti menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV A yaitu keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Media ini merupakan desai awal yang kemudian di konsultasikan ke dosen pembimbing dan juga tim validator.

b. Komponen-komponen video animasi

Video animasi bisa dibuat oleh semua orang, pada dasarnya pembuatan video ini melibatkan kreativitas seseorang untuk meningkatkan semangat siswa, menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Maka dari itu perlu adanya video animasi sebagai salah satu dari sumber belajar. Dalam pembuatan video ini materi dan soal harus menyesuaikan dengan buku pedoman guru dan peserta didik agar pembelajaran yang berlangsung peserta dapat

memahami dengan baik. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan dalam pembuatan media ini, antara lain:

- 1) Laptop
- 2) Internet yang lancar untuk Sign Up ke aplikasi animaker.

c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 2 orang yaitu validasi ahli media serta validasi ahli materi dan bahasa. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dalam perancangan media dan sebelum digunakan atau terjun kelapangan diharapkan media yang telah dirancang melakukan perbaikan terlebih dahulu. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd dan validasi ahli materi dan bahasa dilakukan oleh Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd. Beberapa hasil penelitian dari tim validasi yang dilakukan peneliti sebelum mengajar atau dilaksanakannya penelitian di SD Baiturrohman sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media video animasi dilakukan oleh Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh S.Pd. Penilaian Produk ini dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli media dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media, penilaian serta produk media yang

dikembangkan di SD Baiturrohman pada peserta didik kelas

IV A.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor		Presentase
		X	Xi	
Penyajian isi video	1. Kejelasan tujuan pembelajaran.	4	4	100%
	2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa.	3	4	75%
	3. Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi, menjawab pertanyaan)	4	4	100%
	4. Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	3	4	75%
	5. Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum.	3	4	75%
	6. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100%
	7. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan	3	4	75%

	dengan materi.			
	8. Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas.	4	4	100%
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif).	3	4	75%
Desain video	10. Tampilan video pembelajaran yang menarik.	4	4	100%
	11. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.	4	4	100%
	12. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	3	4	75%
	13. Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.	3	4	75%
	14. Keterbacaan teks pada video.	4	4	100%
	15. Tata letak teks pada video.	3	4	75%
	16. Kualitas gambar pada video.	4	4	100%
	17. Kualitas suara pada video.	3	4	74%
Jumlah		59	68	
Presentase		86,7%		

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{68} \times 100\%$$

$$P = 86,7\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Berdasarkan dari tabel diatas dalam penilaian dilakukan untuk mendapatkan hasil validasi dari ahli media agar peneliti mengetahui apakah media ini layak dikembangkan atau tidak. Setelah dilakukan validasi total skor yang diperoleh yaitu 92%, maka dari itu media ini layak dikembangkan penlitl pada peserta didik kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Jember. Dengan mendapat saran dari ahli media agar media ini ditambahkan kuis agar lebih menarik dan merangsang belajar peserta didik.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang di nilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan Indikator.	4	5	80%
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	5	80%

3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.	4	5	80%
4.	Isi materi sesuai dengan KI dan KD	4	5	80%
5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.	5	5	100%
7.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.	4	5	80%
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	5	5	100%
9.	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.	4	5	80%
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	5	5	100%
Jumlah		44	50	
Presentase				88%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai yang diperoleh dari validator materi yaitu 88% maka dari itu materi pada keragaman sosial dan budaya di Indonesia sudah jelas dan sesuai dengan isinya serta mendapatkan saran dari ahli materi bahwa sudah bisa digunakan sebagai bahan penelitian.

3) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Aspek yang dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4	5	80%
	2. Keefektifan kalimat	5	5	100%
	3. Kebakuan istilah	4	5	80%
Komunikatif dan interaktif	4. Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik.	5	5	100%
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik.	4	5	80%
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	4	5	80%
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	7. Ketepatan tata Bahasa	5	5	100%
	8. Ketepatan ejaan	5	5	100%
Penggunaan istilah, symbol, atau ikon	9. Penggunaan istilah	4	5	80%
	10. Penggunaan symbol atau ikon	4	5	80%
Jumlah		44	50	
Presentase				88%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Berdasarkan dari hasil validasi ahli bahasa maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai yang didapatkan dari validator bahasa yaitu 88% yang dikategorikan layak.



Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli bahasa cukup baik artinya bahasa yang digunakan dalam penyampaian sebuah materi dan pembawaan bahasa terhadap peserta didik cukup baik sehingga mudah dipahami untuk anak-anak. Adapun

UNIVERSITAS KHAIRUNNISA
KIAI HA saran tambahan dari validator bahwa penggunaan bahasa sudah sesuai dengan EYD.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan uji coba produk video animasi untuk peserta didik. Produk yang sudah dinyatakan valid dan layak untuk dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan ini dilakukan di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember di kelas

IV A pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan beberapa kali tatap muka. Pada pertemuan awal kegiatan yang dilakukan yaitu pendalaman materi dan memberikan penjelasan materi terlebih dahulu dengan menggunakan metode ceramah, kemudian pada pertemuan kedua memberikan beberapa butir soal *pre-test* kepada peserta didik secara mandiri yang berjumlah 10 butir soal yang sudah disiapkan peneliti. Pada pertemuan selanjutnya peneliti menyampaikan materi menggunakan video animasi yang berisi tentang materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk membuat peserta didik lebih paham.



Gambar 4.13
Proses Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi

Setelah menjawab pertanyaan yang ada pada video animasi dan dirasa peneliti bahwa peserta didik telah memahami materi

tersebut. Selanjutnya, peneliti memberikan soal *post-test* yang berjumlah 10 butir soal dikerjakan secara mandiri.

Tabel 4.4
Hasil *Pre-test*

No	Nama	KKM	Nilai
1	Achmad Haikal Arfaq Ghilmani	75	70
2	Adeeva Rahmania Bachtiar	75	70
3	Ahmad Althaf Nawawi	75	60
4	Almira Sharliz Reja Diansyah	75	70
5	Andaru Dhyaksa Sang Raditya	75	50
6	Athar Rizky Willie Fakhruddin	75	70
7	Azzam Aqeel Amrullah	75	60
8	Azzarya Zhafira Andromeda	75	70
9	Dzaky Zhafif Falah Risqullah Arisa	75	70
10	Elysa Safa Haura	75	60
11	Faida Zahira	75	60
12	Gendhis Khairunnisa Salsabila	75	60
13	Handaru El Shahafi	75	50
14	Khairani Dyah Wisangghoni	75	70
15	Muhammad Al Fatih Pahlevi	75	50
16	Muhammad Herlan Aryan	75	60
17	Muhammad Nazrul Hidayatullah	75	50
18	Muhammad Rifqi Maulana	75	50
19	Qorry Kirana Hamdi	75	70
20	Raihan Himada Ananta	75	60
21	Yafi Rafi'ah	75	70
22	Zahra Nur Zamira	75	70
23	Zaskia Dwi Ayu Septiani	75	70
24	Muhammad fariz Naufal Syahputra	75	70
Jumlah Rata-Rata			62,91

Berdasarkan tabel diatas merupakan hasil *pre-test* peserta didik. KKM nilai standar peserta didik yaitu 75, maka jika berada dibawah 75 dikatakan belum tuntas. Dari 24 peserta didik terdapat 12 anak yang mendapatkan nilai 70, 7 anak mendapatkan nilai 60, dan 5 anak mendapatkan nilai 50. Jika dijumlah nilai hasil *pre-test* peserta

didik rata-rata adalah 62,91 dari jumlah nilai dibagi dengan jumlah peserta didik.



Gambar 4.14
Peserta Didik Mengerjakan *Pos-test*

Setelah melakukan *pre-test* peserta didik belum ada peningkatan, sehingga nilai yang diperoleh masih dibawah KKM. Sebelum melakukan *post-test* peserta didik diarahkan untuk belajar terlebih dahulu bersama dan saling sharing satu sama lain mengulas materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Kemudian peneliti mencoba menggunakan video animasi untuk membantu mereka

U dalam belajar sehingga peserta didik merasa senang dan semangat
KIA karena merasa bosan jika hanya menggunakan buku dan metode ceramah.

Tabel 4.5
Hasil *Post-test*

No	Nama	KKM	Nilai
1	Achmad Haikal Arfaq Ghilmani	75	80
2	Adeeva Rahmania Bachtiar	75	100
3	Ahmad Althaf Nawawi	75	80
4	Almira Sharliz Reja Diansyah	75	100

5	Andaru Dhyaksa Sang Raditya	75	90
6	Athar Rizky Willie Fakhruudin	75	80
7	Azzam Aqeel Amrullah	75	80
8	Azzarya Zhafira Andromeda	75	100
9	Dzaky Zhafif Falah Risqullah Arisa	75	80
10	Elysa Safa Haura	75	90
11	Faida Zahira	75	100
12	Gendhis Khairunnisa Salsabila	75	100
13	Handaru El Shahafi	75	90
14	Khairani Dyah Wisangghoni	75	100
15	Muhammad Al Fatih Pahlevi	75	80
16	Muhammad Herlan Aryan	75	80
17	Muhammad Nazrul Hidayatullah	75	80
18	Muhammad Rifqi Maulana	75	80
19	Qorry Kirana Hamdi	75	100
20	Raihan Himada Ananta	75	80
21	Yafi Rafi'ah	75	100
22	Zahra Nur Zamira	75	100
23	Zaskia Dwi Ayu Septiani	75	90
24	Muhammad fariz Naufal Syahputra	75	90
Jumlah Rata-Rata			89,58

Pada tabel diatas merupakan hasil dari *post-test* peserta didik yang sebelumnya memperoleh dibawah KKM. Setelah dilakukan *post-test* menggunakan video animasi peserta didik mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh yaitu 9 anak mendapatkan 100, 5

U] anak mendapatkan 90, dan 10 anak mendapatkn 80. Setelah dijumlah rata-rata nilai peserta didik menjadi 89,58.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Berdasarkan dari hasil uji coba pada peserta didik kelas IV A maka dapat diperoleh respon dari peserta didik. Respon peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaras IPAS.

