

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TARI KREASI DAERAH
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO
PROBOLINGGO**

SKRIPSI

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



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

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

Oleh
EKA NOFITA SARI
NIM. T20194105

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TARI KREASI DAERAH
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO
PROBOLINGGO**

SKRIPSI


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

Oleh:

Eka Nofita Sari
NIM. T20194105

Disetujui Pembimbing:

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



Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I
NUP. 201606146

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TARI KREASI DAERAH
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO
PROBOLINGGO**

SKRIPSI

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

Hari : Selasa

Tanggal : 28 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ahmad Royani, S.Pd.I., M.Pd.I
NUP. 2017048902

Muhammad Suwignvo Pravogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M. Pd. I ()

2. Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 19730424000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِوْسَعَهَا...*

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...”*

QS. Al Baqarah 286.



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

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemah* (Surakarta: Ziyad, 2014)

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur yang teramat dalam kepada Allah SWT atas keridhoan-Nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta dan terkasih, Bapakku Nidin dan Ibuku Siami. Tak bosan-bosannya Bapak dan Ibu yang selalu mengingatkanku agar tidak malas dan segera menyelesaikan skripsinya dan yang selalu memberikan dukungan finansial meskipun semua itu dilakukan dengan penuh pengorbanan demi kesuksesan dan kelancaran peneliti dalam menyusun skripsi ini. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu tanda kecil bakti, hormat dan rasa terima kasih atas kesabaran, kasih sayang dan dukungan tiada henti dari Bapak dan Ibu.
2. Saudara kandungku, Adik satu satunya Kiki Cahyo Adi yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Tante Ibu Atmina beserta seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakanku dan telah memberikan dukungan terbaik.
4. Bapak Usman yang selalu memberikan dukungan penuh semangat.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbi 'alamin, puji Syukur senantiasa peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat baik berupa kesehatan, rezeki, ketenangan, kemudahan dalam setiap kesukaran, dan banyak memberi pertolongan yang luar biasa. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Shalawat beriring salam semoga tetap terlimpahkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa. Semoga kelak kita mendapatkan syafa'at dari beliau.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk dapat mengikuti sidang agar memperoleh gelar sarjana. Dari proses awal sampai selesai penulisan skripsi ini, banyak pihak-pihak yang terlibat memberikan dukungan, motivasi dan bimbingan, dan kasih sayang kepada peneliti. Dengan itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. H. Abdul. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa, yang memberikan dedikasi penuh terhadap penulis dan teman-teman mahasiswa jurusan pendidikan islam dan bahasa.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, serta mengarahkan tanpa lelah sehingga penulis menyelesaikan tahap skripsi ini secara baik.

6. Bapak Dr.H.Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I., dan Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Selaku tim validator ahli mater dan ahli media yang telah membantu memvalidasi instrument dan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
7. Seluruh dosen program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, staf pegawai, beserta karyawan perpustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bantuan dan mengumpulkan literatur dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Suadi, S.Pd.I., selaku kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho dan seluruh guru yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian di MI Zainur Ridho Probolinggo.
9. Ibu Siti Maryam, S.Pd. selaku guru kelas IV dan selaku validator tanggapan guru di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.
10. Siswa dan siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo yang turut berpartisipasi dalam penelitian Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, angkatan 2019 yang sudah memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis menerima kritikan dan saran dari pembaca demi perbaikan skripsi yang diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembacanya.

Jember, 01 November 2023

Eka Nofita Sari

ABSTRAK

Eka Nofita Sari, 2023: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, video animasi, tari kreasi daerah, pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. pendidik seharusnya memberikan perhatian serius terhadap penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, kurangnya variasi dan ketidak optimalan dalam penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan media pembelajaran, namun berupa media pembelajaran video sederhana dan kurang menarik untuk peserta didik, kemudian peneliti mengembangkan media video menjadi video animasi agar dapat memudahkan pendidik dan peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memilih pembelajaran seni budaya dan prakarya materi tari kreasi daerah di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menjadi video animasi untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo? 2) Bagaimana kelayakan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

Tujuan penelitian adalah: 1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah peneliti menggunakan model ADDIE dengan tahapan (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam analisis kualitatif bersumber dari observasi dan wawancara. Pada analisis kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar angket berupa angka dengan skor yang diperoleh. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi dan lembar angket respon siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran video animasi. (2) Hasil kelayakan video animasi diketahui dari nilai validasi oleh validator ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata presentase 92,50% dengan kriteria sangat layak dan validator ahli media memperoleh nilai rata-rata presentase 93,75% dengan kriteria sangat layak serta tanggapan guru diperoleh nilai rata-rata presentase 95% dengan kriteria sangat layak. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dan tahap akhir hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh nilai rata-rata presentase 93,50% yang dinyatakan sangat layak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	22
1. Media Pembelajaran	22
2. Vidio Animasi.....	29
3. Seni Tari	34
4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	41
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	45
C. Uji Coba Produk	52

D. Desain Uji Coba Produk	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba	60
B. Analisis Data.....	61
C. Revisi Produk	88
BAB V KAJIAN DAN SARAN	92
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	92
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	100
C. Kesimpulan.....	102
DAFTAR PUSTAKA	105
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



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

DAFTAR TABEL

No.Uraian	
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Tingkat Validitas Berdasarkan Presentase.....	58
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk	59
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	63
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> Kelas 4 MI Zainur Ridho	65
Tabel 4.3 Pengembangan Media Pembelajaran Video Sederhana dan Video Animasi.....	73
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.6 Validasi Tanggapan Guru.....	78
Tabel 4.7 Nilai <i>Postest</i> kelas 4 MI Zainur Ridho	81
Tabel 4.8 Angket Respon Siswa.....	83



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Tahap-tahap R&D Model ADDIE	46
Gambar 4.1 : Aplikasi <i>Kinemaster</i>	68
Gambar 4.2 : Halaman Awal Pembelajaran SBdP.....	69
Gambar 4.3 : Tujuan Pembelajaran	69
Gambar 4.4 : Halaman Isi Pembelajaran	70
Gambar 4.5 : Halaman Penutup.....	71
Gambar 4.6 : Perbaikan Produk.....	86
Gambar 4.7 : Perbaikan Produk.....	90
Gambar 4.7 : Perbaikan Produk.....	91



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian	112
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	113
Lampiran 3 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	118
Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	119
Lampiran 5 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	120
Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Media.....	125
Lampiran 8 : Hasil Validasi Guru.....	128
Lampiran 9 : Hasil Angket Respon Siswa	130
Lampiran 10 : Hasil Rekap Respon Siswa.....	132
Lampiran 11 : Soal Pretest dan Postest.....	133
Lampiran 12 : Hasil Pretest dan Postest	135
Lampiran 13 : Surat Validator Ahli Materi	139
Lampiran 14 : Surat Validator Ahli Media.....	140
Lampiran 15 : Surat Izin Penelitian	141
Lampiran 16 : Surat Selesai Penelitian.....	142
Lampiran 17 : Dokumentasi	143

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Guru seharusnya memberikan perhatian serius terhadap penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, kurangnya variasi dan ketidak optimalan dalam penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yaitu sebagai alat pendukung pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar¹. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 15 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain.

¹ Yosfan Azwandi, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan, 2007), 5.

Guru merupakan salah satu ujung tombak pelaksanaan proses pembelajaran yang memegang peranan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kualifikasi yang baik dalam menjalankan profesinya, salah satunya adalah kompetensi guru. Kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki di khayati dan dikuasai oleh seorang guru dalam menjalankan profesionalismenya. Seorang guru yang menerapkan strategi dan media pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu media. Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman. “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar. (Q.S. Al-Baqarah ayat 31).²

Yang dimaksud dari surah al baqarah ayat 31 yaitu prases penyaluran ilmu melalui media yang berkelanjutan sampai waktu tidak terbatas pada masa tertentu namun berkesinambungan, sehingga tugas seorang pendidik tidak hanya belajar namun mengamalkan dan mengajarkan ilmu yang telah diperolehnya baik pengajaran yang bersifat formal maupun non formal.³

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik sehingga memudahkan

² Kementerian Agama RI, *Al-Quraan dan Terjemah*, (Semarang: CV, Asy-Syifa', 2012), 11-12

³ Lismawati, “Pengaruh Penambahan Plasticizer Gliserol Terhadap Karakteristik Edible Film Dari Pati Kentang (*Solanum Tuberosum* L.)” (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2017, i.

peserta didik untuk memahami materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, seperti media pembelajaran visual, media pembelajaran audio dan media pembelajaran audiovisual.⁴ Pembelajaran tanpa menggunakan media, akan membuat komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan maksimal, karena imajinasi yang dimiliki siswa berbeda dan tak terarah tanpa adanya media yang dapat memudahkan siswa untuk memahami apa yang dijelaskan dengan memahami dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.⁵ Memilih media memerlukan pemahaman tentang karakter siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan untuk tercapainya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa diarahkan untuk memiliki inovasi dan imajinasi yang tinggi hal tersebut perlu menggunakan media yang sesuai dengan lingkungan dan era industri saat ini salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis video animasi.

Media video animasi termasuk dalam media audiovisual. Video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang kemudian dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.⁶ Animasi adalah teknik menciptakan karya audiovisual untuk menghasilkan rangkaian gambar yang membentuk suatu adegan yang dapat menarik perhatian siswa. Animasi

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 40.

⁵ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol.4 No.2, (2015).

⁶ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).

ini dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.⁷ Dari pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Saat ini penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran karena media animasi bersifat menarik. Media animasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya akan menarik perhatian peserta didik.⁸ Materi pembelajaran yang dianggap memerlukan media animasi adalah seni tari pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Seni tari merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Berkreasi seni tari dapat mengembangkan keterampilan dasar yang sesuai dengan masa-masa perkembangan yang bersifat polos, unik, kreatif, spontan dan dinamis.⁹ Pembelajaran seni tari di sekolah dengan Kurikulum 2013 (K-13). Mengacu pada karakteristik siswa, mengarah pada aspek budaya dan nilai-nilai lokal kebangsaan. Sumber seni tari yang berkembang diberbagai daerah berasal dari tradisi ritual masyarakat. Dengan belajar menari, anak mengenal tarian-tarian

⁷ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farhan Pustaka, 2021), 21-22.

⁸ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran* No. 1 Vol. 7, Mei 2011, 45.

⁹ Novi Mulyani. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017). 30

yang ada di Indonesia dan dapat melestarikannya. Tarian-tarian di Indonesia yang berasal dari berbagai daerah dan memiliki ciri khas masing-masing disebut tari daerah.

Selain tari daerah, di Indonesia terdapat tari kreasi. Tari kreasi adalah bentuk gerakan tari baru yang dirangkai dari perpaduan gerak tari tradisional kerakyatan dengan tradisional klasik. Selain bentuk gerak, irama, rias dan busananya juga merupakan hasil modifikasi tari tradisi. Bentuk tari yang lebih baru lagi misalnya tari pantomim (gerak patah-patah yang penuh tebakan), operet (mempertegas lagu dan cerita), dan kontemporer (gerak ekspresi spontan terlihat tak beraturan tapi konseptual). Seni tari tersebut terdapat pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP)

Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013. Seni Budaya dan Prakarya semula dikenal dengan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kemudian mengalami penyempurnaan pada kurikulum 2013 menjadi SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Pada pelajaran SBdP peserta didik mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni yang diajarkan secara kontekstual dan konkret, utuh serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya) melalui pendekatan tematik. Tujuan pembelajaran SBdP adalah memberikan pengalaman estetik kepada peserta didik dalam mengembangkan sikap dan kemampuan yang dimiliki serta semangat dalam berkarya, sehingga menciptakan generasi-generasi yang kreatif dan mampu berpikir kritis dalam

menghadapi eradigital ini.¹⁰ Hasil pembelajaran SBdP diharapkan dapat membentuk kepribadian peserta didik yang multicerdas sehingga dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas sesuai dengan pilihan dan potensi diri yang dimiliki para peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho pada tanggal 7 Agustus 2023 mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, seperti pada saat proses belajar berlangsung banyaknya siswa kesulitan saat menerima pelajaran hal tersebut disebabkan kurangnya media yang digunakan sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran banyak siswa yang kurang tertarik, merasa bosan, tidak fokus dan kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran walaupun guru sudah menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa mengalami penurunan.¹¹ Hal ini terbukti dari hasil ulangan harian peserta didik di kelas IV masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang mana nilai KKM di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho sebesar 75 namun hanya sebagian kecil siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM.¹² Kenyataan ini juga dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan oleh guru kelas IV berupa video sederhana

¹⁰ Awaluddin Muin. "Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar", *Indonesian Journal of Education Studies*, Vol.20 No. 2, (2017,) 133-135, <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4821>

¹¹ Siti Maryam (Wali Kelas IV) MI Zainur Ridho, diwawancara oleh peneliti, Probolinggo 7 Agustus 2023.

¹² Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo, "Hasil Ulangan Harian Kelas IV", 7 Agustus 2023.

yang dibuat hanya ada tampilan teks dan slide gambar yang berjalan, sehingga siswa kurang memperhatikan media yang ditampilkan oleh guru.¹³

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran dan kurangnya media yang membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan.

Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo merupakan sekolah yang berada di Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. Perkembangan prestasi disekolah tersebut terus mengalami peningkatan setiap tahunnya baik dibidang akademik maupun noakademik, oleh karena itu daya tarik masyarakat sekitar untuk bersekolah di MI Zainur Ridho lebih tinggi dibanding sekolah di lembaga sekitarnya. Dari segi sarana dan prasana MI Zainur Ridho memiliki fasilitas memadai yang menjadikan sekolah ini lebih unggul dari sekolah sekitarnya. Namun, kendala yang dihadapi sekolah ini adalah kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas membutuhkan pembelajaran dari media yang

¹³ Hasil Observasi di MI Zainur Ridho Probolinggo, 7 Agustus 2023.

dapat menarik perhatian minat siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Seni Tari materi tari kreasi daerah yaitu dengan menggunakan media video animasi. video animasi merupakan perpaduan antara audio dan gambar yang bergerak. Dengan menggunakan media video animasi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media video animasi memungkinkan materi pembelajaran yang dikemas menarik dengan gambar bergerak dan diisi dengan suara. Keunggulan dari media video animasi ini adalah siswa tidak hanya terpaku pada teks, tetapi juga terdapat animasi bergerak untuk menarik perhatian siswa.

Alasan peneliti memilih media video animasi karena karakteristik siswa masih sangat menarik dengan animasi kartun. Pada pembelajaran menggunakan video animasi tersebut menyajikan materi yang menarik sehingga siswa akan lebih senang, lebih antusias dan menikmati pembelajaran dengan baik serta mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan produk video animasi tari kreasi daerah yang memuat materi pengetahuan dan materi keterampilan. Materi pengetahuan memuat penjabaran dari pengertian, contoh, dan jenis tari kreasi daerah. Media video animasi didesain dengan semenarik mungkin yang berbasis multimedia gambar, suara dan teks. Pada media video animasi terdapat narator yang menjelaskan materi dan kesimpulan materi yang telah dijelaskan. Media video animasi diedit menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Durasi media video animasi pembelajaran 5,20 menit

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa dalam pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah yang lebih bervariasi dan menyenangkan, serta dapat menciptakan tari kreasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melaksanakan pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah yang lebih bervariasi dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung semakin maju dan sukses dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, baik dari segi kognitif maupun afektif dan psikomotoriknya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi tambahan literatur dan referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah :

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran SBdP yaitu:

- a. Media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas belajar mengajar
- b. Media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah ini berisi ilustrasi menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar
- c. Media pembelajaran berisi 65% ilustrasi, gambar, dan tulisan sehingga dapat mendukung minat belajar siswa pada pembelajaraSBdP.

2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah terbatas pada pembelajaran SBdP materi tari kreasi daerah
- b. Objek pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah yaitu kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo
- c. Penilaian validitas media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah dilakukan oleh 3 ahli yakni ahli materi, ahli media dan tanggapan guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo
- d. Penilaian validitas media pembelajaran video animasi yaitu dengan menggunakan uji coba lapangan pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

G. Definisi Istilah

Definisi istilah ini digunakan untuk memberikan penegasan dalam memahami pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian:

1. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk penyampain isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya
2. Video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

3. Tari kreasi daerah adalah sebuah seni tari yang mengembangkan jenis seni tari klasik yang sudah ada. Oleh karena itulah seni tari merepresentasikan asal muasal tari tersebut.
4. Pembelajaran SBdP merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspek nya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan sebagainya.

Oleh karena itu maksud dari judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo” yaitu sebuah inovasi yang dilakukan peneliti dengan membuat video animasi yang menghasilkan produk dan mengembangkan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan yaitu berupa video animasi yang di buat menggunakan aplikasi *Kinemaster* dengan desain pembelajaran di dalam kelas dan karakter animasi Ibu guru berhijab sebagai narator yang menjelaskan pembelajaran seni budaya dan prakarya pada Tema 6 Sub tema 2 yakni materi tari kreasi daerah di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karena pendapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai media pembelajaran dengan media yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitiannya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Usriyah dan Dyah Ayu Pangarsi Putri dalam bentuk jurnal dengan judul: “Pengembangan Kecerdasan Kinestik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi”¹⁴.

Penelitian ini mengembangkan kecerdasan kinestetik peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler unsur wirasa tari tradisional. Yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik atau olah gerak peserta didik dalam menguasai gerak dasar tari. Subjek penelitian dan pengembangan kepala sekolah, guru pembimbing ekstrakurikuler dan peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Pengembangan Kecerdasan Kinestik Peserta Didik Melalui Kegiatan

¹⁴ Lailatul Usriyah, Dyah Ayu Pangarsi Putri, “Pengembangan Kecerdasan Kinestik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi,” *Journal of Primary Education*. Vol 1, no 1 (Desember, 2019). <https://educare.uinkhas.ac.id/index.php/jie/article/view/2>.

Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi mampu melakukan pembiasaan pemanasan latihan dalam penguasaan bagian tubuh penari dan mengatur keselarasan antar pukulan musik dengan menggunakan hitungan dan perasaan serta berekspresi tersenyum ketika menari dengan cara pembiasaan senam senyum selama beberapa menit saat latihan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah pada pengembangan tari tradisional yang memiliki tujuan untuk mengetahui peserta didik dalam menguasai gerak dasar tari yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan dan subjek penelitian pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Perbedaannya pada penelitian ini berfokus pada kecerdasan kinestetik peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler tari tradisional dan subjek penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada kepala sekolah, guru ekstrakurikuler dan peserta didik. Sedangkan peneliti hanya berfokus pada media pembelajaran yang dikembangkan kepada peserta didik kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurniati dengan judul: “Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi”.¹⁵

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena PTK ini adalah upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimana peran serta tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan kelas dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang

¹⁵ Dewi Kurniati, “Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020).

dihadapi oleh guru maupun peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang telah diberikan dengan penggunaan baik dari segi teknik, metode, strategi serta pendekatan apa yang telah dilakukan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dengan menggunakan media video animasi, disini peneliti dan guru tematik akan memperbaiki dan melanjutkan ketahap siklus selanjutnya yaitu siklus II. Hasil dari penelitian yaitu mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan mengembangkan dalam proses pembelajaran.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini peneliti sama-sama menggunakan media video animasi dalam proses belajar mengajar, materi yang diambil dari buku tematik dan dilakukan di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan penelitian pada pelajaran Matematika materi bangun datar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ivina Nur Ismi yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru."¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&d)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis siswa. Tahap

¹⁶ Ivina Nur Ismi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Pekanbaru" (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021).

desain yaitu dengan rancangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan dua aplikasi yaitu *Kinemaster* dan *Powtoon*. Hasil penelitian ini berupa video animasi pada bangun datar untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu memiliki daya tarik berupa media video animasi dan tahap validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi secara keseluruhan dari validator ahli memenuhi kriteria sangat layak.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dan sama-sama menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam proses pembuatan media menggunakan dua aplikasi yaitu *kinemaster* untuk penggabungan video dan pembuatan intro dan *powtoon* untuk menambah tokoh animasi dan pada penelitian ini peneliti hanya membahas pada pelajaran matematika materi bangun datar.

4. Penelitian yang dilakukan Risda Yulianti dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animath (*Animation Mathematics*) Pada Materi Teorema Phytagoras.”¹⁷

Penelitian ini didasari oleh kesulitan siswa dalam memahami materi teorama phytagoras dan kurang tersedianya media pembelajaran yang dimanfaatkan guru untuk mengajarkan materi teorama phytagoras.

¹⁷ Risda Yulianti “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animath (*Animation Mathematics*) Pada Materi Teorema Phytagoras” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022)

Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran video animath (*Animation Mathematics*) pada materi teorama pythagoras. Penelitian ini memanfaatkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan dari setiap validator dinyatakan sangat valid dan mendapatkan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran video animath (*Animation Mathematics*) pada materi teorama pythagoras dinyatakan valid dan praktis untuk dimanfaatkan pada media pembelajaran

Penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui tahap ADDIE dan sama-sama menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya pada pembelajaran matematika materi teorema pythagoras dan media pembelajaran video animath dibuat dengan menggunakan *Software* yang bernama *Adobe After Effect* serta didukung dengan *CorelDraw* dan *Adobe Premiere*. untuk uji kepraktisan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Zulia Nurul Faizah dan Siti Rofi'ah dalam bentuk jurnal dengan judul: "Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah."¹⁸

¹⁸ Zulia Nurul Faizah, Siti Rofi'ah, "Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah," (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vol 7. No 2, April 2022).

Pengembangan video interaktif bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar di era digital dengan memanfaatkan teknologi gawai. Penggunaan landasan 5W1H sebagai landasan penyusunan materi menjadi ciri khas dalam pengembangan video interaktif. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan lima tahap berupa ADDIE dengan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kemudian hasil dari penelitian ini ditentukan oleh hasil kelayakan yang dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu dengan kriteria layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Akses kemudahan pada produk dalam penelitian dan pengembangan ini sangat solutif untuk model pembelajaran jarak jauh lebih hidup dan bermakna.

Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tahapan ADDIE dan penelitian ini sama-sama membahas mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi tari kreasi daerah di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan perbedaannya terdapat pada media yang dikembangkan peneliti menggunakan video interaktif dan model pembelajaran berbasis 5W1H sebagai landasan teori yang mempunyai potensi dan pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Lailatul Usriyah dan Dyah Ayu Pangarsi Putri, 2019 "Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi."	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional mampu berekspresi tersenyum ketika menari dengan cara pembiasaan senam senyum selama beberapa menit saat latihan.	1) Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan pada tari tradisional yang memiliki tujuan untuk mengetahui peserta didik dalam menguasai gerak dasar tari 2) Penelitian ini dilakukan pada peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah.	1) penelitian ini berfokus pada kecerdasan kinestetik peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler tari tradisional dan subjek penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada kepala sekolah, guru ekstrakurikuler dan peserta didik. 2) Subjek penelitian dan pengembangan kepala sekolah, guru pembimbing ekstrakurikuler dan peserta didik.
2	Dewi Kurniati, 2020 "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi."	Hasil penelitian ini yaitu mampu memberikan informasi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam proses pembelajaran.	1) Penelitian ini menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. 2) Penelitian diambil dari buku Tematik pada siswa kelas 4. 3) Penelitian dilakukan pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah.	1) Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) 2) Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar.
3	Ivina Nur Ismi, 2021 "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi"	Hasil penelitian ini berupa video animasi pada bangun datar untuk mengembangkan media	1) Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> 2) Model penelitian yang dilakukan adalah	1) pembuatan media menggunakan dua aplikasi yaitu <i>kinemaster</i> untuk penggabungan video dan

No.	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Pada Materi Bangun datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru.”	pembelaajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu memiliki daya tarik media video animasi.	model ADDIE dengan lima tahapan yaitu <i>Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate</i> .	pembuatan intro dan <i>powtoon</i> untuk menambah tokoh animasi 2) Pada penelitian ini peneliti hanya membahas pada pelajaran matematika materi bangun datar.
4	Risda Yulianti, 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animath (<i>Animation Mathematics</i>) Pada Materi Teorema Phytagoras.”	Pengembangan media video animath dilakukan pada pembelajaran matematika pada materi teorema phytagoras dinyatakan layak/valid untuk memudahkan siswa dalam memahami materi teorema phytagoras dalam proses pembelajaran.	1) Penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development</i> melalui tahap ADDIE 2) Peneliti menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi.	1) Pada penelitian ini dilakukan pada pembelajaran matematika materi teorema phytagoras 2) Media pembelajaran video animath dibuat dengan menggunakan <i>Software</i> yang bernama <i>Adobe After Effect</i> serta didukung dengan <i>CorelDraw</i> dan <i>Adobe Premiere</i> . 3) Pada tahap uji kepraktisan menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
5	Zulia Nurul Faizah dan Siti Rofi'ah, 2022 “Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada	Pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa video interaktif tari kreasi daerah berbasis 5W1H layak untuk dijadikan sebagai media dalam	1) Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tahapan ADDIE 2) Penelitian ini sama-sama membahas mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada	1) Pada media yang dikembangkan peneliti menggunakan video interaktif. 2) Model pembelajaran berbasis 5W1H terhadap

No.	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.”	pembelajaran.	materi tari kreasi daerah di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.	pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan keterbaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi yang membahas mengenai materi tari kreasi daerah pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV dan dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran, kelas penelitian, dan metode penelitian. Adapun persamaannya pada subjek penelitian kepada peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang berarti

Tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara (*wasaa'ilu*) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁹ Sehingga, dapat dikatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran untuk

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya beralngsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik.²⁰

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi: tujuan pembelajaran, sumber pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.²¹

Dalam Qur'an surat An-Naml ayat 28-30 disebutkan bahwa terdapat keterkaitan antara ayat-ayat tersebut dengan proses pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S An- Naml ayat 28-30 yang berbunyi:

²⁰ Maman Rumanta, *Pendidikan Lingkungan Hidup*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019).

²¹ Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021), 6

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَيْتُهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَأَنْظَرُوا مَاذَا يَرْجِعُونَ (قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُو
إِنِّي أُلْقِي إِلَيْكَ كِتَابًا كَرِيمًا) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ.....

Artinya: “pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkannya kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. (Q.S. An-Naml ayat 28-30).²²

Ayat tersebut menjelaskan tentang media yaitu media berupa burung hud-hud yang digunakan oleh Nabi Sulaiman untuk menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan sebuah bentuk implementasi atau perwujudan teknologi pada masa itu. Proses komunikasi antara keduanya menjadi lebih efektif dan efisien melalui bantuan burung hud-hud. Hal ini bahkan ditegaskan bahwa dalam pertemuan antara keduanya difasilitasi sarana dan prasarana dengan teknologi yang canggih pada masanya. Alhasil, suasana pertemuan Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis menjadi terasa nyaman dan kondusif.

Mengingat hal tersebut maka sudah sepatutnya media disesuaikan dengan perkembangan teknologi.²³

Menurut Ari Mushon, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perpaduan antara bahan ajar dan alat belajar.²⁴ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mengetahui kecerdasan siswa dan

²² Kementrian Agama RI, *Al-Quraan dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015), 20.

²³ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam”, (Jurnal Diklat Teknis, Vol.IV, No.2, 2018).

²⁴ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol 8, No. 2, 2010).

membantu minat belajar siswa agar lebih giat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dan sebagai alat komunikasi yang digunakan antara guru dan peserta didik sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan, dan pikiran peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam memudahkan memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung.²⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat empat pokok fungsi media pembelajaran secara umum, sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual;
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan waktu, dengan menggunakan media gambar, slide, dan sebagainya;
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengatasi sikap pasif siswa;
- 4) Memberikan rangsangan atau persepsi siswa dalam proses pembelajaran.²⁶

²⁵ Irmin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, dan Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android", (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol X, No 1, 2017).
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533>.

²⁶ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016), 12-14.

Berdasarkan pernyataan diatas, fungsi media pembelajaran sebagai perantara untuk memperjelas materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran menimbulkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi;
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengalihkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dengan kemampuan dan minatnya;
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi indera, keterbatasan ruang dan waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar;
- 5) Media pembelajaran memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan sekitar, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.²⁷

Dengan begitu manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan peran guru kearah yang positif dan produktif.²⁸ Jika media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses belajar mengajar, maka perhatian siswa terhadap bahan ajar akan jauh lebih tinggi, siswa akan mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang diperoleh akan sulit dilupakan dan mendorong siswa untuk berani bekerja secara mandiri.

d. Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu, media visual, media audio, dan media audio visual.²⁹

1) Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indra penglihatan. Contoh media visual adalah:

²⁷ Fiska Komalasari, "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/1026 (Kelas XI SMA Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah)", (Jurnal Aljabar, Vol 7, No. 2, 2017). <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/9664>.

²⁸ Yogi Agung Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 18.

²⁹ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014)

gambar, film slide, foto, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

2) Media audio

Media audio merupakan media dengar dengan jenis jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran saja karena media ini hanya berupa suara seperti radio dan rekaman suara.³⁰

3) Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.³¹ Misalnya, video, berbagai ukuran film, slide, suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena mengandung unsur kedua jenis media pertama dan kedua.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni:

³⁰ Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Scholaria*, Vol.7 No.1, 2017.

³¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2 No.2, 2018).
<https://doi.org/1032585/jkp.v2i2.113>.

- 1) Mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- 2) Penyampaian bahan ajar bersifat fakta dan isi media pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah dirancang pada kegiatan pembelajaran;
- 3) Bersifat *Efisien* dan *Fleksibel* dalam memanfaatkan media yang dapat disesuaikan dengan perlengkapan yang disediakan sekolah;
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran;
- 5) Analisis penggunaan media digunakan untuk mengoptimalkan keefektifan media pembelajaran;
- 6) Media pembelajaran yang dirancang harus mencakup hal yang berkaitan dengan konten dalam bentuk visual, isi, audio dan lain-lain.³²

2. Video Animasi

a. Pengertian video animasi

Video merupakan suatu teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, dan mengatur ulang gambar untuk bergerak. Video yang informasinya menggunakan sinyal dari video televisi, film, video tape, atau media non computer lainnya.³³ Video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya informasi dan lengkap karena sampai langsung pada peserta didik. Video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, karena kemampuan teknologi video yang mampu

³² Silmi Munida Qonita dan Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol VideoScribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V", (JPGSD, Vol 6, No. 2, 2018). <https://core.ac.uk/download/pdf/230634274.pdf>.