Berikut hasil wawancara peneliti kepada peserta didik Ahmad

Althaf Nawawi:

“Video animasinya bagus dan menarik. Jika pembelajaran IPAS ada video animasinya akan lebih senang dan semangat mengikuti pembelajaran karena adanya media ini lebih mudah untuk dipahami sehingga tidak hanya menggunakan metode ceramah saja dan pembelajaran jadi lebih seru dan tidak membosankan”⁴⁸.

Dari hasil yang diperoleh saat *pre-test* dan *post-test* dengan nilai standar atau KKM untuk pelajaran bermuatan IPAS yaitu 75, sebelum menggunakan video animasi melalui *pre-test* peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM karena luasnya materi sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan peserta didik juga merasa bosan jika hanya menggunakan metode ceramah. Sebelum menggunakan video animasi peserta didik melakukan diskusi bersama dengan temannya untuk mempelajari materi yang akan disampaikan. Setelah itu, peserta didik belajar menggunakan video animasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Kemudian peserta diberikan *post-test*.

Setelah penggunaan video animasi dari hasil test yang diberikan peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan di atas rata-rata KKM. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil yang diperoleh pada *post-test* rata-rata nilai mendapatkan nilai diatas 75 yang artinya tuntas diatas KKM, yang mana pembelajaran sebelumnya peserta didik

⁴⁸ Ahmad Althaf Nawawi, diwawancara oleh penulis, 28 Agustus 2023

mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM dan pada test berikutnya mendapatkan nilai rata-rata di atas KKM setelah menggunakan media tersebut. Selain penggunaan media video animasi peneliti juga memberikan ice breaking agar peserta didik senang dan lebih bersemangat pada saat pembelajaran.

C. Analisis Data

1. Analisis Keefektifan

Dalam analisis keefektifan video animasi ini didapat melalui hasil belajar peserta didik serta angket ketika pembelajaran berlangsung dikelas.

a. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar yang dikembangkan dalam pengembangan video animasi ini menghasilkan hasil tes pilihan ganda dan uraian yang digunakan untuk mengukur keefektifan video animasi dalam pembelajaran IPAS. *Pre-test* dan *Post-test* merupakan tes yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan video animasi ini. Yang terdiri dari beberapa soal jika dijawab benar akan mendapatkan poin 10. Analisis ini dihitung dengan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score* untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi.⁴⁹

⁴⁹ Rostina Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2014, hal. 151.

Analisis uji keefektifan dalam pengembangan video animasi ini dilakukan dengan pengukuran *N-Gain Score*, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan *N-gain Score* untuk menghitung selisih dari skor tes awal dan tes akhir, sehingga akan mengetahui yang mana dikategor *N-Gain Score* tinggi dan yang mana dikategorikan rendah.

Adapun di bawah ini merupakan rumus dari *N-Gain Score* yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur selisih pada peserta didik.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - skor\ Pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ Pretest}$$

Kategori gain disajikan pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kriteria *Gain Score*

Skor N-Gain	Kriteria Normalized gain
$0,00 \leq N-Gain \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$	Sedang
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi

Berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel diatas merupakan cara perolehan nilai *N-Gain Score* ini mampu ditetapkan dari nilai *N-Gain* ataupun nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%).

Tabel 4.7
Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Presentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
65-75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Pada tabel diatas merupakan pembagian kategori dalam perolehan N-Gain dengan bentuk persen (%). Analisis uji test dlam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score. Di bawah ini data yang disajikan dari hasil test yang dilaksanakan peserta didik yaitu *Pre-test* dan *Post-test* ditunjukkan pada tabel dibawah ini sebagai berikut.



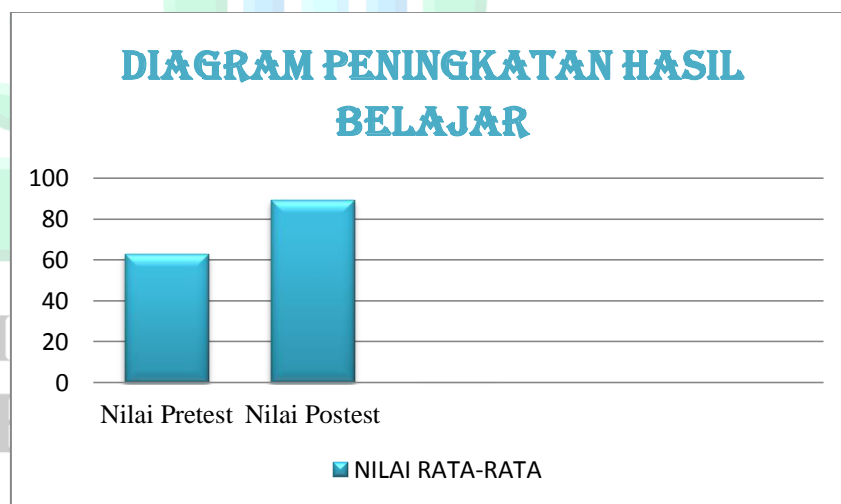
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.8
Uji Normalitas *N Gain Score*

No.	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal(100)-Pree	N- Gain Score	N-Gain Score (%)
1	Achmad Haikal Arfaq Ghilmani	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
2	Adeeva Rahmania Bachtiar	70	100	30	30	1	100
3	Ahmad Althaf Nawawi	60	80	20	40	0,5	50
4	Almira Sharliz Reja Diansyah	70	100	30	30	1	100
5	Andaru Dhyaksa Sang Raditya	50	90	40	50	0,8	80
6	Athar Rizky Willie Fakhrudin	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
7	Azzam Aqeel Amrullah	60	80	20	40	0,5	50
8	Azzarya Zhafira Andromeda	70	100	30	30	1	100
9	Dzaky Zhafif Falah Risqullah Arisa	70	80	10	30	0,333333333	33,33333333
10	Elysa Safa Haura	60	90	30	40	0,75	75
11	Faida Zahira	60	100	40	40	1	100
12	Gendhis Khairunnisa Salsabila	60	100	40	40	1	100
13	Handaru El Shahafi	50	90	40	50	0,8	80
14	Khairani Dyah Wisangghoni	70	100	30	30	1	100
15	Muhammad Al Fatih Pahlevi	50	80	30	50	0,6	60
16	Muhammad Herlan Aryan	60	80	20	40	0,5	50
17	Muhammad Nazrul Hidayatullah	50	80	30	50	0,6	60
18	Muhammad Rifqi Maulana	50	80	30	50	0,6	60
19	Qorry Kirana Hamdi	70	100	30	30	1	100
20	Raihan Himada Ananta	60	80	20	40	0,5	50
21	Yafi Rafi'ah	70	100	30	30	1	100
22	Zahra Nur Zamira	70	100	30	30	1	100
23	Zaskia Dwi Ayu Septiani	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
24	Muhammad fariz Naufal Syahputra	70	90	20	30	0,666666667	66,66666667
Mean		62,91667	89,58333	26,66667	37,08333333	0,728472222	72,84722222

Berdasarkan hasil data dari tabel tersebut rata-rata N-Gain Score menunjukkan nilai sebesar 0.728472222 dengan kategori dan presentase N-Gain Score mendapat presentase sebesar 72,84722222% yang kategori tafsiran cukup efektif. Dari angka tersebut artinya ada peningkatan pada hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran video animasi.

Analisis hasil nilai pre-test dan post-test setelah diberikan pembelajaran menggunakan video animasi menunjukkan hasil yang signifikan. Data rata-rata nilai pre-test dan post-test kelas IV A SD baiturrohman dapat ditunjukkan dari gambar diagram batang berikut.



Gambar 4.15
Diagram Peningkatan hasil Belajar

Pada gambar diagram menunjukkan bahwa peserta didik sebelum menggunakan video animasi, rata-rata nilai hasil pretest kelas IV yaitu 62,91. Sedangkan setelah penggunaan video animasi

rata-rata nilai hasil post-test yaitu 89,58. Dari angka tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya video animasi tersebut cukup efektif digunakan terutama pada pembelajaran IPAS kelas IV SD baiturrohman.

b. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap video animasi. Nilai rata-rata respon peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut.

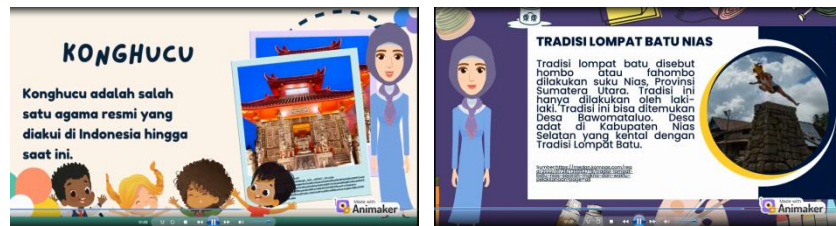
Tabel 4.9
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Respon Peserta Didik
Ketertarikan peserta didik	81,5	Sangat Baik
Rata-rata presentase	81,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas rata-rata hasil respon peserta didik menunjukkan bahwasannya video animasi ini mendapatkan score 81,5% yang artinya respon sangat baik dari peserta didik.

D. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran validator. Ada beberapa perubahan video animasi sebelum dan sesudah di revisi sebagai berikut.



Gambar 4.16
Gambar Media Sebelum Direvisi

Gambar diatas merupakan gambar dari akhir media sebelum di revisi, yang mana harus menambahkan slide dan waktu untuk memberikan sebuah quiz agar peserta didik lebih bersemangat dalam menonton video animasi.