³³ Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013)

menyajikan gambar bergerak yang diiringi suara pada peserta didik. Jadi anak-anak merasa berada ditempat yang sama, dengan program video. Tingkat kemampuan anak dalam penyerapan dan ingatan anak terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan jika proses perolehan awal informasi lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.³⁴

Segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan gambar bergerak secara berurutan. Program video dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, dan program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan dikecepatan untuk menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu.

Animasi berasal dari kata latin “anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang atau tokoh, hewan maupun objek nyata lainnya yang disajikan dalam bentuk gambar 2D atau 3D yang memuat objek seolah-olah hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.³⁵ Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata animasi merupakan serangkaian gambar yang digerakkan berdasarkan mekanik sehingga terlihat dari layar menjadi

³⁴ Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta, Gava Media, 2012), hlm.45.

³⁵ Denisaa Alfiany Luhulima, dkk, “Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu”, (*JINOTEP*, Vol.3 No.2, 2018), 110-120. <http://journal2.um.ac.id/indeks.php/jinotep/article/view/2376>.

gerak. Animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Jadi animasi merupakan usaha untuk membuat presentasi statis hidup, agar bisa digunakan sebagai alternatif media komunikasi dan pembelajaran.³⁶

Menurut Ponza, animasi adalah media yang dapat mengubah sesuatu dari imajinasi, ide, visual, sehingga dapat memberikan pengaruh kepada dunia tidak hanya sebatas dalam dunia animasi.³⁷

Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa media video animasi merupakan serangkaian perangkat media digital yang berbentuk gambar bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi materi pelajaran, gambar yang bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran mempunyai kelebihan, diantaranya dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan, keaktifan, fleksibilitas dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memusatkan perhatian, mengemukakan model asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada

³⁶ Muliati Badaruddin, et al., *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

³⁷ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel dan I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar", (Jurnal Edutech Undiksha, Vol 6, No. 1, 2018). Hlm. 9-19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257>.

dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak.³⁸

b. Langkah-langkah pembuatan media video animasi

- 1) *Kinemaster* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi. Kemampuan dan kelengkapan fasilitas dalam aplikasi ini banyak digunakan oleh editor karena dapat membantu dan memudahkan penggunaannya.
- 2) Gambar guru sebagai narator dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi tambahan yaitu *Zepeto* yang mempermudah membuat desain gambar berupa animasi bergerak.
- 3) Latar belakang dalam video pembelajaran merupakan desain gambar yang dirancang menyerupai pada saat proses pembelajaran di kelas. Kemudian proses penyuntingan (*editing*) dalam membuat keseluruhan video menggunakan *Kinemaster* untuk mengisi suara pada audio *dubbling* dan menambahkan *backsound* pada saat video ditampilkan.

Video animasi disajikan dengan menggunakan animasi berupa gambar bergerak yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

Kemudian terdapat karakter seorang guru yang dibuat menggunakan aplikasi *Zepeto* dengan bentuk animasi gerak bibir dan gerak tangan.

Setelah semua desain selesai maka dibuat video secara terurut mulai dari tampilan awal, tampilan isi mater, hingga tampilan akhir video.

Setelah pembuatan video tersebut, dilakukan pengisian suara *dubbling*

³⁸ Siti Aisah, Suhartini Ismail, dan Ani Margawati, "Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: *Scoping Review*", (Jurnal Perawat Indonesia, Vol 5, No.1, 2021), 645-655. <http://journal.ppnijateng.org/index.php/jpi/article/view/926>.

dengan cara merekam suara pada tampilan audio yang sudah tersedia pada fitur aplikasi. Setelah proses perekaman suara selesai tahap akhir penyuntingan (*editing*) yaitu penambahan *background* dengan tujuan membuat media lebih menarik.

c. Kelebihan dan kekurangan media video animasi

Media video animasi merupakan produk teknologi manusi sehingga keberadaan media tersebut sebagaimana media pembelajaran lain yang memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai salah satu karakteristik. Adapun kelebihan dan kekurangan media video animasi, yaitu:

Kelebihan video animasi

- 1) Secara umum dapat memberikan suasana hidup, penampilan lebih menarik, dan dapat digunakan untuk menunjukkan suatu proses lebih realistis.
- 2) Mudah diterima oleh berbagai dan dapat bertahan untuk berada didalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama.
- 3) Film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada bahan ajar.
- 4) Dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulus dan rancangan yang efektif.
- 5) Dapat meningkat minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam berkelompok.³⁹

Kekurangan media video animasi

³⁹ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran", (*Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 10, No.2, 2020). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/9304>.

- 1) Dibutuhkan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
- 2) Hanya dapat digunakan dengan bantuan media komputer dan membutuhkan bantuan proyektor serta speakers saat digunakan saat proses pembelajaran di kelas.
- 3) Proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran. Karena memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi.⁴⁰

3. Seni Tari

a. Pengertian Seni Tari

Seni merupakan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerak, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni rupa, lukis, dan kerajinan) serta mampu mengapresiasi karya seni.⁴¹ Subjek ekspresi yang dimiliki setiap manusia yang bisa

dikembangkan dengan keahlian masing-masing. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) daring seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, fungsinya, bentuknya, makna dari bentuknya, dan sebagainya), seperti tari, lukisan, dan ukiran.⁴² Seni diciptakan dan dipahami bersama oleh

⁴⁰ Khairina Afini, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri Binjai", (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.5, No.2, 2019). Hlm. 95-105. <http://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/view/224>.

⁴¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga), 113-249.

⁴² *Hasil Pencarian - KBBI Daring*. "kbbi.kemdikbud.go.id. Diakses tanggal 27-09-2023

kelompok masyarakat yang dilengkapi berbagai aspek sosial budaya yang berkembang dalam kelompok masyarakat yang bersangkutan.⁴³

Tari merupakan ungkapan ekspresi sekaligus sarana komunikasi bagi seseorang seniman kepada orang lain. Dilihat dari bentuknya tari merupakan gerak yang mempunyai unsur keindahan. Sebuah unsur yang merupakan hasil kesadaran manusia dari proses kreatif. Untuk menarikan suatu tari membutuhkan keterampilan khusus yang disertai dengan bakat sehingga besar artinya dalam menentukan kualitas tari yang ditampilkan. Namun demikian bukan berarti bahwa seseorang yang kurang berbakat tidak mempunyai peluang untuk menjadi penari yang berkualitas, karena semua keterampilan bisa dipelajari, dilatih, dan dibiasakan.⁴⁴

Menurut BPH Soeryodiningrat tari adalah gerak dari seluruh tubuh yang selaras dengan bunyi musik (gamelan), diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan. Pendapat lain dari Drs.

Soedarsono yang mengungkapkan bahwa tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerakan ritmis yang indah.

Sedangkan menurut Hawkins tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi manusia dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk yang simbolisasinyasebagai ungkapan si pencipta.⁴⁵

⁴³ M. Jazuli, *Paradigma Pendidikan Seni* (Semarang: Farishma Indonesia, 2016), 48-53.

⁴⁴ Fuji Astuti, *Pengertian & Teknik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2016), 1-2.

⁴⁵ Yulianti, *Pengantar Seni Tari* (Bandung: Cipta Dea Pustaka, 2009), 1-3.

Beberapa pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa seni tari adalah merupakan gerak yang terangkai menjadi satu kesatuan yang indah dengan diiringi musik tari yang didalamnya berkesinambungan dengan unsur keindahan sehingga menghasilkan seni yang berirama yang dapat mengungkapkan makna dari ekspresi penari, penghayatan dan wujud yang diinginkan oleh pencipta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni tari merupakan gerak ritmis sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang didalamnya terdapat unsur keindahan wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa.⁴⁶

b. Unsur-unsur Tari

Seni tari memiliki unsur keindahan, yaitu: wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa. Menurut Indra Ravindra empat unsur tersebut merupakan satu ikatan yang membentuk ikatan harmoni.

1) Wiraga

Wiraga adalah raga atau tubuh yang meliputi pada gerakan, yaitu gerak dari kaki sampai kepala. Semua anggota tubuh yang bisa digerakkan maka bisa dikatakan sebagai gerakan tari yang memiliki makna yang terkonsep. Gerak akan menjadi ciri khas karakter perwatakan tokoh yang dimainkan. Gerakannya diatur sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan oleh penari yang

⁴⁶ Indra Ravindra, *Unsur-unsur Keindahan Tari*. (2015). Diakses <http://ravindra7.blogspot.co.id/2015/11/unsur-unsur-seni-tari.html>. (didownload 28-09-2023).

nantinya akan mempertegas semua karakter tokoh yang diperankan melalui gerakan tari.⁴⁷

2) Wirama

Wirama adalah ritme atau tempo yang merupakan seberapa lamanya rangkaian gerak ditarikan serta ketetapan perpindahan gerak selaras dengan jatuhnya irama. Irama menjadi sangat penting karena dapat membantu penari dalam mengantar gerak dan menguatkan gerak yang mainkannya. Irama biasanya tercipta oleh alat musik yang disesuaikan dengan karakter tokoh yang diperankan oleh penari. Alat instrumental menjadi pengiring wajib bagi penari. Alat ini juga bisa berupa alat musik tradisional maupun alat musik modern yang disesuaikan oleh karakter tokohnya.⁴⁸

3) Wirasa

Wirasa adalah perasaan yang diekspresikan lewat raut wajah dan gerak. Gerak dalam sebuah tarian harus dapat menjelaskan ekspresi perasaan yang dibawakan. Perasaan marah tidak hanya dengan gerakan yang keras namun juga dibantu dengan mimik wajah. Begitu pula suasana sedih, senang, dan lain-lain akan disesuaikan dengan karakter tokoh yang diperankan. Apabila diperkuat dengan unsur wirama yang masuk dalam situasi perasan

⁴⁷ Setyobudi, *Seni Budaya SMP Jilid 1 untuk Kelas VII*. (Demak: Erlangga, 2007) hlm. 105-108

⁴⁸ Taat Kunita Yeningsih, *Pendidikan Seni Tari*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018) hlm. 115

yang dibawakan penari akan mendorong penikmat tarian menjadi larut terbawa oleh suasana.⁴⁹

4) Wirupa

Wirupa adalah rupa atau wujud yang menjelaskan gerak tari yang diperagakan melalui warna, busana, asesoris dan rias yang disesuaikan dengan perannya. Hal ini berhubungan dengan apa yang dilihat oleh penonton pada diri penari. Tampilan tersebut dapat diwujudkan melalui penataan busana dan tata rias penari.⁵⁰

c. Jenis-jenis Tari

Jenis tari di Indonesia sangatlah beragam. Namun ditengah keberagaman tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni :

a) Tari Tradisional Rakyat

Tari tradisional adalah tari yang mengalami satuan perjalanan hidup yang cukup lama dan dengan kondisi yang mempunyai nilai-nilai masa lalu yang memiliki hubungan ritual.

Sesuai dengan namanya, tari rakyat merupakan tarian yang lahir, hidup dan berkembang dikalangan masyarakat. Ciri khas dari tarian ini adalah tarian yang memiliki gerak tari yang sederhana dan spontan. Dalam arti tertentu tidak mementingkan norma atau keindahan dan biasanya dipentaskan dalam bentuk tarian

⁴⁹ Taat Kurnita Yeningsih, *Pendidikan Seni Tari*, hlm. 117

⁵⁰ Setyobudi, *Seni Budaya SMP Jilid 1 untuk Kelas VII*, hlm. 110

kelompok, beberapa contoh tari tradisional rakyat seperti tari tayub, tari tengger, tari reog dan lainnya.⁵¹

b) Tari Tradisional Klasik

Tari tradisional klasik merupakan salah satu jenis tarian yang telah mengalami kristalisasi yang mempunyai nilai estetika tinggi, dan selalu berpola pada kaidah-kaidah (tradisi) yang ada, serta tumbuh dan berkembang dalam lingkungan bangsawan. Fungsi tari klasik biasanya sebagai sarana upacara Kerajaan dan adat. Selain itu ciri khas lainnya dari tari tradisional klasik yang merupakan suatu bentuk tariannya yang tersusun serta mempunyai aturan yang baku dan mengikat yang tidak dapat dilanggar. Seperti contoh: tari topeng, tari wayang, tari serimpi dan lainnya.⁵²

c) Tari Kreasi

Tari kreasi disebut juga tari kreasi baru yang merupakan tarian yang telah mengalami perkembangan atau perubahan pola-pola yang sudah ada sebelumnya. Tari kreasi baru merupakan Garapan baru yang mempunyai kebebasan dalam mengungkapkan gerak, dalam hal ini gerak tari kreasi baru didasarkan pada pola-pola tertentu yang sudah ada (tradisi), ada juga yang tidak berdasarkan

⁵¹ Sugiarto, Lasa Prijana, *Pendidikan Seni Tari*, (Semarang: PT Media Wiyata, 1992), Hlm. 53

⁵² Ben Suharto, *Mengenal Tari Klasik gaya Yogyakarta ed. Fred Wibowo*, (Yogyakarta: Dewan Kesenian DIY, 1981).

pola yang sudah ada atau benar-benar gerakan baru yang kreatif.⁵³

Contohnya seperti tari kipas, tari merak, dan lainnya.

4) Jenis Tari Berdasarkan Penyajiannya

Jenis tari berdasarkan penyajiannya dibagi menjadi tiga yaitu:

a) Tari Tunggal

Tari tunggal adalah jenis tari yang dipentaskan atau dibawakan oleh seorang penari saja, baik laki-laki maupun Perempuan. Penari memiliki tanggungjawab pribadi untuk menghafal gerakan formasi dari awal hingga akhir pementasan. Tari Tunggal biasanya memiliki jalan cerita atau penokohan dengan tema kepahlawanan atau percintaan. Contoh: Tari panji semiring, tari kijang, tari burung dan lainnya.⁵⁴

b) Tari Berpasangan

Tari berpasangan adalah tarian yang dipentaskan atau dibawakan secara berpasangan satu sama lain yang saling merespon. Tari berpasangan sering dihubungkan dengan tari pergaulan dan tari perang. Penari harus memperhatikan keselarasan gerakannya dengan gerak pasangannya. Mereka harus saling melengkapi juga melakukan respons dan kerja sama. Contohnya: tari kupu-kupu, tari merak, tari tambulilingan dan lainnya.⁵⁵

⁵³ Dessy Putry Wahyuningtyas, *Pembelajaran Tari Dalam Kurikulum PAUD*. (Indonesia: Guepedia, 2020).

⁵⁴ Sugiarto, Lasa Prijana, *Pendidikan Seni Tari*, (Semarang: PT Media Wiyata, 1992), Hlm.53

⁵⁵ Novi Mulyani, *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Gava Media, 2016) hlm.63

c) Tari Kelompok

Tari kelompok adalah tarian yang dilakukan oleh sejumlah orang penari atau yang terdiri tiga atau empat orang atau bahkan lebih. Jenis tarian ini membutuhkan kerja sama yang lebih lagi, keserempakan gerakan dan permainan komposisi sangat menentukan. Penari harus dapat diajak kerja kelompok berdasarkan alur cerita atau keterkaitan para pemeran tokohnya. Contoh tari bedhayana semang (6 orang), tari serimpi (4 orang), tari kecak, dan tari janger.⁵⁶

4. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Pembelajaran SBdP

Seni budaya dan prakarya sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut yaitu muatan seni budaya dan keterampilan. Dalam mata

Pelajaran seni budaya dan keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Seni adalah sebuah pengetahuan yang diungkapkan melalui karya seni dan konsep seni.⁵⁷

Seni budaya dan keterampilan (SBK) semula dikenal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) telah mengalami penyempurnaan menjadi seni budaya dan prakarya (SBdP) dalam kurikulum 2013.

Pada dasarnya pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan

⁵⁶ Novi Mulyani, *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, Hlm. 65

⁵⁷ Made Bambang Oka Sudira, *Ilmu Seni Teori dan Praktik (1 st ed.)*, (Jakarta: Inti Prima, 2010), hlm.2.

pendidikan seni berbasis budaya dan aspeknya meliputi seni, musik, tari, dan kerajinan tangan. Dalam proses pembelajaran pendidikan seni budaya dan prakarya terarah pada penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan, sikap dan lain-lain.

Pendidikan seni budaya dan prakarya pada dasarnya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Menurut Prawira, keberadaan muatan ini sebagai salah satu pelajaran di sekolah yang sangat penting bagi siswa, karena pendidikan seni budaya dan prakarya dapat membentuk jiwa dan kepribadian siswa yang berakhlak mulia. Pendidikan seni budaya dan prakarya sangat penting keberadaannya karena pendidikan ini bersifat multibahasa, multidimensi, dan multikultural.⁵⁸

b. Manfaat Pembelajaran SBdP

Meburut Soeharjo manfaat seni dalam pendidikan dapat diterangkan sebagai berikut:

- a. Seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak
- b. Seni membina perkembangan estetik
- c. Seni membantu menyemournakan kehidupan.⁵⁹

⁵⁸ Sisna Dea Ayuningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Karya Tiga Dimensi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Jepara", (Skripsi: UNNES, 2019), 29

⁵⁹ Febie Pandesty, "Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Dalam Menggambar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2019), 49.

c. Tujuan Pembelajaran SBdP

Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian dan tujuan psikologis pendidikan bagi perkembangan kepribadian peserta didik secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan.

Tujuan pembelajaran seni budaya dan prakarya dapat tercapai apabila guru mempunyai kompetensi dan persepsi yang baik dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni budaya dan prakarya dapat dijadikan alternatif dalam masa pendampingan melalui kegiatan kreatif bagi anak berkebutuhan khusus dengan tujuan selain menghasilkan suatu karya yang bernilai estetik juga menjadi sarana katarsis atau proyeksi bagi anak berkebutuhan khusus dalam keinginan untuk mencoba mengungkapkan perasaan terdalamnya yang selama ini sulit diungkapkan.⁶⁰

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

⁶⁰ Lia Mareza, "Jurnal Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus", (Scholaria, Vol.7 No. 1, 2017) Hlm. 35-38. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/711>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara bersamaan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan desain pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁶¹ Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶² Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan, menciptakan produk baru yang belum pernah diciptakan, mengetahui dan mengatasi permasalahan manusia dengan cara menciptakan suatu prosedur, cara, model yang diterapkan, dan menciptakan serta mengembangkan media bantu dalam kehidupan manusia.⁶³ Dengan kata lain sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini. Tujuan utama penelitian pengembangan ini bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang lebih baik dari

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: ALFABET, 2019).

⁶² Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Usia Din*, (Vol.1 No.2, 2017), Hlm.86-89. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19>.

⁶³ Eko Prasetyo, *Ternyata Penelitian Itu Mudah*, (Lumajang: EduNomi, 2015), Hlm. 42.

sebelumnya yang kemudian akan digunakan dalam dunia pendidikan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi pembelajaran seperti kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.⁶⁴

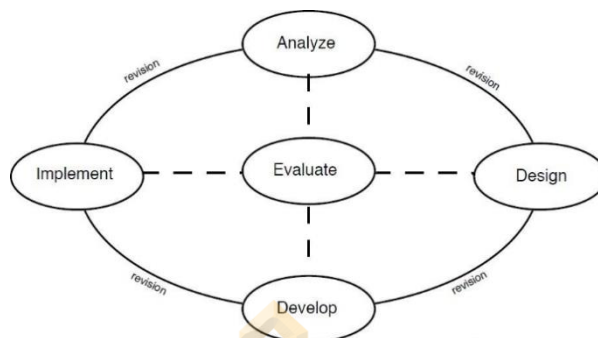
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang terdahulu menjadi menjadi produk yang lebih baik, yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan dan masyarakat luas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk melihat kelayakan pada media Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan model penelitian yang rasional dan lebih lengkap, karena model ini mampu dijadikan beberapa macam bentuk pengembangan produk. Penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar.⁶⁵ Pada model penelitian pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan sebagai berikut.

⁶⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung : ALFABET, 2014).

⁶⁵ Ratih Puspasari, "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie". *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol.3 No.1, (September 2019).hlm. 137-152. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/702>.



Gambar 3.1
Tahap-tahap R&D Model ADDIE

Penelitian dan pengembangan ini setiap tahapnya saling berkaitan satu dengan lainnya serta terstruktur secara sistematis. Berikut ini penjabaran dari tahapan pengembangan model ADDIE.

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis tugas dan analisis karakter peserta didik. Pada tahap ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti dapatkan analisis kebutuhan tentang media pembelajaran, dalam menganalisis peneliti menganalisis dari masalah dari sisi lain yaitu sisi media, model, dan metode pembelajaran.

Pengembangan metode dan model pembelajaran yang telah diterapkan, sedangkan permasalahannya ada pada media pembelajaran yang tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran video animasi membantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dimulai dengan adanya masalah dalam media atau metode yang telah diterapkan sebelumnya namun tidak berkesinambungan dengan

kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didik.⁶⁶

Dalam tahap analisis, peneliti menganalisis tiga pokok yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk menganalisis keadaan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terselenggaranya suatu pembelajaran.⁶⁷ Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk melihat kebutuhan siswa, langkah ini menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas IV untuk menentukan media apa yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Tugas

Analisis tugas yaitu analisis tentang hal-hal yang seharusnya dicapai siswa dalam belajar. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang dilakukan oleh siswa.⁶⁸ Hal ini dilakukan dengan menganalisis beberapa tema dalam buku tematik dan memberikan soal *pretest* kepada siswa. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar siswa

⁶⁶ Benny, A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hlm. 23.

⁶⁷ Setyosari, P, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013). Hlm. 120

⁶⁸ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)", jurnal Metode Penelitian, No. 10, 2019.

yang kurang dari KKM terdapat pada Tema 6 Sub tema 2 materi SBdP tentang tari kreasi daerah.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi peserta didik dari segi kebutuhan dan karakteristik untuk menetapkan spesifikasi kualifikasi perubahan perilaku atau tujuan dan materi.⁶⁹ Dalam penelitian ini analisis dilakukan untuk melihat sikap, pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran Tema 6 Sub tema 2. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan karakter peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan peneliti pada tahap ini yaitu observasi dan wawancara pada guru kelas IV.

2. *Design* (Desain)

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan akurat navigasi media.⁷⁰ Pada tahap ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa media audiovisual dengan konsep media pembelajaran video animasi. Langkah ini menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memilih *software* yang akan peneliti gunakan dalam membuat

⁶⁹ Atwi Suparman, *Mengajar di Perguruan Tinggi (Konsep Dasar Pengembangan Kurikulum)*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2001) hlm. 123

⁷⁰ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktik Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), hlm. 14

media yaitu *Kinemaster*. Pada langkah desain, peneliti membuat video pembelajaran dengan menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian video pembelajaran. Pada tahap ini berupa kerangka-kerangka dalam proses pembuatan produk yang dikembangkan. Rancangan desain media pembelajaran video animasi dirancang semenarik mungkin, sehingga mudah dioperasikan dan dipahami oleh guru dan siswa. Dalam desain ini meliputi cover, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi yang terdapat contoh-contoh materi dan terdapat narator sebagai guru yang menjelaskan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Develop merupakan tahap ketiga yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. *Develop* atau pengembangan adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan.⁷¹ Dalam tahap pengembangan ini merupakan produksi dari media pembelajaran video animasi yang telah di desain pada tahap kedua. 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. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kekurangan dalam media video animasi yang dikembangkan. Hasil pada validitas ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video animasi yang dibuat. Penilaian

⁷¹ Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. (Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020) hlm. 63

media video animasi dilakukan dengan pengisian lembar validasi oleh masing-masing ahli yaitu ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk video animasi. Jika media video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka media pembelajaran berbasis video animasi siap digunakan.

b. Revisi

Tahap yang dilakukan setelah melewati proses validasi tentunya akan diperoleh penilaian dan tanggapan dari validator ahli. Hasil penilaian yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak.

4. *Implement* (Implementasi)

Implement merupakan tahap keempat yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. Produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan. Sehingga, kevalidan dan kelayakan dapat terukur dan teruji.⁷² Pada tahap implementasi, media yang telah dinyatakan valid pada tahap uji validasi akan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam proses

⁷² Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 64

pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan produk media pembelajaran video animasi.

Penerapan media pembelajaran, peneliti menyediakan tugas di awal pembelajaran. Kemudian, peneliti mengaplikasikan media tersebut dalam pembelajaran, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan tugas akhir guna melihat hasil akhir dalam peningkatan pembelajaran. Pada tahapan ini adalah media pembelajaran diuji terbatas pada satu kelas yaitu kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo pada Tematik Tema 6 Sub tema 2 tentang tari kreasi daerah. Eksperimen dilakukan untuk mencari tahu kelayakan media pembelajaran yakni media bideo animasi yang dikembangkan.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluate merupakan tahap kelima yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. Tahap *evaluate* atau evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.⁷³ Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi produk media yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi meliputi dua bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan produk akhir tahapan.⁷⁴ Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model ADDIE yang

⁷³ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 65

⁷⁴ Abdul, Gafur. *Desain Pembelajaran*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 56

digunakan yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahapan. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media, desain pembelajaran serta kelayakan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi yang diperoleh kemudian digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna dan direvisi untuk dapat memenuhi kebutuhan ada dengan media pembelajaran video animasi.⁷⁵ Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan apakah video pembelajaran sudah tidak memerlukan revisi lagi dan layak untuk digunakan dalam skala luas serta sudah bisa dikatakan produk akhir.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Uji coba produk melibatkan siswa kelas 4 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Uji coba produk untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat kemenarikan dari media pembelajaran. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah merevisi apabila terdapat kesalahan dan perlu perbaikan berdasarkan kendala yang dihadapi peserta didik. Hasil dari uji coba produk, jika mendapat tanggapan dari pendidik dan peserta didik yang menyatakan bahwa produk ini efektif dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran maka media pembelajaran ini telah dinyatakan selesai sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

⁷⁵ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Hlm.200-201.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan dengan menguraikan rancangan media yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. mulai awal sampai akhir pengembangan hingga produk dinyatakan valid. Peneliti melakukan tahap desain awal dengan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran seni budaya dan prakarya. Pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan bantuan dari aplikasi *Kinemaster*, peneliti mengambil gambar-gambar yang dibutuhkan pada situs web untuk karakter seorang guru menggunakan aplikasi *Zepeto* setelah pembuatan karakter dan gambar lainnya dilanjutkan dengan penambahan gerak animasi, pengisi suara dan *backsound*. Setelah semua rancangan desain media pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Media yang valid tanpa revisi akan diimplementasikan kepada subjek uji coba untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran video animasi. Berikut alur desain uji coba media pembelajaran

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah guru kelas 4 dan siswa kelas 4 yang berjumlah 10 orang di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Subjek uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

2. Jenis data

Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi yang didapat dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dari nilai atau angka hasil angket dan tes sehingga informasi yang didapat secara terukur.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal tentang sekolah dan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dan bermanfaat untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati keadaan secara langsung terhadap penelitian. Jenis observasi yang digunakan peneliti adalah observasi terbuka, yang merupakan jenis observasi yang memungkinkan peneliti mencatat apa saja yang dilihat dilapangan tanpa adanya batasan jawaban.⁷⁶

Observasi ini dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data informasi tentang hal-hal yang diperlukan untuk penelitian yang dilakukan peneliti sebagai proses penelaian dalam mengetahui apakah

⁷⁶ Diana Putri, Syahrul, "Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol.8 No.2, (Juni 2019) Hlm.62-69. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pba/article/view/103915>.

media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi.⁷⁷ Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang kuat selain data observasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur yang memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber. tanya jawab langsung dalam tatap dengan guru, sehingga mimik wajah dan gerak guru menjadi pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Pada tahap wawancara ini peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam proses penelitian yang dilakukan.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data informasi yang diberikan kepada guru dan siswa sebagai responden setelah melaksanakan validasi.⁷⁸ Angket juga merupakan sekumpulan pertanyaan terstruktur dengan pilihan jawaban yang telah tersedia sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan aspirasi,

⁷⁷ Mamik, *Metode Kualitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2015).

⁷⁸ Sohibun, Filza Yuliana Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.2, (Desember 2017), Hlm. 121-129.

persepsi, sikap, keadaan, atau pendapat pribadi.⁷⁹ dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran video pembelajaran yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, tanggapan guru dan peserta didik kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo.

d. dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyelidikan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian. Data berupa video proses pembelajaran selama uji coba produk, foto dan dokumen.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dan lembar validasi produk. Angket diberikan kepada siswa yang digunakan untuk memperoleh data secara tertulis. Sedangkan lembar validasi produk diberikan kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan tanggapan guru untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengolah berbagai data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa dipahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian

⁷⁹ Bagong Suyanto dan Sutimah, *Metode Penelitian Social*, (Jakarta: Kencana, 2005), Hlm.60

setelah data terkumpul lengkap. Analisis datanya berbasis analisis Kualitatif dan Kuantitatif. Moleong dalam Hassan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan kriteria dan data dirumuskan jawaban hipotesis pengaruh multimedia pembelajaran.⁸⁰ Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan cara pengamatan dan pengolahan data yang bersumber dari observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka.

b. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian para ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan tanggapan guru serta dari respon siswa. Sebagai validator melalui angker validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.⁸¹ Angket validitas media pembelajaran

berupa lembar penilaian menggunakan *skala Likert* yang memiliki empat kriteria kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

⁸⁰ Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasi*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002). Hlm. 97.