Gambar 4.17
Gambar Video Animasi Sesudah Direvisi

Gambar diatas merupakan sebuah media video animasi yang telah di revisi, adapun beberapa hal yang telah ditambahkan yaitu, menambahkan durasi waktu dan menambahkan quiz pada akhir video.

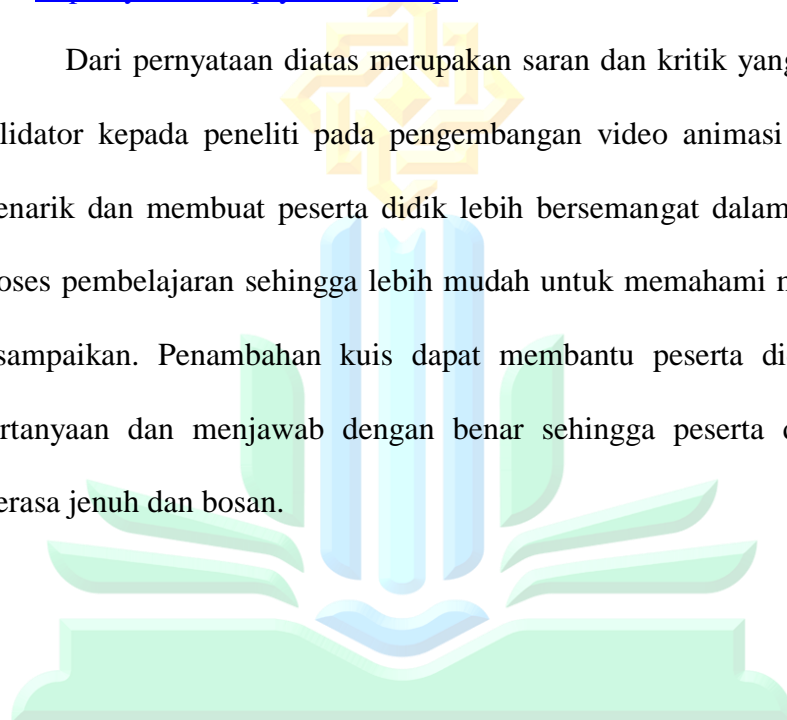


Gambar 4.18
Gambar Video Animasi Sesudah Revisi Sidang

Gambar diatas merupakan sebuah video animasi yang telah di revisi kembali. Adapun hal yang telah ditambahkan yaitu, menambahkan subtitle pada video dan voice utama video serta backsound sudah diperbaiki. Untuk video bisa di akses pada link di bawah ini.

1. <https://youtu.be/etxVyDUQR5c>
2. <https://youtu.be/qZy3wwWmsqk>

Dari pernyataan diatas merupakan saran dan kritik yang diberikan validator kepada peneliti pada pengembangan video animasi agar lebih menarik dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Penambahan kuis dapat membantu peserta didik paham pertanyaan dan menjawab dengan benar sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Video Animasi Berbasis *Animaker*

Video animasi berbasis *animaker* merupakan salah satunya, media yang berisi video bergerak, teks, dan suara. Video animasi berisi materi-materi dengan ilustrasi animasi visual, audio, dan gambar bergerak sehingga media pembelajaran bervariasi dan kreatif. Video animasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Video animasi ini dikaitkan dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Parlin Agustin (2021) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni sebuah video animasi dalam IPS materi karakteristik geografis Indonesia, dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki kelemahan dimana produk video animasi

yang dibuat hanya focus pada materi saja, berbeda dengan penelitian yang saat ini peneliti lakukan, dimana media yang dikembangkan peneliti saat ini memiliki keterbaruan dengan menambahkan kuis di akhir video yang mana bias menambah semangat dan tidak mudah bosan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Video animasi juga di upload pada youtube, sehingga mempermudah peserta didik jika ingin melihat ulang video animasi tersebut. Pembaruan ini dilakukan karena dimana saat ini sudah masuk era digital yang

semuanya serba bias diketahui melalui gadget. Hal ini diperkuat dalam jurnal Hery Setiawan (2020) bahwa media adalah faktor yang berpengaruh pada proses belajar dikelas. Hal ini disebabkan media pembelajaran berupa alat dan digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata. Hal tersebut juga bisa menumbuhkan antusias peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat diterima dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dapat dibuktikan salah satunya dengan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.⁵⁰

Penelitian pengembangan video animasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan, yaitu

Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk video animasi yang dapat digunakan oleh

peserta didik maupun guru. Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran

berlangsung, khususnya pada pembelajaran IPAS materi Keragaman

Sosial dan Budaya di Indonesia. Tahap desain: pada tahap ini peneliti

⁵⁰ Hery Setiawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V", *Jurnal Prakarsa Pedagogia* Vol 3, no 2 (Desember 2020): 198-203, <file:///C:/Users/User/Downloads/5874-19589-2-PB.pdf>

melakukan tahap perencanaan mengenai video pembelajaran yang akan dibuat. Menyusun materi dan membuat referensi pada bagian video pembelajaran yang akan dibuat. Tahap 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 media, materi, dan bahasa. tahap *implementation*: pada 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 video animasi yang telah di implementasikan, dan melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Pengembangan Video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV A di SD Baiturrohman ini menggunakan metode pengembangan Research & Development dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁵¹ Pengembangan video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia kelas IV sangat di butuhkan oleh peserta

⁵¹ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 14

didik yang dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas Ibu

Nurul Miftah Fauzi, S.Pd. sebagai berikut:

“Menurut saya produk yang dikembangkan oleh peneliti ini bagus dan menarik, karena saat saya melihat saat peneliti melakukan pembelajaran bersama peserta didik menggunakan media video animasi ini antusias peserta didik sangat baik dan juga peserta didik terlihat bersemangat selama pembelajaran berlangsung”⁵²

Selain itu, adapun wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV A Muhammad Fariz Naufal Syahputra:

“Videonya bagus dan menarik, jika pada pembelajaran ini ada medianya lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran lebih sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang luas”⁵³

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan. Video animasi bisa menumbuhkan antusias dan semangat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Keefektifan Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada peserta didik. Sebelum ke tahap uji coba produk, produk ini sudah divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yakni ahli media, materi dan Bahasa, yang kemudian mendapatkan saran dari para ahli yang

⁵² Nurul Miftah Fauzi, diwawancara oleh penulis, Jember 07 September 2023

⁵³ Muhammad Fariz Naufal Syahputra, diwawancara oleh penulis. Jember 31 Agustus

digunakan untuk revisi produk agar produk bisa dikatakan layak digunakan, dan dapat dilakukan uji coba.

Video animasi ini dikaitkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Parlin Agustin (2021) yang mana keefektifan video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS mendapatkan hasil dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan memperoleh nilai presentase 100% dengan kategori sangat efektif. Sedangkan hasil analisis keefektifan video animasi diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pre-test* peserta didik dikatakan tuntas jika di atas KKM, jika masih dibawah KKM maka dikatakan belum tuntas. Dari 24 terdapat 12 anak yang mendapatkan nilai 70, 7 anak mendapatkan nilai 60, dan 5 anak mendapatkan nilai 50. Jika dijumlah nilai hasil *pre-test* peserta didik rata-rata adalah 62,91 dari jumlah nilai dibagi dengan jumlah peserta didik. Sedangkan hasil *post-test* peserta didik yang sebelumnya memperoleh dibawah KKM. Setelah dilakukan *post-test* menggunakan media video animasi peserta didik mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh yaitu 9 anak mendapatkan 100, 5 anak mendapatkan 90, dan 10 anak mendapatkan 80. Setelah dijumlah rata-rata nilai peserta didik menjadi 89,58.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah penggunaan media

video animasi, yang mana artinya video animasi cukup membantu dalam memahami materi yang luas sehingga tidak mudah dan bosan. Hal ini diperkuat pendapat Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy (2020) melalui artikelnya bahwa efektivitas merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu media pembelajaran, keefektifan dalam hal ini dapat diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa terdapat peningkatan atau perbedaan maka media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa tetap maka video animasi tersebut dinilai tidak efektif. jadi tingkat keefektifan video animasi ini diukur dari hasil belajar siswa.⁵⁴

Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap video animasi. Hasil keefektifan video animasi diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 73%.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk video animasi adalah sebagai berikut:

⁵⁴ Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol 8, No. 2, (2020) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan video animasi sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi produk

Produk video animasi pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia diharapkan dapat disebarluaskan pada semua kelas di sekolah yang bersangkutan, bahkan juga diharapkan disebarluaskan ke sekolah lain baik Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtida'iyah, akan tetapi sebelum disebarluaskan terlebih dahulu diperhatikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik agar pemanfaatan media dapat berguna dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Video animasi yang dikembangkan peneliti di kelas IV A SD

Baiturrohman pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia sudah memenuhi kriteria kualitas baik, sehingga disarankan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran tidak hanya pada mata pelajaran IPAS.

- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV A SD Baiturrohman, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun di Sekolah lainnya.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video animasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi ini dilaksanakan pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia yang didesain dengan memperhatikan warna bervariasi dan Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik khususnya pada kelas IV A SD Baiturrohman. Pengembangan video animasi ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), penembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil keefektifan video animasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Baiturrohman diketahui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap video animasi. Hasil keefektifan media pembelajaran video animasi diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan N-Gain Score dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 73%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Lab School UNNES." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Agustin, Parlin. "Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar." Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021.
- Bribin, Maria Advensia. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-ciri Dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII." Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2021.
- Cahyani, Fitriani Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtid'iyah Negeri 4 Muaro Jambi." Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021.
- Citra, Cahyani Amildah dan Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol 8, No. 2, (2020) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan Terjemah*, Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010.
- Darajat, Zakiah, Dkk. *Metodik khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- Dimiyati dan Mujiono *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineks Cipta, 2009.
- Hayati, Najmi and Febri Harianto. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMAN 1 Bangkinang Kota", *Jurnal Al-Hikmah*, Vol 14, No. 2 (2017).
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengemban Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Maydiantoro, Albet. "Model-model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)", Universitas Lampung, 2021, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>
- Nani R, Khristiyono P. S, dan Irene M.J.A, *ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Volume 2*, (Penerbit Erlangga, 2022).