⁸¹ Sylvi Nimas Aghytia, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah", *Jenu'*, Vol.1 No.2 (2020). <http://journal.unirow.acid/index.php/opportunitas/article/view/229>.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase besar

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

$\sum x_1$ = Jumlah maksimum skor yang diharapkan

100 = Bilangan konstanta

Dari hasil analisis data tersebut, dapat ditentukan validitas produk. Tingkat validitas produk tergolong empat kriteria yaitu, sangat valid, valid, cukup valid dan kurang valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Tingkat Validitas berdasarkan Presentase

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
85% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
65%– 84%	Valid	Tidak Revisi
45%– 64%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
0%– 44%	Kurang Valid	Revisi Total

Berdasarkan tabel diatas, jika produk yang telah divalidasi masuk kedalam kriteria 0%–44% dan 45%-64% maka harus di revisi total dan sebagian. Namun jika hasil validitas masuk dalam kategori 65%-84% dan 85%-100% maka produk tidak perlu di revisi karena sudah layak untuk dikembangkan dengan kriteria valid dan sangat valid.

Angket respon siswa terhadap produk media yang dikembangkan terdapat empat kategori jawaban yang sesuai dengan pernyataan.

Setiap pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda. Berikut skor penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Skor	Pilihan Jawaban Kemerarikan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Data penelitian yang telah dianalisis kemudian ditempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang dianalisis kurang dari pencapaiannya maka perbaikan harus dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil kritik dan saran dari validator dan responden untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah MI Zainur Ridho Probolinggo

Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo berdiri dibawah naungan Yayasan Al Zam-Zami Probolinggo, didirikan sebagai alternatif jawaban atas persoalan pendidikan yang berkembang di masyarakat. Masyarakat selama ini selalu dihadapkan dengan dua pilihan dalam pendidikan, pertama jika masyarakat memilih pendidikan yang berbasis religi saja maka yang diterima adalah kekurangan kemampuan lulusan tersebut dibidang ilmu pengetahuan umum begitupun sebaliknya sebagai pilihan kedua kekurangan kemampuan dalam bidang religi, padahal ilmu agama juga sangat dibutuhkan sebagai pengendali hidup di dunia maupun di akhirat. MI Zainur Ridho Probolinggo didirikan oleh Yayasan Al Zam-Zami dan dewan guru beserta para wali murid pada tahun 10 Maret 2010 tempatnya terletak di Desa Wonorejo, Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo dengan luas 1142 m². Tertuang dalam visi madrasah mewujudkan siswa yang berwawasan keislaman, kemasayarakatan dan kebangsaan serta berakhlakul karimah dan berilmu pengetahuan yang bermutu tinggi dan misi madrasah yang meningkatkan pendidikan melalui bimbingan dan penyuluhan kerjasama dengan wali murid serta masyarakat.⁸²

⁸² Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo, "Profil Sekolah MI Zainur Ridho Probolinggo", 7 September 2023.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo dimulai pada jam 07.00-12.45 WIB. Kegiatan di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho yang bersifat sosial dengan harapan dapat meningkatkan kualitas dan terdapat 10 tenaga pendidik yang berlatar belakang pendidikan serta mempunyai beberapa program seperti: Sholat Dhuha, Pembacaan Doa-doa, sholat jamaah, Bimtek Guru dan Outbound. Dengan tambahan kegiatan ekstrakurikuler tahfidz Juz 30, hadrah, qiroatul quraan, pramuka dan seni tari kreasi Islami.⁸³

Berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat salah satu kelas yang ramai dan kurang kondusif saat proses pembelajaran berlangsung yaitu kelas IV pada saat pembelajaran seni budaya dan prakarya. Wali kelas tersebut yaitu Ibu Siti Maryam, S.Pd yang menjelaskan dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media tersebut berupa video sederhana yang dibuat oleh guru dari buku tematik yang disertakan beberapa contoh gambar. Terdapat proyektor yang tidak terpasang dan sound system serta laboratorium komputer yang dikhususkan untuk peserta didik⁸⁴.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo. Penelitian pengembangan ini dilakukan selama 1 bulan dihitung dari proses awal penelitian sampai media video animasi dinyatakan valid oleh ahli media,

⁸³ Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo, "Profil Sekolah MI Zainur Ridho Probolinggo", 7 September 2023

⁸⁴ Observasi di MI Zainur Ridho Probolinggo, 7 Agustus 2023.

ahli materi dan ahli tanggapan guru. Adapun proses awal yang harus dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis tugas dan analisis karakter peserta didik. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 4 MI Zainur Ridho, untuk mengetahui media pada aspek media pembelajaran yang digunakan, bagaimana saat proses pembelajaran, dan permasalahan siswa dan guru. Selanjutnya peneliti membuat media video, media video yang dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster*. Media yang dikembangkan di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli media, ahli materi dan tanggapan guru.

Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi pada pembelajaran seni budaya dan prakarya tentang tari kreasi daerah, peneliti menerapkan media tersebut kepada siswa dengan menggunakan media pendukung seperti proyektor dan *soundsystem*. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan percobaan terhadap materi yang ditampilkan dalam video animasi kepada siswa untuk melihat keefektifan dan kelayakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluate*). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analyze (Analisis)*

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat proses belajar seni budaya dan prakarya. Dalam menganalisis masalah, peneliti menganalisis masalah dari sisi media pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Pada tahap analisis disini peneliti menganalisis 3 pokok diantaranya, Analisis Kebutuhan, Analisis Tugas dan Analisis Karakter Peserta Didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan disini bertujuan untuk melihat dan mengidentifikasi masalah kebutuhan siswa, dari hasil identifikasi kebutuhan tersebut perlu dicermati agar dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya guna untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan, Peneliti memberikan angket kebutuhan yang diisi oleh siswa yang berjumlah 10 siswa, guna memperoleh data hasil analisis kebutuhan. Berikut adalah data hasil angket analisis kebutuhan siswa :

Tabel 4.1
Hasil Angket Kebutuhan Siswa

No	Kriteria	Alternatif Skala				Presentase (%) Respon Siswa
		1	2	3	4	
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran SBdP khususnya pada materi Tari Kreasi Daerah	0	0	2	8	95.00%

2.	Apakah SBdP merupakan materi yang sulit di pahami	0	0	1	9	97.50%
3.	Apakah materi SBdP tentang tari kreasi daerah merupakan salah satu materi yang tergolong sulit	0	0	2	8	95.00%
4.	Apakah materi SBdP tentang tari kreasi daerah merupakan materi yang mudah di pahami	0	0	5	5	87.50%
5.	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari tari kreasi daerah	0	0	1	9	97.50%
6.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran khusus missal, buku, gambar, video, internet, alat peraga lainnya	0	0	2	8	95.00%
7.	Apakah guru memberikan contoh penerapan gerak tari kreasi daerah pada kegiatan pembelajaran.	0	0	3	7	92.50%
8.	Apakah dibutuhkan media untuk pembelajaran seni budaya dan prakarya?	0	0	1	9	92.31%
9.	Saya setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajara audiovisual berbasis vidio animasi untuk memudahkan dalam memahami materi tari kreasi daerah	0	0	1	9	92.31%
10.	Saya setuju jika dikembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis vidio animasi sebagai	0	0	3	7	92.50%

	sumber belajar materi tari kreasi daerah					
Rata-rata Presentase Respon Siswa						93.71%

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan siswa media pembelajaran video animasi tabel 4.1 yaitu sebanyak 10 orang siswa kelas 4 diperoleh nilai rata-rata presentase respon siswa 93,71% berada pada sangat efektif. Hal ini mengartikan bahwa dalam proses pembelajaran mereka membutuhkan media video yang dapat digunakan dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Hasil rata-rata presentase tersebut bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi.

b. Analisis Tugas

Pada analisis tugas yaitu menganalisis hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Dari hasil wawancara dan observasi, disini peneliti

kemudian menganalisis pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya pada materi tari kreasi daerah kelas 4. Oleh karena itu untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang peneliti kembangkan, peneliti memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa.

Tabel 4.2
Hasil Pretest Siswa Kelas 4 MI Zainur Ridho

No	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Ahmad Faidur R.	30	Belum Tuntas
2.	Aisya Khaira Wilda L	70	Belum Tuntas
3.	Anisarul Karimah	50	Belum Tuntas

4.	Arinil Faizah	50	Belum Tuntas
5.	Fadila Farisyah Syafia	75	Tuntas
6.	Halimatus Sa'diyah	50	Belum Tuntas
7.	Levin Prayoga	50	Belum Tuntas
8.	Malik Gustiawan	60	Belum Tuntas
9.	Muhammad Nanda Adera	45	Belum Tuntas
10.	Siti Hardiyanti Rukmana	75	Tuntas
Jumlah Nilai		555	
Nilai Rerata		55,5	
Nilai Minimum		30	
Nilai Maksimum		75	
Presentase Ketuntasan		74%	

Berdasarkan hasil *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik memperoleh jumlah nilai 555 dengan nilai rerata 55,5, nilai minimum 30, nilai maksimum 75 dan presentase ketuntasan 74%, dari hasil data *pretest* tersebut peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran video animasi.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini digunakan untuk melihat karakteristik peserta didik terhadap pembelajaran seni budaya dan prakarya pada materi tari kreasi daerah. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Hasil wawancara dan observasi secara langsung dikelas 4 MI Zainur Rhidho yaitu guru menginginkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran, guru mengatakan, saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dan ada beberapa yang tidak memperhatikan karena hanya menggunakan media sederhana berupa video pembelaran, media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media yang tidak membuat siswa bosan dan

memiliki tampilan yang menarik dan terdapat gambar-gambar yang beragam sesuai dengan materi pembelajaran. Dan disampaikan oleh siswa, media pembelajaran yang menarik perhatian mereka dalam proses pembelajaran adalah dengan terdapatnya video dan gambar dalam penyampaian materi. Kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah. Pada video pembelajaran yang akan peneliti rancang terdapat beberapa komponen yang terdapat pada video yaitu : cover, intro, tujuan pembelajaran materi dan penutup. Adapun tahap pertama yang peneliti lakukan yaitu;

- a. Pada tahap pertama peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi. Aplikasi yang digunakan

peneliti yaitu Kinemaster yang dimana terdapat pada gambar 4.1 yang merupakan tampilan awal pada aplikasi kinemaster yang akan membantu peneliti dalam pembuatan video pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi tari kreasi daerah.



Gambar 4.1
Aplikasi Kinemaster

- b. Setelah menentukan aplikasi, peneliti merancang cover pada pembelajaran.
- c. Peneliti merancang dengan menampilkan animasi guru menggunakan baju yang rapi sesuai dengan karakter guru dengan menggunakan animasi bergerak. Serta menggunakan background instrument tari dengan volume 30. Untuk halaman awal video terdapat pembuka yang dimana didalamnya terdapat gambar 4 orang penari. Tulisan Tema 6 Subtema 2 dan Jenis-jenis Tari Kreasi Daerah menggunakan huruf *Noto Serif Bold Italic* dengan ukuran 20 pt. Pada cover video pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:





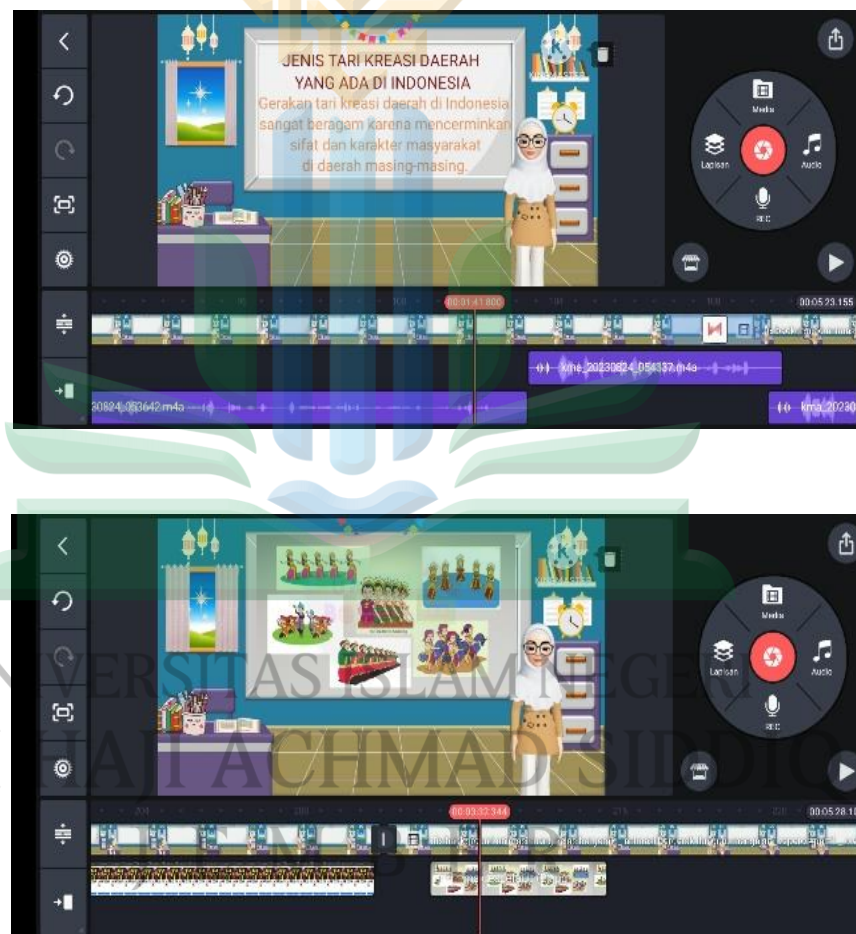
Gambar 4.2
Halaman awal pembelajaran SBdP

- d. Pada video selanjutnya animasi guru akan mengucapkan salam pembuka, tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan audio perekam suara yang sudah dirubah menjadi suara wanita dan menambahkan backsound iringan tari Nusantara dengan volume 30. Jenis huruf yang digunakan adalah *Noto Serif Regular* yang berukuran 16 pt. Selain itu background yang digunakan animasi gambar di kelas berupa papan tulis yang berwarna putih, meja, kursi, dan rak buku yang berwarna ungu. tampilan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3
Tujuan Pembelajaran

- e. Selanjutnya gambar 4.4 adalah rancangan isi materi yang dibuat peneliti menggunakan jenis huruf *Roboto Condensed regular* dengan ukuran 16 pt yang berwarna merah. Peneliti menambahkan gambar sesuai dengan materi contoh tari kreasi daerah yang ditampilkan berupa animasi bergerak pada setiap pembahasan materi supaya siswa menjadi tertarik pada video pembelajaran.



Gambar 4.4
Halaman Isi Pembelajaran

- f. Pada bagian akhir guru meminta siswa memperhatikan gerak dasar pada tari kupu-kupu dan pola lantai tari secara berpasangan didalam

video tersebut dijelaskan mengenai langkah dan gerak dasar pada tari kreasi kupu-kupu untuk diperagakan oleh siswa. Kemudian guru menutup materi yang sudah disampaikan dengan salam penutup yang disertakan *font Traditional Arabic* dengan ukuran 20 pt dan gambar animasi tari yang terdapat pada gambar 4.5



Gambar 4.5
Halaman Penutup

3. *Develop* (Pengembangan)

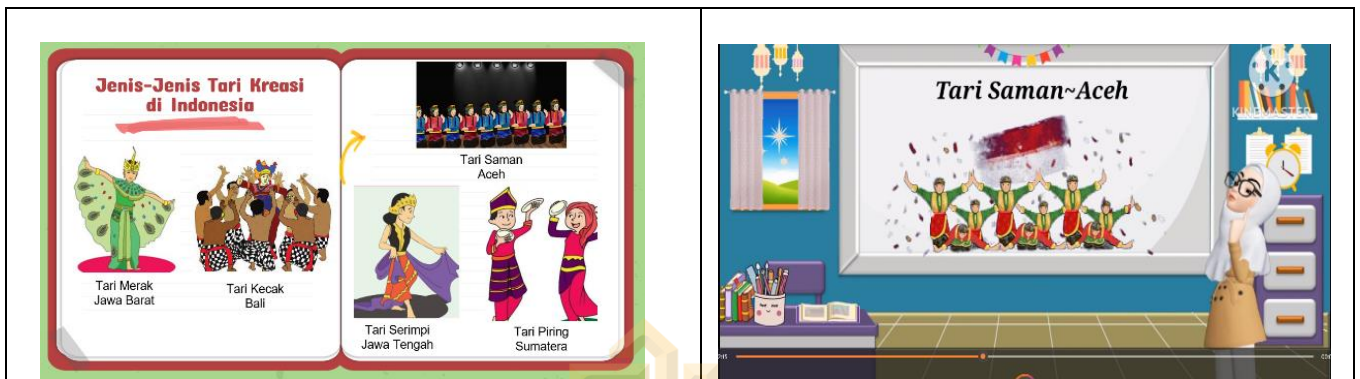
Pengembangan meliputi proses pembuatan media pembelajaran video animasi serta dilakukan pengujian untuk mengetahui valid tidaknya media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada para ahli. Proses membuat media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *kinemaster*. Objek yang dikembangkan yaitu teks, latar belakang (*background*), musik latar (*backgsound*), suara (*voice*),

gambar, dan animasi bergerak. Font yang digunakan merupakan format yang sudah tersedia didalam aplikasi.

Adapun media yang digunakan oleh sekolah yakni video sederhana gambar berjalan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti menjadi video animasi yang ada pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Pengembangan Media Pembelajaran Video Sederhana dan Video Animasi

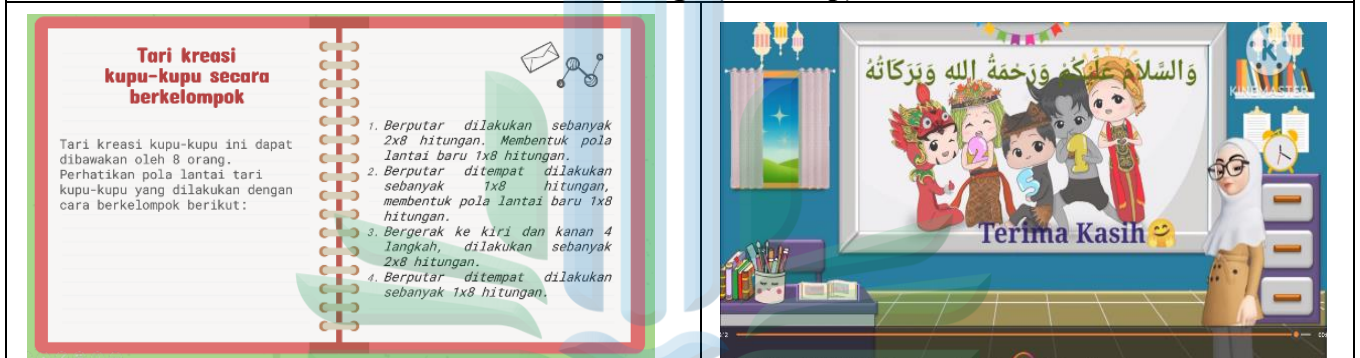
Media Pembelajaran Video Sederhana	Media Pembelajaran Video Animasi
Konten Pertama (Intro Opening)	
 <p>Pada tahap awal ini video hanya berupa gambar dan teks tema pembelajaran.</p>	 <p>Pada video ini terdapat animasi penari yang di iringi <i>backsound</i> instrument tari dan teks tema pembelajaran.</p>
Konten Kedua (Materi Pembelajaran)	
 <p>Pada konten kedua terdapat gambar kartun dan pengertian materi pembelajaran dengan teks berwarna merah dan hitam yang muncul satu persatu.</p>	 <p>Pada video animasi terdapat seorang guru sebagai narator yang menjelaskan dari materi tersebut dengan gerakan dan suara menyerupai guru saat mengajar.</p>



Pada video tersebut ditampilkan beberapa video gambar dari jenis tari kreasi yang disertakan asal daerahnya.

Desain pada video animasi terdapat gambar bergerak, teks dan penjelasan mengenai asal dari jenis tarian tersebut.

Konten Ketiga (Penutup)



Konten ketiga atau penutup hanya terdapat teks yang merupakan akhir dari materi pembelajaran dan ucapan terimakasih.

Konten ketiga ditutup oleh narator dengan salam dan ucapan terimakasih yang disertakan gambar animasi penari dan teks arab.

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Pada tabel 4.3 merupakan hasil perbandingan video sederhana sebelumnya dari pendidik dan hasil pembuatan video animasi oleh peneliti. Pada tabel dapat dilihat konten pertama (Intro Opening) merupakan cover dari video pembelajaran video sederhana dan video animasi. Pada konten kedua menjelaskan materi pembelajaran tari kreasi daerah beserta contoh-contoh tari kreasi daerah dan konten ketiga yaitu bagian penutup pada video pembelajaran.

a. validasi

Tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan tanggapan guru. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui kekurangan dari media video yang telah dibuat sebelum diimplementasikan. Media pembelajaran yang telah dirancang akan dilakukan uji kevalidan kepada validator ahli untuk dinilai dan dilakukan perbaikan sesuai saran dan komentar para ahli. Hasil validasi oleh validator dapat dilihat sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi validator memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi. validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M. Pd. I.

Tabel 4.4
Validasi Ahli Materi

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kegiatan Pembelajaran					
1.	Kegiatan membuka pembelajaran				✓
2.	Keterampilan menarik perhatian siswa			✓	
3.	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan KI, KD. Indicator, dan tujuan pembelajaran				✓
4.	Kelengkapan materi (Judul materi, tujuan pembelajaran, isi dan peragaan) mudah dipahami				✓
5.	Keterampilan menutup Pelajaran yang memuat simpulan materi				✓
Aspek Materi Pembelajaran					
6.	Kejelasan Materi yang disampaikan				✓
7.	Materi disampaikan dengan runtut			✓	
8.	Kedalaman dan kesesuaian materi			✓	

9.	Volume dan intonasi suara dalam komunikasi pembelajaran			✓	
10.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar, baik lisan maupun tulis (sesuai dengan mata Pelajaran yang diajarkan)				✓
11.	Keterampilan mengorganisasi media pembelajaran				✓
12.	Keterampilan menggunakan media pembelajaran				✓
13.	Kemampuan menyampaikan materi dengan menarik			✓	
14.	Kesesuaian judul dan pembahasan isi materi				✓
15.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar siswa				✓
16.	Penyajian materi dapat membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan siswa				✓
18.	Materi yang disampaikan dalam pembelajaran penting bagi siswa				✓
Aspek Sumber Pembelajaran					
19.	Video pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi				✓
20.	Video pembelajaran dapat menjadi acuan saat melakukan praktik			✓	
Jumlah Skor			74		
Skor Maksimal			80		
Rata-rata presentase			92,50%		
Kriteria			Sangat Layak		

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

Berdasarkan tabel skala penelitian media pembelajaran video animasi tari kreasi oleh validator ahli materi diperoleh jumlah skor 74 dengan skor maksimal 80 dan nilai rata-rata presentase yaitu 92,50% sehingga penilaian pembelajaran video animasi tersebut dapat di kriteriakan sangat layak.

2) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Ahli media pembelajaran yang dijadikan validator adalah Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd

Tabel 4.5
Validasi Ahli Media

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk proses belajar				✓
2.	Video pembelajaran efisien digunakan untuk proses belajar				✓
3.	Video pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar				✓
4.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali				✓
5.	Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah				✓
6.	Video pembelajaran dapat dijalankan diberbagai perangkat keras dan perangkat lunak			✓	
7.	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan media pembelajaran tepat			✓	
Aspek Komunikasi Visual					
8.	Tampilan yang digunakan bervariasi dan menarik				✓
9.	Video pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar				✓
10.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik			✓	
11.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik dan kreatif			✓	
12.	Kesesuaian suara dan visualisasi sudah tepat				✓
13.	Intonasi suara dalam video pembelajaran terdengar jelas				✓
14.	Kesesuaian <i>background</i> pada media pembelajaran				✓
15.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media				✓

	pembelajaran mudah dibaca				
16.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas			✓	
17.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran baik				✓
18.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
Jumlah Skor		75			
Skor Maksimal		80			
Rata-rata Presentase		93,75%			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan tabel hasil pembelajaran video animasi oleh validator ahli media diperoleh jumlah skor 75 dengan skor maksimal 80 dan rata-rata presentase 93,75% sehingga penilaian media pembelajaran video animasi dapat dikriteriakan sangat layak.

3) Validasi Tanggapan Guru

Penilaian dilakukan oleh guru kelas IV MI Zainur Ridho yaitu Ibu Siti Maryam, S. Pd yang bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja media ketika dioperasikan oleh guru sehingga dapat diketahui bobot kepraktisan dari media yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran mencakup dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek tampilan dan aspek profil materi. Berikut hasil tanggapan guru kelas IV MI Zainur Ridho:

Tabel 4.6
Validasi Tanggapan Guru

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

animasi				
Jumlah Skor	76			
Skor Maksimal	80			
Rata-rata presentase	95%			
Kriteria	Sangat Layak			

Validasi tanggapan guru kelas IV MI Zainur Ridho pada pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan media pembelajaran video animasi sudah dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, dapat dilihat dengan jumlah skor 76 dengan skor maksimal 80 dan rata-rata persentase memperoleh hasil 95% dengan kriteria sangat layak.

4. *Implement (Implementasi)*

Pada tahap implementasi yaitu setelah media dikembangkan telah selesai dibuat dan divalidasi oleh para ahli dan guru, maka dilakukan uji coba media pembelajaran video animasi yang dilakukan pada tanggal 08 September 2023 dikelas IV MI Zainur Ridho Probolinggo oleh 10 orang siswa yang didampingi oleh wali kelas yakni Ibu Siti Maryam, S. Pd. Uji coba tersebut dilakukan untuk menerapkan kepraktisan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

Pada proses uji coba tersebut peneliti dibantu oleh guru TU (Tata Usaha) dalam menyiapkan alat media pendukung seperti proyektor, sound, laptop dan stopkontak yang disediakan oleh pihak sekolah. Selanjutnya saat mengimplementasikan media pembelajaran video animasi peneliti

memberikan salam untuk membuka kegiatan belajar mengajar. Peneliti menyampaikan pembelajaran yang akan dimulai adalah seni budaya dan prakarya tentang tari kreasi daerah kemudian meminta siswa untuk memperhatikan pembelajaran video animasi yang ditampilkan.

Saat pengamatan proses pembelajaran dikelas terdapat perubahan perilaku pembelajaran siswa yaitu, siswa terlihat sangat semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas siswa pada saat belajar menggunakan media pembelajaran video animasi yang awalnya merasa bosan dengan Pelajaran SBdP, namun setelah menggunakan video animasi siswa sangat senang.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas 4 MI Zainur Ridho yaitu Ibu Siti Maryam, S. Pd diketahui bahwa kendala yang ditemui saat pembelajaran SBdP kurangnya minat belajar peserta didik didalam pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru dan berbicara dengan temannya. Namun setelah menggunakan media pembelajaran video animasi mendapatkan respon yang baik dari peserta didik maupun guru. Dalam media pembelajaran video animasi ini interaksi antara pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik⁸⁵. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Siti Maryam, S. Pd, sebagai berikut:

⁸⁵ Siti Maryam (Wali Kelas IV) MI Zainur Ridho Probolinggo, diwawancarai oleh peneliti, 08 September 2023.

“media pembelajaran yang Anda kembangkan sudah bagus, dengan media pembelajaran ini peserta didik tidak akan bosan selama proses pembelajaran dan yang mulanya guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima dan menulis apa yang disampaikan guru. Namun dengan adanya media pembelajaran video animasi dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran”.⁸⁶

Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan media pembelajaran video animasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa soal *postest* yang dibagikan kepada 10 orang peserta didik kelas 4 untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang tari kreasi daerah. Data nilai *postest* peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Nilai Postest Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Ahmad Faidur R.	70	Belum Tuntas
2.	Aisya Khaira Wilda L	95	Tuntas
3.	Anisarul Karimah	90	Tuntas
4.	Arinil Faizah	90	Tuntas
5.	Fadila Farisya Syafia	100	Tuntas
6.	Halimatus Sa'diyah	95	Tuntas
7.	Levin Prayoga	95	Tuntas
8.	Malik Gustiawan	85	Tuntas
9.	Muhammad Nanda Adera	80	Tuntas
10.	Siti Hardiyanti Rukmana	100	Tuntas
Jumlah Nilai		900	

⁸⁶ Siti Maryam (Wali Kelas IV) MI Zainur Ridho Probolinggo, diwawancara oleh peneliti, 09 September 2023.

Nilai Rerata	90
Nilai Minimum	70
Nilai Maksimum	100
presentase ketuntasan	90,00%

Berdasarkan tabel nilai postests peserta didik, diperoleh data jumlah nilai 900, nilai rerata 90, nilai minimum 70, nilai maksimum 100, dan presentase ketuntasan memperoleh 90,00%. Dari hasil data pada tabel tersebut siswa memperoleh nilai Tuntas dan mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dan hanya satu siswa yang belum mencapai nilai KKM dikarenakan siswa tersebut memang memiliki kesulitan dalam memahami materi.

Pembelajaran di kelas sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi kurang kondusif, Dimana peserta didik saat proses pembelajaran banyak yang tidak fokus jika guru sedang menjelaskan, peserta didik ada yang bermain, dan ngobrol dengan temannya. Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran dan mengikuti perintah yang ada pada media pembelajaran. Adapun suasana didalam kelas terasa sangat kondusif dan tidak ada kesan pembelajaran yang membosankan lagi bagi peserta didik.

Untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi, peneliti memberikan angket respon siswa yang diisi oleh kelas 4 MI Zainur Ridho yang berjumlah 10 orang. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Alternatif Skala				Presentase (%) Respon Siswa
		1	2	3	4	
1.	Apakah tampilan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi menarik?	0	0	1	9	97.50%
2.	Apakah media pembelajaran mudah digunakan?	0	0	3	7	92.50%
3.	Apakah teks atau tulisan pada video animasi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas?	0	0	2	8	95.00%
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	0	0	5	5	87.50%
5.	Apakah materi yang disajikan dalam video animasi pembelajaran mudah dipahami?	0	0	5	5	87.50%
6.	Apakah media pembelajaran video animasi membuat anda lebih bersemangat dalam belajar?	0	0	2	8	95.00%
7.	Apakah media pembelajaran video animasi memudahkan anda dalam memahami materi tari kreasi daerah?	0	0	2	8	95.00%
8.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran video animasi ini menyenangkan dan tidak membosankan?	0	0	2	8	95.00%
9.	Apakah penggunaan media pembelajaran video animasi dapat membuat anda lebih	0	0	1	9	97.50%

	mudah mengingat dan memahami materi tari kreasi daerah?					
10.	Apakah media pembelajaran video animasi seperti ini sebaiknya diterapkan dalam semua pelajaran?	0	0	3	7	92.50%
Rata-rata Presentase Respon Siswa						93.50%

Berdasarkan angket respon siswa, diperoleh hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi dengan presentase 93,50% yang dinyatakan sangat layak digunakan. Sehingga dari data diatas berupa angket respon siswa terhadap penilaian media pembelajaran video animasi ini sangat menarik untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini menyempurnakan produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data disetiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan produk di akhir tahapan. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model ADDIE yang digunakan yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahapan.