- Ningsy, Alma, Pattaufi, Faridha Febriati. "Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Budaya Lokal Di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barru", *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, Volume 1 Nomor 4 Oktober 2021. <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i4.22848>
- Nisa, Khairun. "Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar" (skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh, 2021).
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar", *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 6, No.1, (2018).
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2014).
- Ramli, M. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist", *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan I*, Vol 13, No. 23, (2015).
- Rusilowati, Ani, Juhadi, dan Arif Widiyatmoko. "Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal", FMIPA, 7 April 2022. <https://mipa.unnes.ac.id>
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Saka, Muhammad Rimando Gili. "Pengembangan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studio," Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung (2019).
- Saputo, Budiono. *Manajemen Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011.
- SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 16 Mei 2023.
- Setiyawan, Hery. "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V", *Jurnal Prakarsa Pedagogia* Vol 3, no 2 (Desember 2020). <file:///C:/Users/User/Downloads/5874-19589-2-PB.pdf>
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018).

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

Utami, Dyana, Yayah Huliatusunisa, Boy Dorahman. “ Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Animasi Pada Kelas III SD”, *Indonesian Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No.1, Desember 2021, <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>

Widjanarko, Dwi. *Analisis Materi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2018), <https://dwiwidjanarko.com/wp-content/uploads/2020/03/2.2-Materi-Analisis-Materi-Pembelajaran.pdf>)



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

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ike Ratna Juwita
NIM : T20194113
Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan yang bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” merupakan hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali dari bagian-bagian sumbernya.

Jember, 01 Oktober 2023
Saya yang menyatakan



Ike Ratna Juwita
Nim. T20194113

Lampiran 2

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan video animasi berbasis <i>animaker</i> Pembelajaran IPAS 	<ol style="list-style-type: none"> Konsep dasar pengembangan video Konsep dasar pembelajaran IPAS 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Kualifikasi Manfaat Fungsi Prinsip Faktor-faktor 	Subjek penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala sekolah Validator Guru Kelas IV Peserta didik Kelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian: Pengembangan ADDIE Lokasi penelitian: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Teknik pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> Kevalidan Keefektifan Penyajian data Kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana desain Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember? Bagaimana keefektifan Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?

Lampiran 3

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ike Ratna Juwita
Instansi	: SD Baiturrohman
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 7	: Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia
Topik	: A. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia B. Keragaman Agama di Indonesia C. Keragaman Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya di Indonesia ❖ Menyajikan informasi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia ❖ Melaksanakan pawai budaya Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar: Erlangga Straight Point Series, 2022 Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial, Nani R., M. Pd., Khristiyono P. S., M. Biomed., Dr. Irene M.J.A., M. Pd. <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis,; buku tulis atau kertas HVS. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area sekolah; pengaturan tempat duduk berkelompok. <p>Topik B. Keragaman Agama di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar informasi kebudayaan Indonesia (Lampiran 6.1) 	

<p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alat mewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok <p>Topik C. Keragaman Budaya Indonesia</p> <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis; kertas/buku tulis; alat mewarnai. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan tempat duduk berkelompok; area lingkungan sekolah (kegiatan wawancara). <p>Topik Proyek Belajar</p> <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • barang bekas untuk keperluan parade budaya; kertas; 3. alat mewarnai; alat tulis; lem kertas; dan gunting. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area sekolah yang disiapkan untuk parade budaya
<p>E. TARGET PESERTA DIDIK</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
<p>F. MODEL PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman sosial dan budaya di Indonesia. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman sosial dan budaya di Indonesia. ❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik A : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menceritakan asal suku bangsa di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara menghargai keragaman suku bangsa di sekitar daerah. 3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik B :

1. Peserta didik dapat menyebutkan keragaman agama di Indonesia.
2. Peserta didik dapat menghargai perbedaan agama di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk menghargai perbedaan agama di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat memahami keragaman budaya di Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengenal keragaman budaya di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menjaga kelestarian budaya Indonesia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan keragaman suku bangsa di daerah tempat tinggalnya., menyebutkan ciri khas dan budaya di daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi keragaman suku di tempat tinggalnya dahulu dan kini, dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan keragaman agama di daerah tempat tinggalnya, menghargai perbedaan agama di daerah tempat tinggalnya, dan siswa dapat menyebutkan cara yang bijak untuk menghargai perbedaan agama di daerah tempat tinggalnya. .

Topik C :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami keragaman budaya di Indonesia, dapat mengenal keragaman budaya di daerah tempat tinggalnya, dan siswa dapat menjaga kelestarian budaya Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Apa saja suku yang ada di daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa saja ciri khas yang dimiliki suku yang ada di tempat tinggal kalian?

Topik B. Keragaman Agama di Indonesia

1. Bagaimana keragaman agama di daerah tempat tinggalmu?
2. Apa pengaruh keragaman budaya di daerah tempat tinggalmu?

Topik C. Keragaman Budaya di Indonesia

1. Bagaimana keragaman budaya di daerah tempat tinggalmu?
2. Apa saja budaya yang ada di daerah tempat tinggalmu?

3. Apa yang harus kalian lakukan dalam menjaga kelestarian budaya Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Di awal permulaan lakukan permainan tradisional daerah masing-masing, seperti: gobak sodor, engklek, ampar-ampar pisang, petak umpet, dsb.
2. Setelah melakukan permainan, diskusikanlah mengenai permainan tradisional beserta daerahnya.
3. Setelah itu, tanyakan mengenai “apa saja kebiasaan unik dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar kalian?”
4. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tua kalian?”
5. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah. Untuk memancing, cobalah menceritakan terlebih dahulu tentang bahasa daerah yang sering dipakai guru saat di rumah.
6. Gali lebih jauh jawaban peserta didik dengan bertanya beberapa kebiasaan orang tua yang dilakukan secara turun temurun. Atau bertanya kebiasaan yang menjadi ciri khas keluarga mereka masing-masing saat momen tertentu. Misal ada yang menjawab membuat rendang saat hari raya, guru bisa bertanya “termasuk apa makanan, dan bahasa yang berbeda disebutkan oleh anak-anak?”, “Apa saja kebiasaan dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan kalian?”
7. Gali pengetahuan sebelumnya mengenai kebiasaan warisan budaya turunturun di lingkungan sekitarnya.
8. Sambil mendengarkan jawaban peserta didik, buatlah visualisasi jawaban mereka di papan tulis. Contoh:
Kebiasaan masyarakat---dilakukan terus-menerus secara turun temurun----memiliki nilai dan norma --budaya/kearifan lokal
9. Minta peserta didik untuk mencoba membuat visualisasi ini dari kebiasaan di lingkungan terdekat mereka yang dilakukan terus menerus sehingga menjadi budaya di keluarganya
10. Setelah ini tanyakan kepada mereka, “apa pendapat mereka tentang hubungan ini?”
11. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari

2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Keragaman Suku Bangsa Di Indonesia? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan gambar pembuka Bab 7 di Buku Siswa dan menyebutkan salah satu permainan berdasarkan gambar.
2. Kemudian guru memutar video animasi yang sudah tersedia dan siswa diminta untuk memerhatikannya.
3. Setelah itu guru menanyakan pendapat mereka mengenai pembelajaran yang ada pada video animasi tersebut. Galilah pengetahuan peserta didik mengenai bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di Indonesia.
4. Guru melakukan kegiatan literasi dengan gambar dan narasi pada topik A di Buku Siswa. Lanjutkan diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai keragaman suku bangsa di Indonesia. Kaitkan ciri khas dan budaya sebagai sesuatu yang dilakukan turun temurun di daerah tertentu.
5. Guru mengenalkan peserta didik dengan suku bangsa yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama.
6. Guru mengajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan kisah yang terjadi pada buku. Tanyakan juga cara menghargai keragaman suku bangsa.
7. Guru mengingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Di akhir kegiatan, guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan bersama secara lisan atau tertulis dengan memberikan pertanyaan seperti:
 - a. Apa asal suku bangsamu?
 - b. Bagaimana cara menghargai keragaman suku bangsa di sekolah?
9. Di akhir kegiatan, guru memberi tugas untuk peserta didik melanjutkan tabel wawancara dengan mewawancarai anggota keluarganya tentang keragaman suku bangsa yang ada di daerahnya masing-masing.

Pengajaran Topik B: Keragaman Agama di Indonesia (8 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka bab Topik B pada Buku Siswa.
2. Kemudian guru kembali melanjutkan video animasi tersebut dan siswa diminta untuk memerhatikannya.
3. Setelah itu, siswa diminta untuk membaca buku masing-masing.
4. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik mengenai keragaman agama yang ada di daerahnya masing-masing.
5. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan apa yang akan dipelajari pada buku. Lalu tanyakan pada peserta didik apakah setiap daerah memiliki keragaman agama di Indonesia
6. Arahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal sesuai yang ada di buku pada hal

62.



1. Bagi peserta didik ke dalam 6 kelompok (Disarankan 6 kelompok karena akan membuat poster perayaan hari raya keagamaan).
2. Masing-masing kelompok poster perayaan hari raya keagamaan yang mereka rayakan
3. Arahkan mengenai kegiatan membuat poster perayaan hari raya keagamaan sesuai instruksi pada Buku Siswa.
4. Motivasi peserta didik untuk memanfaatkan barang bekas untuk menghias peta seperti memberikan judul atau hiasan lainnya agar tampilan peta menjadi menarik.
5. Setelah selesai, pandu peserta didik untuk menggabungkan peta pada tempat yang sudah disediakan.
6. Pandulah kegiatan presentasi untuk masing-masing kelompok.
7. Berikan kesempatan bertanya bagi kelompok lain yang ingin bertanya kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi.

Pengajaran Topik C: Keberagaman Budaya di Indonesia(6 JP)



1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C pada Buku Siswa.
2. Kemudian guru melanjutkan pemutaran video yang sudah disediakan dan siswa memperhatikan video tersebut.
3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya mengenai keragaman budaya di lingkungan sekitar.
4. Ajukan pertanyaan esensial kepada peserta didik yang terdapat pada topik C di Buku Siswa.
5. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal yang ada dibuku.



1. Bagilah peserta didik dalam kelompok dengan anggota 3-5 orang.
2. Berikan kertas HVS atau kertas karton pada masing-masing kelompok
3. Sampaikan kegiatan membuat komik tentang cara melestarikan budaya Indonesia sesuai instruksi pada Buku Siswa

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik A: Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

1. Apa pengertian suku bangsa?
2. Apa kesamaan ciri yang dimiliki suatu bangsa?
3. Apa asal suku bangsamu?
4. Bagaimana cara menghargai keragaman suku bangsa di sekolah?
5. Bagaimana cara menghargai keragaman suku bangsa dirumah?

Topik B: Keragaman Agama di Indonesia

1. Apa saja agama yang ada di indonesia?
2. Apa hari raya keagamaan yang dirayakan oleh umat islam?
3. Tulislah tempat ibadah yang ada di sekitarmu?
4. Apa hari raya keagamaan yang dirayakan oleh umat buddha?
5. Bagaimana cara menghargai keagamaan agama di sekolah?

Topik C: Keragaman Budaya di Indonesia

1. Apakah pengertian budaya?
2. Apa saja keragaman budaya di indonesia?
3. Sebutkan bahasa daerah dari kalimantan!
4. Sebutkan pakaian adat dari daerah kalian masing-masing!
5. Apa saja upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan?

Penilaian

Membuat Poster Perayaan Hari Raya Keagamaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Poster perayaan hari raya keagamaan.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi > 5 kriteria yang diharapkan.
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok terlibat	Sebagian besar anggota kelompok	Sebagian kecil anggota kelompok	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

	kerjasama	terlibat kerjasama	terlibat kerjasama	
Rubrik Penilaian Presentasi Poster				
Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
<p>Isi presentasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuka/Salam 2. Tujuan presentasi. 3. Menyampaikan poster keagamaan daerah terpilih. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam. 	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
<p>Sikap presentasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup. 	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
<p>Pemahaman konsep</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat materi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering melihat materi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca materi selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.



Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!

1. Sebutkan agama yang ada di Indonesia?
2. Ceritakan 2 provinsi lengkap dengan ragam budaya yang kalian ketahui atau yang menarik perhatian kalian! Ragam budaya bisa beraneka macam seperti sudah kalian pelajari. Buatlah dalam bentuk tabel, cerita, atau peta pikiran.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap keberagaman budaya di Indonesia?
4. Sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 6.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

A. Pilihlah jawaban yang tepat!


1. Wihara adalah tempat ibadah umat...
 - a. Islam
 - b. Hindu
 - c. Buddha
 - d. Konghucu
2. Cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan alat musik daerah adalah...
 - a. Mengejek bentuk alat music daerah lain
 - b. Mempelajari alat musik asal dengan sungguh-sungguh
 - c. Memainkan alat music daerah lain sambil mencari kekurangannya
 - d. Menertawakan teman yang kesulitan bermain alat music daerah
3. Perhatikan gambar berikut!

Pertunjukan di samping berasal dari....

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Barat



- c. Jawa Timur
- d. DKI Jakarta

- e.
4. Doni menganut agama Hindu. Hari raya keagamaan yang doni rayakan adalah...
 - a. Idul fitri
 - b. Waisak
 - c. Nyepi
 - d. Natal
 5. Berikut kelompok suku yang berasal dari pulau jawa adalah....
 - a. suku Betawi, suku Sikka, suku Melayu
 - b. suku Banjar, suku Madura, suku Batak
 - c. suku Sunda, suku Tengger, suku Badui
 - d. suku Bugis, suku Mandar, suku Asmat
 6. Perhatikan ciri-ciri berikut
 - (1) Ciri fisik
 - (2) Bahasa
 - (3) Adat istiadat
 - (4) Kesenian
 - (5) Warna kulit
 Ciri khas yang dimiliki oleh suatu suku ditunjukkan oleh nomer....
 - a. (1), (2), (3)
 - b. (1), (3), (5)
 - c. (2), (3), (4)
 - d. (3), (4), (5)
 7. Perhatikan gambar dibawah!
 
 Rumah adat diatas berasal dari....
 - a. Aceh
 - b. Sumatra Barat
 - c. Riau
 - d. Banten
 8. Apuse merupakan lagu daerah yang berasal dari....
 - a. Papua
 - b. Maluku
 - c. Gorontalo
 - d. Jambi
 9. Perhatikan contoh-contoh budaya berikut....
 - 1) Rumah adat bernama natah
 - 2) Lagu daerah berjudul janger dewa ayu

3) Tari tradisional antar lain tari kecak, legong, dan pendet.

Ragam budaya diatas dimiliki oleh suku....

- a. Bali
- b. Asmat
- c. Lampung
- d. Gorontalo

10. Kita harus bersyukur dengan adanya keragaman suku di Indonesia. Rasa syukur terhadap keragaman suku bangsa diwujudkan dengan....

- a. Berkumpul hanya dengan tetangga sesama suku
- b. Menjauhi teman yang berbeda suku bangsa
- c. Membentuk kelompok belajar dengan teman satu suku saja
- d. Bermain dengan teman dari berbagai suku bangsa

B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Sebutkan nama rumah adat beserta asalnya pada gambar diatas!

2. Lengkapilah tabel berikut dengan keragaman budaya di tempat tinggalmu

a.	Rumah adat	
b.	Alat music tradisional	
c.	Pertunjukan tradisional	
d.	Senjata tradisional	
e.	Tradisi	

3. Perhatikan gambar berikut!



Apa nama dan berasal darimanakah pertunjukan tradisional pada gambar diatas?

4. Sebutkan upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan!
5. Sebutkan sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia!
6. Sebutkan agama yang resmi diakui di Indonesia!
7. Perhatikan gambar gambar!



- a. Apa nama tempat ibadah diatas?
 - b. Siapakah umat beragama yang beribadah ditempat ibadah tersebut?
 - c. Apa saja hari rasya keagamaan yang dirayakan?
8. Sebutkan suku yang ada di pulau jawa!
 9. Sebutkan lagu daerah dari Sumatra utara!
 10. Sebutkan pertunjukan tradisional yang kalian ketahui!

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Keragaman Sosial Dan Budaya di Indonesia



Sumber: <https://putribalirental.com/tradisi-makepung-pacuan-kerbau-yang-menarik-wisatawan-di-jembrana/>

Makepung merupakan permainan tradisional berupa balapan kerbau yang berasal dari Pulau Bali, khususnya Kabupaten Jembrana. Permainan tradisional ini sudah dimainkan secara turun temurun hingga menjadi sebuah tradisi di masyarakat Bali. Istilah **Makepung** sendiri berasal dari bahasa Bali yang artinya balapan atau pacuan untuk mencapai garis akhir (garis *finish*). Pertama kali muncul pada tahun 1930, atraksi makepung terus berkembang. Di tahun 1960, dibentuk sebuah organisasi Makepung yang terdiri atas dua kelompok yaitu Regu Ijo Gading Timur yang berada di sebelah timur sungai Ijo Gading dengan lambang bendera warna merah dan Regu Ijo Gading Barat yang berada di sebelah barat sungai Ijo Gading dengan bendera warna hijau.



Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/21/rangku-alu-permainan-dan-tarian-tradisional>

Selain dikenal sebagai provinsi habitat asli Komodo, Nusa Tenggara Timur memiliki

salah satu permainan tradisional yang unik dan menyenangkan. Permainan tersebut dinamakan Rangu Alu. Rangu Alu merupakan sebuah permainan tradisional dari Nusa Tenggara Timur tepatnya yang dilakukan oleh masyarakat Manggarai yakni salah satu wilayah di Nusa Tenggara Timur. Meskipun disebut sebagai permainan tradisional, namun Rangu Alu tidak hanya dimainkan oleh anak-anak. Rangu Alu adalah permainan yang menggunakan batang bambu sebanyak 4 hingga 6 batang dengan panjang bambu sekitar 2 meter. Permainan Rangu Alu dimainkan oleh dua kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 hingga 6 orang.

Permainan tradisional merupakan salah satu keragaman budaya di Indonesia. Selain budaya, bangsa Indonesia juga memiliki keragaman sosial dan agama. Apa saja bentuk keragaman sosial, budaya, dan agama di Indonesia? Ayo, pelajri bersama pada bab ini.

Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki ciri khas dan budaya yang sama. Kesamaan ciri yang dimiliki suatu suku bangsa dapat dilihat dari ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian. Ciri inilah yang membedakan satu suku dengan suku yang lain. Wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan mempengaruhi keragaman suku bangsa. Berikut persebaran beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.

Bangsa Indonesia harus mengembangkan sikap menghargai dan menghormati agar tercipta persatuan. Berikut contoh sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia.