Evaluasi dilakukan oleh peneliti setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan tanggapan

guru. Kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk yaitu berupa media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh MI Zainur Ridho Probolinggo. Dari hasil analisis yang diperoleh maka dilakukan tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis tugas dan analisis karakteristik peserta didik yang kemudian mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli untuk mendapatkan hasil validitas yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba media untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan hasil uji coba media yang dikembangkan, peneliti memperoleh tanggapan dari guru maupun siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi baik dan menarik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini telah selesai atau berhasil dikembangkan. Berikut hasil video animasi dari link youtube :

https://youtu.be/2Jkl6GhdYgk?si=3F_YbnGZhxu5r2vU.

C. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari data media pembelajaran yang telah dikembangkan dan kesimpulan mengenai data yang didapatkan dari media pembelajaran. Berikut adalah hasil data uji coba pengembangan media :

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah yang terdapat di kelas 4 terkait media pembelajaran yang digunakan pada saat

pembelajaran seni budaya dan prakarya. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi terhadap peserta didik dengan membagikan angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas 4 MI Zainur Ridho dan memperoleh nilai rata-rata presentase respon siswa 93,71% dari hasil data tersebut peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran video animasi.

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Abd. Muhith, S. Ag., M. Pd.I dengan menilai 3 aspek materi yaitu aspek kegiatan pembelajaran, aspek materi pembelajaran dan aspek sumber belajar. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata presentase 92,50% dengan kriteria sangat layak sehingga dinyatakan dapat membantu siswa dalam memahami materi tari kreasi daerah kelas 4 di MI Zainur Ridho Probolinggo.

3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Video animasi yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya tari kreasi daerah untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Setelah mengembangkan media, peneliti melakukan validasi media pada ahli media dengan tujuan mengetahui kelayakan media video animasi untuk digunakan di sekolah. Validator ahli media dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd dengan 2 aspek penilaian yakni aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi

visual. Validasi yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil 93,75% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dapat diimplementasikan pada kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo.

4. Analisis Data Hasil Tanggapan Guru

Validasi tanggapan guru dilakukan oleh guru kelas 4 yakni Ibu Siti Maryam, S. Pd yang menyatakan bahwa gambar dengan materi yang dimuat dalam video sangat sesuai, kualitas teks yang dimuat dalam video berada pada kualifikasi baik, penulisan bahasa dalam media sangat sesuai, guru mudah mengoperasikan media video tersebut, dan media video animasi efektif dan efisien dalam pembelajaran. Penilaian tersebut berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek tampilan dan aspek profil materi dengan mendapat nilai rata-rata presentase 95% menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo.

5. Analisis Hasil Respon Siswa

Respon peserta didik terhadap video animasi tari kreasi daerah sangat baik, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan lembar penilaian angket respon siswa. Instrumen angket respon siswa dibuat sebagai bentuk pernyataan dengan 10 pertanyaan yang diisi oleh 10 orang siswa. Berdasarkan angket respon siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata presentase 93,50% sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran video animasi tari kreasi sangat layak digunakan di kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo

6. Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pada analisis *pretest* pendidik membagikan soal materi seni tari kreasi daerah kepada siswa kelas 4 MI Zainur Ridho dengan jumlah soal 10 pertanyaan pilihan ganda. Soal dibagikan setelah pendidik menjelaskan materi dengan media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru berupa video sederhana. Dari data hasil analisis *pretest* diperoleh nilai 74% diaman hasil tersebut tidak memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Manimum) sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo.

Selanjutnya soal *posttest* dibagikan setelah media pembelajaran video animasi diimplementasikan kepada siswa, kemudian soal dibagikan dengan jumlah 10 soal pertanyaan kepada 10 siswa. Dari hasil *posttest* tersebut mendapatkan nilai rerata 90, nilai minimum 70, nilai maksimum 100 dan nilai rata-rata presentase 90% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan penerapan media video animasi tari kreasi daerah dapat meningkatkan keefektifan belajar yang kondusif bagi siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan baik.

C. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk dilakukan perbaikan desain produk sehingga produk akhir menjadi lebih baik. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai kritik dan saran dari validator ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan mudah oleh guru dan siswa. Berikut adalah revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari para validator:

1. Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M. Pd. I. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi. Adapun saran dan masukan dari validator ahli materi dapat dilihat pada gambar 4.6 yaitu apersepsi penyampaian materi pada video pembelajaran belum tersampaikan pada materi tari kreasi dan pola lantai yang hanya dijelaskan secara singkat suara terlalu cepat dan terlalu banyak ganti slide. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan teks agar bisa dibaca bersamaan dengan suara yang diperlambat dan mengurangi slide pada tampilan sebelumnya.

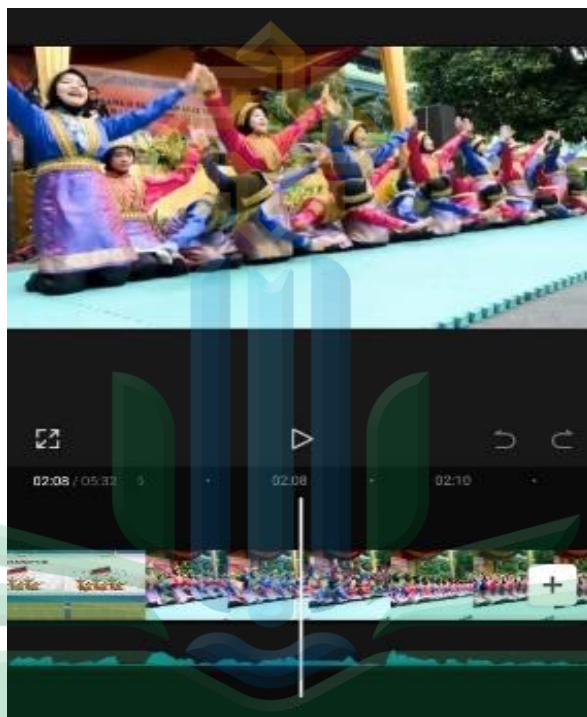


Gambar 4.6
Perbaikan produk

2. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Adapun hasil penilaian aspek media dari validator yaitu pengisi suara kurang maksimal, suara narator dirubah suara asli peneliti dan contoh video tari kreasi menggunakan video asli dari penari. Perbaikan pada gambar 4.7

yaitu peneliti merubah suara narator menjadi suara peneliti dengan merekam audio pada video dan mengganti contoh-contoh tari kreasi dari gambar bergerak menjadi video asli oleh penari yang bermodel hijab dan lebih Islami salah satunya contoh tari saman pada gambar dibawah ini:



3. Tanggapan Guru

Saran dan perbaikan yang dilakukan oleh Ibu Siti Maryam, S. Pd selaku guru kelas IV MI Zainur Ridho pada media pembelajaran video animasi yaitu penyampaian materi tari kreasi ditambahkan bentuk pola lantai. Seperti pada gambar 4.6 yaitu perbaikan produk oleh guru kelas IV berupa tambahan materi pola lantai beserta contoh gambar dari pola lantai. Pada tayangan video pembelajaran peneliti memperlihatkan contoh pola lantai pada beberapa contoh tari kreasi daerah.



Gambar 4.6
Perbaikan Produk



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi tari kreasi daerah kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan dan membantu pesertadidik dalam memahami informasi melalui proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran terlaksana secara efektif dan menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk semangat belajar. Bersumber pada kajian produk yang telah direvisi, dapat ditarik kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah. Berikut beberapa penjelasan dari kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah

Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yakni *analyze, design, develop, implement, dan evaluate* (ADDIE) yang berfungsi menjadi pedoman dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi materi pelajaran, gambar yang bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat memudahkan

siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Pengembangan media pembelajaran video animasi di desain dengan tampilan yang lebih menarik seperti gambar bergerak, warna latar, teks berjalan, kartun animasi dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Video animasi ini dikaitkan dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ivina Nur Ismi (2021) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yaitu sebuah video animasi pada pembelajaran Matematika materi bangun datar, dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki kelemahan pada produk yang dikembangkan yaitu jangkauan yang terbatas dan satu arah berbeda dengan penelitian yang saat ini dilakukan, dimana media yang dikembangkan peneliti saat ini memiliki keterbaruan dengan di upload pada youtube, sehingga mempermudah peserta didik jika ingin melihat ulang video animasi tersebut. Hal ini diperkuat dalam jurnal Putu Jerry Radita Ponza (2018) yaitu animasi adalah media yang dapat mengubah sesuatu dari imajinasi, ide, visual, sehingga dapat memberikan pengaruh kepada dunia tidak hanya sebatas dalam dunia animasi. bahwa video animasi merupakan serangkaian perangkat media digital yang berbentuk gambar yang bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik dalam jangka waktu panjang sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih efisien. Hal tersebut memperkuat kaitan dengan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran

menggunakan video animasi dipastikan mampu menambah semangat peserta dalam memahami materi yang disampaikan.⁸⁷

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini sesuai dengan teori yang dilakukan oleh *Robert Maribe Branch* yang mengembangkan desain pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).⁸⁸

Pada tahap *Analyze*, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi tari kreasi daerah.⁸⁹ Dalam tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis tugas dan analisis karakter peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil data analisis kebutuhan siswa memperoleh nilai rata-rata presentase 93,71% yang menyatakan bahwa peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran video animasi dan pada analisis tugas peneliti memperoleh data presentase ketuntasan 74% dimana siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan pada observasi yang dilakukan analisis karakter peserta didik saat proses pembelajaran peserta didik

⁸⁷ Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar" *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol.6 No.1, Juni 2018.

⁸⁸ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: ALFABETA, 2019) hlm.28

⁸⁹ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)

kurang fokus dan merasa bosan bahkan ada yang bermain sendiri, sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

Tahap *Design*, merupakan tahapan yang dimana peneliti akan membuat media pembelajaran dengan menentukan *software* dan komponen yang sesuai. peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berisi tentang bahan, desain, dan pembuatan media pembelajaran video animasi.

Tahap *Develop*, tahapan ini berisikan informasi mengenai hasil penilain para validator ahli yaitu ahli materi, ahli media dan tanggapan guru yang telah direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media yang valid.

Tahap *Implement*, tahap ini dilakukan uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terhadap peserta didik. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan oleh sebab itu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Uji produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.⁹⁰

Tahap *Evaluate*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap video animasi yang telah di implementasikan dan melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Produk akhir ini akan diserahkan pada guru kelas IV Madrasah

⁹⁰ Amir Hamzah. *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch & Development* (Malang : Literasi Nusantara, 2019). 33-34.

Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan peneliti mengupload video animasi pada Youtube.

Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu, *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan. Video animasi bisa mempermudah pendidik dan peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Pada Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran merupakan alat, bahan dan sarana yang digunakan sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil tidaknya suatu nilai tersampaikan pada peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran sangat diperlukan karena media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam memudahkan dan memahami materi saat proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran peneliti merancang sebuah video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho yang sebelum di implementasikan, produk ini divalidiasi terlebih dahulu oleh

validator ahli yakni ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan pada produk yang dikembangkan, yang kemudian mendapatkan saran dan komentar dari validator ahli yang digunakan untuk revisi produk agar bisa dikatakan valid dan layak digunakan dalam uji coba.

Kelayakan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo dinilai oleh validator ahli yakni ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan pada produk media yang telah dibuat menjadi layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penilaian validator ahli materi diperoleh jumlah skor 74, skor maksimal 80 dan rata-rata presentase 92,50% dengan kriteria sangat layak/valid. Kemudian hasil validasi ahli media mendapat jumlah skor 75, skor maksimal 80 dan rata-rata presentase 93,75% dengan kriteria sangat layak/valid. Dan hasil validator oleh guru kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo memperoleh jumlah skor 76, skor maksimum 80 dan rata-rata presentase 95% dengan kriteria sangat layak/valid. Dalam pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti memperkuat hasil implementasi dengan memberikan soal *Postest* kepada peserta didik dengan hasil nilai *Postest* memperoleh jumlah nilai 900, nilai rerata 90, nilai minimum 70 nilai maksimum 100 dan presentase ketuntasan memperoleh nilai 90% yang mana dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata semua peserta didik memperoleh nilai yang Tuntas

dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dan dibuktikan juga dengan hasil angket respon siswa yang memperoleh nilai keseluruhan sebesar 93,50% yang dinyatakan sangat layak digunakan. Hal ini dapat disimpulkan dari penilaian validator masing-masing dan hasil angket respon siswa menyatakan bahwa media video animasi pembelajaran sangat layak digunakan untuk pengguna.

Video animasi ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risda Yulianti (2022) yaitu video *Animath (Animation Mathematics)* yang mana kelayakan video animasi berdasarkan perhitungan validasi dari validator ahli materi dan ahli media, nilai video animath dari ahli materi memiliki skor rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat valid dan pada validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 89,30% dengan kategori sangat valid dan dapat diuji cobakan pada pendidik dan peserta didik. Sedangkan untuk uji kepraktisan dilakukan pada uji coba respon siswa dan guru dapat dinyatakan bahwa respon siswa dan guru sangat baik. Pada uji coba kelas kecil pada siswa mendapat skor rata-rata sebesar 94,17% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba kelas besar memperoleh skor rata-rata sebesar 85,17% dengan kategori sangat praktis dan pada guru memperoleh skor sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap media video animath pada materi teorema Pythagoras yaitu valid/ layak dan praktik digunakan untuk siswa pada proses pembelajaran.

Data hasil validasi yang dinilai oleh validator dan data hasil angket respon siswa didapatkan dari perhitungan pengisian angket dan lembar validasi. Analisis data dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran video Animath terhadap kelayakan dan kepraktisan. Analisis data tersebut disusun menggunakan skala *Likert*.⁹¹ Menurut Setyosari (2016) skala *Likert* dimanfaatkan untuk menilai sikap terhadap suatu hal yang dituliskan melalui serangkaian pernyataan dan menanyakan respon atau pendapat kepada responden.⁹²

3. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran video animasi

Hasil akhir produk yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah.

a. Kelebihan media pembelajaran video animasi

- 1) Menarik fokus dan perhatian siswa
- 2) Siswa tidak mudah jenuh dan bosan
- 3) Video animasi berisi materi tari kreasi, jenis tari kreasi, serta pola lantai dalam meragakan tari kreasi kupu-kupu
- 4) Mampu memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi tari kreasi daerah
- 5) Proses pembuatan media video animasi dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi di *handphone*.