- a. Bangga terhadap suku bangsanya.
- b. Menerima perbedaan suku dengan saling menghargai dan tidak menjelek-jelekan suku lain.
- c. Bermain bersama teman tanpa membeda-bedakan asal suku bangsanya.
- d. Membantu tetangga tanpa membeda-bedakan suku bangsa.
- e. Menyapa tetangga atau teman yang berbeda suku saat bertemu di jalan.

Topik B: Keragaman Agama di Indonesia

Masyarakat Indonesia adalah bangsa yang beragama dan mempercayai adanya Tuhan. Hal ini sesuai dengan ideologi bangsa, yaitu Pancasila sila pertama yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Negara Indonesia mengakui enam agama resmi dan aliran kepercayaan. Enam agama resmi yang diakui adalah Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Khonghucu

1. Islam

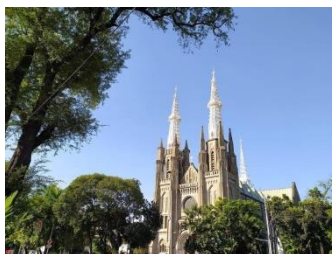


Sumber:

https://www.google.com/search?q=masjid+sheikh+zayed+surakarta+foto&sxsrf=APwXEdeHSDU7PIhTcISFPgdtye-ODkzJag:1684850061962&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi5qMXLy4v_AhUA4zgGHWyXCxwQ_AUoAnoECAEQBA&biw=1011&bih=625&dpr=1

Islam adalah agama yang dianut oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Tempat ibadah umat islam adalah masjid. Hari raya umat islam adalah idulfiti dan iduladha. Al-Qur'an adalah kitab suci umat islam.

2. Kristen



Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gotravelly.com%2Fblog%2F6-gereja-terbesar-di-jakarta%2F&psig=AOvVaw3T63o_Rh9_qovqL5-API70&ust=1684937041673000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjwrrffzYv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Tempat ibadah umat Kristen adalah gereja Kristen. Hari raya umat agam Kristen adalah natal dan paskah. Umat Kristen merayakan hari raya natal setiap tanggal 25 Desember. Alkitab adalah kitab suci umat kristen.

3. Katolik



Sumber :

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fid.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FBerkas%3AGereja_Katolik_St._Maria_%2528Kec._Dolok_Panribuan%2C_Simalungun%2529_02.jpg&psig=AOvVaw1QZnK8jYSuWC-FHARU5MYz&ust=1684937138033000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiwi7SOzov_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Tempat ibadah umat katolik adalah gereja katolik. Hari raya umat agama katolik adalah natal dan paskah. Umat katolik merayakan hari raya natal setia tanggal 25 Desember. Alkitab adalah kitab suci umat katolik.

4. Hindu



Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinhome.id%2Finfo-area%2Fpura-di-bali%2F&psig=AOvVaw1Srg2kVtiRwvvl30hzALXq&ust=1684937406976000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiIsLGOz4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA

Pulau Bali adalah provinsi dengan penganut agama hindu terbesar di Indonesia. Tempat ibadah umat hindu adalah pura. Hari raya umat hindu adalah hari raya nyepi. Weda adalah kitab suci umat hindu.

5. Buddha



Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.indozone.id%2Ffakta-dan-mitos%2FjsOEo%2Fsering-disangka-sama-ini-perbedaan-wihara-dan-kelenteng&psig=AOvVaw0zz-xkILSN5BzBwYN6xeMu&ust=1684937573756000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiAuoHez4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBAAQBA

Umat Buddha beribadah di wihara. Hari raya umat Buddha adalah waisak. Kitab suci umat Buddha adalah tripitaka.

6. Khonghucu



Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkoran-jakarta.com%2Fbangunan-kelenteng-fuk-tet-che-yang-megah%3Fpage%3Dall&psig=AOvVaw2R7biwCt_4wJO7Ty7g7Yq&ust=1684937734474000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjg2Kyq0Iv_AhUAAAAAHQAAAAAQBAAQBA

Khonghucu adalah salah satu agama resmi yang diakui di Indonesia hingga saat ini. Hari raya umat konghucu adalah imlek. Tempat ibadah umat konghucu adalah kelenteng.

Topik C: Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia kaya akan jenis budaya. Budaya adalah hasil pikiran, akal budi, dan karya cipta manusia dari hubungan antara manusia dengan lingkungan alam ataupun antarmanusia. Keragaman budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi lingkungan alam yang berbeda di setiap wilayah. Keragaman budaya di Indonesia meliputi bahasa, lagu, alat musik, pakaian, senjata, tari, rumah, makanan, tradisi, dan pertunjukan tradisional.

1. Bahasa daerah



Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh suku bangsa tertentu di suatu daerah. Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi atau percakapan sehari-hari. Setiap bahasa daerah memiliki ciri khas yang terlihat pada logat dan dialeknya. Meskipun berbeda bahasa daerah, bangsa kita memiliki bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia. Kita sebaiknya menggunakan bahasa daerah saat lawan bicara



Alat musik tradisional adalah alat musik khas dari suatu daerah. Ada alat musik yang terbuat dari kulit sapi, bambu, kayu, bulu hewan, ataupun besi olahan. Cara memainkan alat musik ada yang dipukul, digoyangkan, dipetik, ataupun ditiup. Alat musik tradisional biasanya dimainkan sebagai pengiring tari tradisional dan pertunjukan daerah. Berikut beberapa alat musik tradisional yang ada di Indonesia.

7. Rumah adat



Rumah adat adalah rumah yang menjadi ciri khas sekelompok masyarakat di suatu daerah. Bentuk rumah adat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar. Bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas kehidupan masyarakat di suatu daerah. Berikut beberapa rumah adat di Indonesia.

8. Makanan daerah



Makanan daerah adalah makanan khas yang dikonsumsi oleh suku tertentu di suatu daerah. Makanan daerah dikonsumsi secara turun temurun. Bahan pembuat makanan biasanya berasal dari tumbuhan dan hewan yang ada di lingkungan setempat. Makanan daerah dikonsumsi sebagai makanan sehari-hari atau disajikan saat perayaan dan upacara adat. Makanan daerah juga menjadi oleh-oleh saat wisatawan mengunjungi suatu daerah.

9. Pertunjukan tradisional



Wayang kulit, reog, dan mamanda merupakan contoh pertunjukan tradisional di Indonesia. Pertunjukan tradisional digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya di suatu tempat. Pertunjukan tradisional biasanya menampilkan cerita tentang kehidupan sehari-hari. Beberapa pertunjukan tradisional merupakan hasil percampuran dua budaya atau lebih. Percampuran itu terjadi antara budaya lokal dan budaya pendatang yang masuk ke suatu daerah. Masuknya budaya pendatang terjadi

seiring dengan masuknya masyarakat dari daerah lain.

10. Tradisi masyarakat

TRADISI LOMPAT BATU NIAS

Tradisi lompat batu disebut hombo atau fatombo dilakukan suku Nias, Provinsi Sumatera Utara. Tradisi ini hanya dilakukan oleh laki-laki. Tradisi ini bisa ditemukan Desa Bawomataluo. Desa adat di Kabupaten Nias Selatan yang kental dengan tradisi Lompat Batu.



Setiap daerah memiliki kebiasaan atau tradisi yang unik dan khas. Tradisi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh suku bangsa tertentu secara turun-temurun di suatu daerah. Tradisi dapat dilihat dari budaya, cara berpakaian, kepercayaan, makanan daerah, dan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat. Tradisi yang dimiliki masyarakat berkembang menjadi adat istiadat setempat. Adat istiadat merupakan aturan yang harus ditaati oleh masyarakat. Ada adat istiadat tertulis atau lisan. Masyarakat melaksanakan adat istiadat dengan sukarela. Mereka menyadari bahwa adat istiadat sebaiknya ditaati agar terjaga kelestariannya. Masyarakat yang melanggar adat istiadat akan memperoleh hukuman atau sanksi sosial.

Budaya daerah adalah kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya. Budaya daerah mencerminkan identitas dan ciri khas kita sebagai bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kita harus ikut melestarikan budaya daerah agar tetap terjaga kelestariannya. Berikut beberapa upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan.

- a. Mempelajari budaya daerah lain guna memupuk rasa cinta tanah air.
Misalnya, laras berasal dari suku Jawa. Ia menyukai tari piring dari Sumatera Barat. Laras pun mempelajari tarian tersebut di sanggar tari.
- b. Mengenalkan budaya daerah Indonesia melalui media sosial.
Media sosial menjadi sarana kekinian yang cocok untuk mengenalkan ragam budaya daerah Indonesia ke masyarakat luas. Hal ini membuat budaya Indonesia dapat semakin dikenal dan dicintai masyarakat.
- c. Mengikuti kegiatan budaya yang ada disekitar.
Misalnya, siswa menggunakan pakaian adat dalam karnaval budaya disekolah. Kegiatan ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan ragam pakaian adat dan budaya daerah kepada siswa.
- d. Memuji kelezatan makanan tradisional dari lain.
Misalnya, made yang berasal dari suku Bali sangat menyukai rendang dari Sumatera Barat. Made bahkan memuji kelezatan rendang.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. Peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab keberagaman di

lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebhinekaan global. Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Nani R, Khristiyono, Irene M. J A, *“ESPS IPAS 4 Volume 2 Untuk SD/MI Kelas IV (K-Merdeka)*, Penerbit Erlangga, 2022
- <https://putribalirental.com/tradisi-makepung-pacuan-kerbau-yang-menarik-wisatawan-di-jembrana/> : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/21/rangku-alu-permainan-dan-tarian-tradisional> Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/search?q=masjid+sheikh+zayed+surakarta+foto&sxsrf=APwXEdeHSDU7PIhTclSFPgdtYeODkzJag:1684850061962&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi5qMXLy4v_AhUA4zgGHWyXCxwQ_AUoAnoECAEQBA&biw=1011&bih=625&dpr=1 : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gotravelly.com%2Fblog%2F6-gerejaterbesardijakarta%2F&psig=AOvVaw3T63o_Rh9_qovqL5API70&ust=1684937041673000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjwrffzYv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fid.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FBerka%3AGereja_Katolik_St._Maria_%2528Kec._Dolok_Panribuan%2C_Simalungun%2529_02.jpg&psig=AOvVaw1QZnK8jYSuWCFHARU5MYz&ust=1684937138033000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiwi7SOzov_AhUAAAAAHQAAAAAQBA : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinhome.id%2Finfoarea%2Fpuradibali%2F&psig=AOvVaw1Srg2kVtiRwvgl30hzALXq&ust=1684937406976000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiIsLGOz4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.indozone.id%2Ffakta-danmitos%2FPjsOEo%2Fseringdisangkasamainiperbedaanwiharadankelenteng&psig=AOvVaw0zzxkiLSN5BzBwYN6xeMu&ust=1684937573756000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwiAuoHez4v_AhUAAAAAHQAAAAAQBA Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023
- https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkoran-jakarta.com%2Fbangunan-kelentengfuktetcheyangmegah%3Fpage%3Dall&psig=AOvVaw2R7biwCt_4wJO7Ty7g7Yq&ust=1684937734474000&source=images&cd=vfe&ved=0CBQQ3YkBahcKEwjg2Kyq0Iv_AhUAAAAAHQAAAAAQBA : Di unduh pada tanggal 19 Mei 2023

Lampiran 4

MEDIA PEMBELAJARAN

K
J E M B E R

Lampiran 5

Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Video Animasi
Interaktif Sasaran : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
Penyusun : Ike Ratna Juwita
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Animasi kartun interaktif dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak memberikan saran ataupun revisi.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak relevan/ Sangat tidak baik
 2 = Kurang Relevan/ Kurang Baik
 3 = Relevan / baik
 4 = Sangat relevan/ Sangat baik

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif pilihan			
			1	2	3	4
1.	Penyajian isi video	1. Kejelasan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
		3. Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi, menjawab pertanyaan)				✓
		4. Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.				✓
		5. Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum.				✓
		6. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
		7. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.			✓	
		8. Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas.				✓
		9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif).			✓	

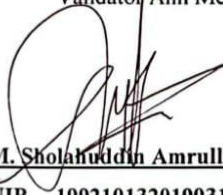
2.	Desain video	10. Tampilan video pembelajaran yang menarik.				✓
		11. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				✓
		12. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.			✓	
		13. Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.				✓
		14. Keterbacaan teks pada video.				✓
		15. Tata letak teks pada video.				✓
		16. Kualitas gambar pada video.			✓	
		17. Kualitas suara pada video.			✓	

Saran Tambahan:

Ditany pada media ditambahkan untuk quiz agar lebih menarik dan mengasah belajar peserta didik

Jember, 24 Mei 2023

Validator Ahli Media



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

Peneliti



Ike Ratna Juwita
NIM. T20194113

Lampiran 6

Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Penyusun : Ike Ratna Juwita

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Jurusan/ Fakultas : PGMI/FTIK

Ahli Materi : Depict Pristine Adi, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

Instrument Angket Validasi

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan Indikator.		√			

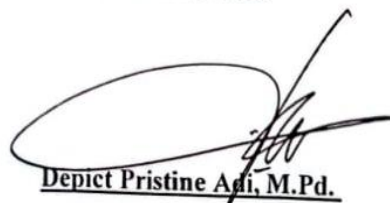
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.		✓		
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik.		✓		
4.	Isi materi sesuai dengan KI dan KD		✓		
5.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
6.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis.	✓			
7.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.		✓		
8.	Materi pembelajaran pada media diuraikan secara rinci.	✓			
9.	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari.		✓		
10.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku siswa dan guru.	✓			

Saran Tambahan:

Sudah bisa digunakan sebagai bahan referensi

KI

Validator Ahli Materi



Depict Pristine Adi, M.Pd.

NIP. 19921105 201903 1 006

Jember, Mei 2023

Peneliti



Ike Ratna Juwita

NIM. T20194113

Lampiran 7

Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Penyusun : Ike Ratna Juwita

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Jurusan/ Fakultas : PGMI/FTIK

Ahli Bahasa : Depict Pristine Adi, M.Pd.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Animasi kartun interaktif dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak memberikan saran ataupun revisi.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak relevan/ Sangat tidak baik
 2 = Kurang Relevan/ Kurang Baik
 3 = Relevan / baik
 4 = Sangat relevan/ Sangat baik

Instrumen Angket Validasi


Indicator Penilaian	Aspek yang dinilai	Alternative Pilihan				
		1	2	3	4	5
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat					✓
	3. Kebakuan istilah				✓	
Komunikatif dan interaktif	4. Kemudahan penyajian materi untuk dipahami peserta didik.					✓
Kesesuaian dengan	5. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik.				✓	

perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata Bahasa					✓
	8. Ketepatan ejaan					✓
Penggunaan istilah, symbol, atau ikon	9. Penggunaan istilah					✓
	10. Penggunaan symbol atau ikon					✓

Saran Tambahan :

gunakan bahasa sudaan semi EYD

Validator Ahli Materi


Depiet Pristine Adi, M.Pd.
 NIP. 19921105 201903 1 006

Jember, Mei 2023

Peneliti


Ike Ratna Juwita
 NIM. T20194113

J E M B E R

Lampiran 8

**ANGKET RESPON GURU KELAS
TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama : Nurul Mifta Fauzi S.Pd

No HP : 082 143 790 137

Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Media video animasi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	✓				
3.	Materi yang terkait pada video animasi sesuai dengan kompetensi peserta didik	✓				
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari	✓				
5.	Media video animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan		✓			
6.	Media video animasi memudahkan peserta didik dalam belajar		✓			
7.	Media video animasi dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kebudayaan di	✓				

	indonesia					
8.	Media video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
9.	Fungsi gambar pada video animasi sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
10.	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah untuk dipahami	✓				

Catatan

Media yang digunakan relevan dengan materi yang disampaikan. Siswa-siswi sangat antusias saat pembelajaran berlangsung. Dengan media tersebut siswa lebih cepat dan mudah memahami materi. Hanya saja perlu pembaruan dan tambahan untuk gambar dan video yang ditampilkan. Semoga media ini dapat bermanfaat dan dikembangkan lagi.

Jember, 29 Agustus 2023



(Nurul Mieta Fauzi)

Lampiran 9

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama : YAFI RAFIAH
Kelas : 4A
No Absen : 21

Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Saya sangat tertarik dengan IPAS saat guru menggunakan video animasi	√				
2.	Saya merasa kecewa apabila guru tidak menggunakan media video animasi saat mengajar IPAS		√			
3.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran IPAS saat menggunakan video animasi	√				
4.	Saya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan video animasi (tidak mengantuk dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung)		√			
5.	Saya belajar IPAS dengan video anomasi tanpa paksaan	√				
6.	Saya mengulang kembali apa yang telah saya pelajari dengan menggunakan video animasi pembelajaran	√				
7.	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan video	√				

Lampiran 10

Lembar *Pre-test*Lembar *Pre-test* Keragaman Sosial dan Budaya di IndonesiaNama : Qoriy Kirana Hamdi.....Kelas : 9A.....

70

Petunjuk!

Pilihlah jawaban yang tepat!

1. Wihara adalah tempat ibadah umat....
 - a. Islam
 - b. Hindu
 - c. Buddha
 - d. Konghucu
2. Cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan alat musik daerah adalah....
 - a. Mengejek bentuk alat music daerah lain
 - b. Mempelajari alat music asal dengan sungguh-sungguh
 - c. Memainkan alat music daerah lain sambil mencari kekurangannya
 - d. Menertawakan teman yang kesulitan bermain alat music daerah
3. Perhatikan gambar berikut!



Pertunjukan di samping berasal dari....

- a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Timur
 - d. DKI Jakarta
4. Doni menganut agama Hindu. Hari raya keagamaan yang doni rayakan adalah...
 - a. Idul fitri
 - b. Waisak
 - c. Nyepi
 - d. Natal
 5. Berikut kelompok suku yang berasal dari Jawa Timur adalah....
 - a. suku Betawi, suku Sikka, suku Melayu
 - c. suku Banjar, suku Madura, suku Batak
 - b. suku Madura, suku Tengger, suku Osing
 - d. suku Bugis, suku Mandar, suku Asmat
 6. Perhatikan ciri-ciri berikut
 - (1) Ciri fisik
 - (2) Bahasa
 - (3) Adat istiadat
 - (4) Kesenian
 - (5) Warna kulit
 Ciri khas yang dimiliki oleh suatu suku ditunjukkan oleh nomer....
 - a. (1), (2), (3)
 - b. (1); (3), (5)
 - c. (2), (3), (4)
 - d. (3), (4), (5)
 7. Perhatikan gambar dibawah!



Rumah adat disamping berasal dari....

- a. Aceh
- b. Riau
- c. Sumatra Barat
- d. Banten
- c.

8. Apuse merupakan lagu daerah yang berasal dari....
- a. Papua
 - b. Maluku
 - c. Gorontalo
 - d. Jambi
9. Perhatikan contoh-contoh budaya berikut....
- 1) Rumah adat bernama natah
 - 2) Lagu daerah berjudul janger dewa ayu
 - 3) Tari tradisional antar lain tari kecak, legong, dan pendet.
- Ragam budaya diatas dimiliki oleh suku....
- a. Bali
 - b. Asmat
 - c. Lampung
 - d. Gorontalo
10. Kita harus bersyukur dengan adanya keragaman suku di Indonesia. Rasa syukur terhadap keragaman suku bangsa diwujudkan dengan....
- a. Berkumpul hanya dengan tetangga sesama suku
 - b. Menjauhi teman yang berbeda suku bangsa
 - c. Membentuk kelompok belajar dengan teman satu suku saja
 - d. Bermain dengan teman dari berbagai suku bangsa



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

Lampiran 11

Lembar Post Test

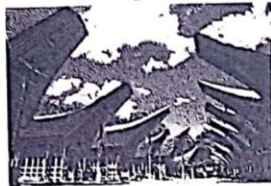
Lembar Post-test Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Nama : M. Fariz Naufalis

Kelas : 4A

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!

rumah : tongkonan.
asal : toraja

Sebutkan nama rumah adat beserta asalnya pada gambar diatas!

2. Lengkapilah tabel berikut dengan keragaman budaya di tempat tinggalmu

a.	Rumah adat	Kasepuhan.
b.	Alat music tradisional	gonggong, calung, kecapi, calung, suling.
c.	Pertunjukan tradisional	ji-pang, raket
d.	Senjata tradisional	keris.

3. Perhatikan gambar berikut!



Apa nama dan berasal darimanakah pertunjukan tradisional pada gambar diatas? Kuda lumping.

4. Sebutkan upaya pelestarian budaya yang dapat kita lakukan! Mendukung dan melestarikan budaya.
5. Sebutkan sikap yang sebaiknya kita tunjukkan terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia! Menghargainya.
6. Sebutkan agama yang resmi diakui di Indonesia! Islam, hindu - konghucu - buddha - kris-ten - katolik.
7. Perhatikan gambar gambar!

jawabannya: A. vihara
b. buddha
c. waisak

- a. Apa nama tempat ibadah diatas?
- b. Siapakah umat beragama yang beribadah ditempat ibadah tersebut?
- c. Apa saja hari raya keagamaan yang dirayakan?
8. Sebutkan suku yang ada di pulau jawa! Jawa, Madura, Gs ing, Tengger.
9. Sebutkan lagu daerah dari Sumatra utara!
10. Sebutkan pertunjukan tradisional yang kalian ketahui! Tali topeng.

→ 1. Madakkek Magam biri

2. Siandangar

3. Lompadia.

4. Alusi AU

5. Dago inang sarje

6. Sigulempoh.

7. lissoi

8. nasongang do hita madua.

9. serma dengan dengan.

10. Tillo tillo

11. Sori ya katulla.

12. Sengko - sengko

13. Siraya katumba.

14. PISO surit.

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

Lampiran 12

Instrumen Efektivitas

No	Rincian Aktivitas Siswa	Skor			Keterangan
		1	2	3	
1.	Komunikasi secara efektif 1. Siswa berkomunikasi dengan guru secara aktif			√	Saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat sangat antusias dan ketika guru memberikan pertanyaan, siswa pun berlomba-lomba mengacungkan tangan dan menjawab. Begitu juga sebaliknya, ketika siswa belum paham mereka tidak takut dan malu untuk bertanya kepada guru.
	2. Siswa berkomunikasi dengan baik kepada teman sejawat saat mengerjakan tugas kelompok		√		Sangat terlihat jelas pada saat diskusi berlangsung, siswa berkomunikasi dengan baik dengan temannya, mereka saling bertukar pikiran, dan bertukar pendapat, serta saling menghargai pendapat temannya yang lain, meskipun masih ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman lainnya.
	3. Mampu berkomunikasi didepan kelas			√	Saat menjelaskan hasil diskusi mereka didepan kelas, para siswa terlihat berani dan menjelaskan dengan cukup baik.
	4. Tidak gugup saat bertanya dan menjawab pertanyaan			√	Dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, siswa sangat yakin dan tidak terlihat gugup
2.	Antusiasme dalam mata pelajaran 1. Kemauan sendiri		√		Dalam hal kemauan siswa belum tampak terlihat karena guru harus memberi stimulus dahulu baru siswa merespon
	2. Lebih perhatian			√	Siswa lebih memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan video animasi dibandingkan dengan metode dengan media lainnya
	3. Senang			√	Antusiasme siswa saat belajar sangat terlihat, mereka sesekali tersenyum saat melihat tayangan video yang lucu
	4. Berminat			√	Siswa terlihat aktif saat pembelajaran dan sangat ingin memperhatikan tayangan video animasi dengan cara berlomba-lomba mencari posisi duduk

				yang paling depan
	5. Bertanggung jawab		√	Ketika siswa diberikan tugas (diskusi) tanggung jawab siswa juga sangat tampak. Mereka langsung membuat kelompok dan berdiskusi, serta menyelesaikan tugas dari guru
	6. Konsentrasi		√	Saat video ditayangkan, fokus dan konsentrasi para siswa hanya ke video saja
3.	Penugasan materi		√	Guru meminta beberapa siswa untuk memberikan kesimpulan dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, siswa pun mampu menjelaskan dengan baik. Pertanda bahwa siswa benar-benar memperhatikan pelajaran yang disampaikan dengan video animasi
	1. Siswa mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari		√	Ketika guru memberikan pertanyaan dan memilih siswa secara acak (random), siswa pun menjawab pertanyaan meskipun belum sempurna, tapi setidaknya sudah mengerti tentang materi yang disampaikan
	2. Siswa mengerti ketika ditanya tentang materi		√	

Keterangan dari skor :

1 = Tidak Tampak

2 = Cukup Tampak

3 = Sangat Tampak

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

Lampiran 13

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara Guru Kelas
 - a. Bagaimana kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung?
 - b. Apa kendala yang ibu alami ketika mengajar pada pembelajaran IPAS?
 - c. Apa yang biasanya ibu lakukan jika peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS?
 - d. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran saat menggunakan video animasi di SD Baiturrohman?
 - e. Bagaimana pendapat ibu tentang video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti?
2. Wawancara peserta didik kelas IV A
 - a. Apakah kalian menyukai pembelajaran IPAS khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia?
 - b. Apakah sebelumnya wali kelas pernah menggunakan video animasi pada saat pembelajaran?
 - c. Apa kendala yang kalian alami saat pelajaran IPAS khususnya materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia?
 - d. Bagaimana pendapat kalian tentang video animasi pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia?

Lampiran 14**PEDOMAN OBSERVASI**

1. Bagaimana desain Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Baiturrohman GMI Jember?

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
2. Dokumen foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan penelitian.

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

Lampiran 15



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: 68136
 Website: [www.http://tik.uinikas-jember.ac.id](http://tik.uinikas-jember.ac.id) Email: torbijah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-0725/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Depict Pristine Adi, 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 Depict Pristine Adi, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194113
Nama	: IKE RATNA JUWITA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 16



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: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3285/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Baiturrohman

Perumahan Griya Mangli Indah Jember, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember Prov. Jawa Tim

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

NIM : T20194113
 Nama : IKE RATNA JUWITA ✓
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Agustus 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



J E M B E R

Lampiran 17



**YAYASAN AL-BAITURROHMAN
SD BAITURROHMAN**

Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : sdbaiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 212-B/ SD.BR/JBR/S. Ket/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Ike Ratna Juwita
NIM : T20194113
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Kelas IV Berbasis Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” yang dilaksanakan sejak tanggal 28 Agustus sampai dengan 20 September 2023.




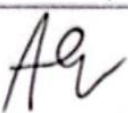
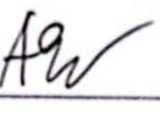

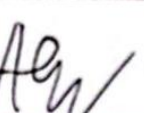
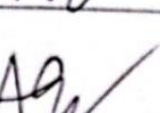
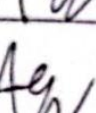
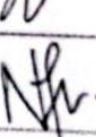



Jember, 20 September 2023
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd

Lampiran 18

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

No.	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1.	18 Februari 2023	Observasi dan wawancara kepada guru kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Jember	Guru kelas IV A Ibu Nurul Miftah Fauzi. S. Pd.	
2.	23 Agustus 2023	Meminta izin penelitian dan memberikan surat permohonan ijin penelitian	Kepala Sekolah Bpk. Asmad M.Pd	
3.	24 Agustus 2023	Observasi dan wawancara pembelajaran bersama guru kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Guru kelas IV A Ibu Nurul Miftah Fauzi. S. Pd.	
4.	25 Agustus 2023	Melaksanakan pembelajaran dikelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
5.	28 Agustus 2023	Wawancara kepada beberapa siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
6.	29 Agustus 2023	Melakukan <i>Pre-test</i> di kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
7.	30 Agustus 2023	Melakukan uji coba produk pengembangan media video animasi di SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
8.	31 Agustus 2023	Melakukan wawancara kepada siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
9.	01 September 2023	Melakukan <i>Post-test</i> dikelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
10.	07 September 2023	Melakukan wawancara dan angket respon guru kepada guru kelas IV A SD	Guru kelas IV A Ibu Nurul Miftah Fauzi. S. Pd.	

		Baiturrohman Griya Mangli Jember		
11.	20 September 2023	Menerima surat selesai penelitian dikelas IV A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Kepala Sekolah: Bpk. Asmad, M.Pd.	

Jember, 20 September 2023

Mengetahui,

Kepala Sekolah


Asmad, M.Pd



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

Lampiran 19

DOKUMENTASI



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

BIODATA MAHASISWA

Nama : IKE RATNA JUWITA
NIM : T20194113
TTL : Bojonegoro, 14 April 2000
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat Asal : Desa Kalitidu, RT.07/RW.01, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur
Email : ratna.juta@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK Aisyah Bustanul Atfal (2005-2006)
2. SDN Kalitidu 1 (2006-2012)
3. SMPN 1 Kalitidu (2012-2015)
4. MA Abu Darrin (2015-2018)
5. Pondok Pesantren Al-Khoziniyah Sumbertlaseh, Kendal, Bojonegoro (2015-2019)
6. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-2023)