⁹¹ Risda Yulianti “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animath (*Animation Mathematics*) Pada Materi Teorema Pythagoras” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022)

⁹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016)

b. Kekurangan media pembelajaran video animasi

- 1) Media video animasi memiliki keterbatasan pada materi yang hanya menjelaskan tentang tari kreasi daerah
- 2) Media video animasi yang dikembangkan hanya dapat ditampilkan secara digital pada *LCD*, laptop, *computer* dan *handphone*.
- 3) Proses pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama karena memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

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

1. Saran Pemanfaatan

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Saran pemanfaatan produk media pembelajaran video animasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Saran bagi sekolah

Sarana dan prasarana pembelajaran dapat dapat dilengkapi terkhusus fasilitas pembelajaran yang bersifat media video pembelajaran yang efektif.

b. Saran bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat mempertimbangkan dan menerapkan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Saran bagi siswa

Bagi siswa, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dan menggunakan media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah dengan dimudahkan menggunakan media pembelajaran video.

d. Saran bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan aplikasi dalam bentuk animasi 3D agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

2. Saran Desiminasi

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran melalui tahap validasi pada ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Produk media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo dengan makasud dan tujuan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Desiminasi produk media pembelajaran video animasi diharapkan untuk lebih menarik lagi dengan menyesuaikan karakteristik dan mengikuti perkembangan digital saat ini.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran video animasi ini hanya terbatas pada pembelajaran seni budaya dan prakarya yang terfokus pada materi tari kreasi daerah khususnya di kelas 4, perlu dikembangkan lagi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik dan lokasi penelitian lebih diperluas lagi menjadi beberapa sekolah sehingga hasil pengembangan dalam penelitian ini lebih baik lagi.
- b. Keterbatasan materi pada pengembangan media pembelajaran video animasi, peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat menambah dengan materi ajar yang berbeda serta kreatifitas dalam pemberian animasi dan dapat mengembangkan media video pembelajaran dengan soal-soal yang lebih bervariasi serta dapat melanjutkan penilaian dalam segi kelayakan ataupun keefektifan pada akhir video pembelajaran yang menambah kemenarikan desain media pembelajaran video animasi agar lebih baik.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV Madarasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo diharapkan mampu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang kemudian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV MI Zainur Ridho Probolinggo menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE sebagai landasan atau patokan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi. Video animasi di desain dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Adapun tahapan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).
2. Hasil kelayakan media pembelajaran media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV MI Zainur Ridho diketahui dari nilai validasi oleh validator ahli yakni ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Penilaian dari validator ahli materi memperoleh rata-rata presentase 92,50% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata presentase 93,75% dengan kategori sangat layak. Dan tanggapan guru diperoleh nilai rata-rata presentase 95% dengan kategori sangat layak. Penilaian masing-masing validator menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan kepada pengguna dengan melalui perbaikan revisi produk sesuai saran para validator ahli. Instrument yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu berupa angket dan lembar validasi. Untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan pada tahap akhir hasil respon siswa menggunakan angket hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang

memperoleh nilai rata-rata presentase 93,50% yang dinyatakan sangat layak.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Afini, Khairina. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri Binjai”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.5, No.2, 2019. <http://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/view/224>.
- Aghytia, Sylvi Nimas. “Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah”, *Jenu*, Vol.1 No.2, 2020. <http://journal.unirow.acid/index.php/oportunitas/article/view/229>.
- Aisah, Siti. Suhartini Ismail, dan Ani Margawati, “Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: *Scoping Review*” *Jurnal Perawat Indonesia*, Vol 5, No.1, 2021. <http://journal.ppnijateng.org/index.php/jpi/article/view/926>.
- Arsyad, Azhar *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Astuti, Fuji. *Pengertian & Teknik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, dan Dandan Luhur Saraswati, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol X, No 1, 2017. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533>.
- Ayuningtyas, Sisna Dea. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Karya Tiga Dimensi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Jepara”, Skripsi: UNNES, 2019.
- Azwandi, Yosfan. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan, 2007.
- Badaruddin, Muliati. et al., *Belajar Animasi Menggunakan Abdohe Flash CS3*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta, Gava Media, 2012), 45.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung : ALFABET, 2014.
- Faizah, Zulia Nurul. Siti Rofi’ah, “Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 7. No 2, April 2022.

Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkaran Widyaiswara*, Vol.4 No.2, 2015.

[Hasil Pencarian - KBBI Daring:kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id). Diakses tanggal 27-09-2023.

Hapsari, Agni, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Scholaria*, Vol.7 No.1, 2017.

Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasi*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.

Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Indra, Ravindra, *Unsurunsur keindahan tari*. (2015). Diakses <http://ravindra7.blogspot.co.id/2015/11/unsur-unsur-seni-tari.html> (didownload 28-09-2023).

Ismi, Ivina Nur "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Pekanbaru" Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar*, Jakarta: Kencana, 2016.

Jazuli, M. *Paradigma Pendidikan Seni*. Semarang: Farishma Indonesia, 2016.

Kementrian Agama RI, *Al-Quraan dan Terjemah*, Bandung: CV, Penerbit Diponegoro, 2015.

Kementrian Agama RI, *Al-Quraan dan Terjemah*, Semarang: CV, Asy-Syifa', 2012.

Kurniati, Dewi. "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi" Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.

Komalasari, Fiska. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/1026 (Kelas XI SMA Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah" *Jurnal Aljabar*, Vol 7, No. 2, 2017. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/9664>.

Lismawati, "Pengaruh Penambahan Plasticizer Gliserol Terhadap Karakteristik Edible Film Dari Pati Kentang (*Solanum Tuberosum L.*)" Skripsi, UIN Alauddin Makasar, 2017.

- Luhulima, Denisaa Alfiany, dkk. "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu", (*JINOTEP*, Vol.3, No.2, 2018. <http://journal2.um.ac.id/indeks.php/jinotep/article/view/2376>).
- Mamik, *Metode Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Mareza, Lia. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, Scholaria, Vol.7 No. 1, 2017. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/711>.
- Maydiantoro, A. "Model-Model Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)", jurnal Metode Penelitian, No. 10, 2019.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol 8, No. 2, 2010.
- Muin, Awaluddin. "Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar", *Indonesian Journal of Education Studies*, Vol.20 No. 2, 2017. <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4821>
- Mulyani, Novi. "*Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*", Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Munawaroh, Hidayatu "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Usia Din*, Vol.1 No.2, 2017. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19>.
- Pandesty, Febie. "*Penerapan Media Pembelajaran Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Dalam Menggambar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di SD Negeri 2 Sukarame Bandar Lampung*", Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam", Jurnal Diklat Teknis, Vol.IV, No.2, 2018.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel dan I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar" Jurnal Edutech Undiksha, Vol 6, No. 1, 2018. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257>.
- Prasetyo, Eko. *Ternyata Penelitian Itu Mudah*, Lumajang: EduNomi, 2015.
- Prasetyo, Yogi Agung. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web*" Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016.

- Pribadi A. Benny. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Purnama, Bambang Eka. *Konsep Dasar Multimedial*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Puspasari, Ratih. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie". *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol.3 No.1, September 2019. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/702>.
- Putri, Diana dan Syahrul, "Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol.8 No.2, Juni 2019. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pba/article/view/103915>.
- Qonita, Silmi Munida dan Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol VideoScribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V", *JPGSD*, Vol 6, No. 2, 2018. <https://core.ac.uk/download/pdf/230634274.pdf>.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farhan Pustaka, 2021.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rumanta, Maman. "Pendidikan Lingkungan Hidup" Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta 2009.
- Setyobudi, *Seni Budaya SMP Jilid 1 untuk Kelas VII*. (Demak: Erlangga, 2007).
- Setyosari, P. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Prenadamedia Group. 2016).
- Shoffa, Shoffan. dan Iis Holisin, dkk, " *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*", Bojonegoro: Agrapana Media, 2021.
- Sudira, Made Bambang Oka. " *Ilmu Seni Teori dan Praktik (I st ed.)*, Jakarta: Inti Prima, 2010.
- Sugiarto, Lasa Prijana, *Pendidikan Seni Tari*, Semarang: PT Media Wiyata, 1992.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: ALFABET, 2019.
- Suharto, Ben. *Mengenal Tari Klasik gaya Yogyakarta ed. Fred Wibowo*, Yogyakarta: Dewan Kesenian DIY, 1981.
- Sohibun, Ade, Filza Yuliana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2 No.2, Desember 2017.
- Rayanto, YH, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE DAN R2D2: Teori dan Praktik*. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Rusmayana, T. *Model Pembelajaran ADIIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktik Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021)
- Suparman, A. *Mengajar di Perguruan Tinggi (Konsep Dasar Pengembangan Kurikulum*. (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2001)
- Suyanto, Bagong dan Sutimah, *Metode Penelitian Social*, Jakarta: Kencana, 2005.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2 No.2, 2018).
<https://doi.org/1032585/jkp.v2i2.113>.
- Trisiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.10 No.2, 2020.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/9304>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: CV, Medya Jakarta.
- Usriyah, Lailatul dan Aulia Nur Hayati, "Implementasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani" *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol.1, No.1, Juni 2020.
<https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/5>.
- Usriyah, Lailatul dan Putri, Dyah Ayu Pangarsi. "Pengembangan Kecerdasan Kinestik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi," *Journal of Primary Education*. Vol 1, no 1 Desember, 2019.
<https://educare.uinkhas.ac.id/indeks.php/jie/article/view/2>.

Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata: Indramayu, 2021.

Utami, Dina. “Animasi Dalam Pembelajaran”, *Majalah Ilmiah Pembelajaran* No. 1 Vol. 7, Mei 2011.

Wahyuningtyas, Dessy Putry *Pembelajaran Tari Dalam Kurikulum PAUD*. Indonesia: Guepedia, 2020.

Yeningsih, Taat K. *Pendidikan Seni Tari*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.

Yulianti, *Pengantar Seni Tari*. Bandung: Cipta Dea Pustaka, 2009.

Yulianti, Risda. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animath (*Animation Mathematics*) Pada Materi Teorema Phytagoras” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022.



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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Nofita Sari
NIM : T20194105
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu telah terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Jember, 17 Oktober 2023

Penulis

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



Eka Nofita Sari
NIM.T20194105

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo	1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah	Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo	1. Hasil Wawancara Guru Kelas 4 MI Zainur Ridho Probolinggo. 2. Hasil Angket Kebutuhan Siswa. 3. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi. 4. Hasil Respon Siswa 5. Data Hasil Tes	1. Pendekatan Penelitian: <i>Research and Development (R&D)</i> , 2. Model Pengembangan ADDIE yaitu: a. <i>Analyze</i> (Analisis) b. <i>Design</i> (Desain) c. <i>Develop</i> (Pengembangan) d. <i>Implement</i> (Implementasi) e. <i>Evaluate</i> (Evaluasi) 3. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi	1. Bagaimana pengembangan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo? 2. Bagaimana kelayakan media video animasi tari kreasi daerah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo?
	2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya				

Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : MI. ZAINUR RIDHO
 Kelas/ Semester : 4/1
 Tema : 6. Cita-citaku
 Subtema : 2. Hebatnya Cita-citaku
 Muatan Terpadu : Seni Budaya dan Prakarya
 Alokasi Waktu : 35 menit x 1 JP

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah dan disekolah.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam karya yang mencerminkan perilaku anak yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah	3.3.1 Mengidentifikasi gerak tari kreasi daerah 3.3.2 Menguraikan bentuk pola lantai dalam gerak tari kreasi daerah
4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah	4.3.1 Membuat gerak tari kreasi kupu-kupu

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan video animasi peserta didik dapat mengetahui tari kreasi daerah
2. Dengan menyimak video animasi peserta didik dapat mengetahui bentuk pola lantai dalam gerak tari kreasi daerah
3. Dengan membuat gerak tari kreasi daerah peserta didik dapat meragakan gerak tari kreasi daerah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Tari Kreasi Daerah
- Jenis-jenis tari kreasi daerah
- Pola lantai tari kreasi daerah

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : Ceramah, pengamatan, tanya jawab dan Penugasan

F. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

Alat : *LCD Proyektor*
 Media : Video Pembelajaran Animasi
 Sumber Belajar: Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 4 (*Cita-citaku*, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017 dan Internet.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruang kelas dan memberikan salam 2. Menyiapkan alat dan media pembelajaran 3. Guru meminta siswa untuk siap belajar mengamati video pembelajaran 4. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa 5. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru membimbing siswa dalam memulai pembelajaran 8. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa dalam video pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan sumber belajar dan media yang digunakan 2. Siswa menyiapkan buku dan menyimak video pembelajaran animasi tari kreasi daerah 3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi tari kreasi daerah yang ada pada video 4. Siswa mengamati video pembelajaran animasi tari kreasi daerah 5. Siswa menyimak contoh video jenis tarian kreasi daerah yang sesuai dengan budaya daerah setempat dan makna pada tarian daerah setempat 6. Guru menjelaskan jenis tari kreasi daerah yang ada pada video 7. Guru dan siswa mempraktikkan pola lantai secara bersama-sama dengan diiringi lagu kupu-kupu yang lucu. 8. Untuk menguji pemahaman siswa, guru meminta siswa untuk mempraktikkan gerak tari kreasi kupu-kupu dengan bentuk pola lantai 9. Guru memberikan latihan soal kepada peserta didik 10. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru secara individu. 	20 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 2. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dari berbagai kegiatan yang dilakukan 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah dilakukan 4. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa. 	5 Menit

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik/ Jenis : Tugas individu
2. Bentuk Instrumen : Pengamatan sikap dan Rubrik

-Keterangan Penilaian Sikap:

- BT** : Belum Tampak
MT : Mulai Tampak
MB : Mulai Berkembang
MK : Membudaya

Penilaian Sikap

NO	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen	Ket
1	Kerja Keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2	Tanggung Jawab	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Penilaian Hasil

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	1	2	3	4
Kelengkapan informasi	Siswa dapat menyajikan semua informasi tentang nama tari, asal daerah, makna tarian dan makna gerakan dengan lengkap	Siswa dapat menyajikan Sebagian besar informasi tentang nama tarian, asal daerah, makna tarian dan makna gerakan dengan lengkap	Siswa dapat menyajikan sebagian kecil informasi tentang nama tarian, asal daerah, makna tarian dan gerakan dengan lengkap	Siswa dapat menyajikan salah satu dari informasi tentang nama tarian, asal daerah, makna tarian dan gerakan.
Ketepatan informasi	Siswa dapat menjelaskan semua informasi tentang nama tari, asal daerah, makna tarian dan	Siswa dapat menjelaskan Sebagian besar informasi tentang nama tari, asal daerah, makna	Siswa dapat menjelaskan Sebagian kecil informasi tentang nama tari, asal daerah, makna tarian dan gerakan dengan	Siswa dapat menjelaskan salah satu dari informasi tentang nama tari, asal daerah, makna tarian dan gerakan

	gerakan dengan tepat.	tarian dan gerakan dengan tepat	tepat	dengan tepat
Gerak tari kreasi daerah	Siswa dapat memeragakan Sebagian besar tari daerah dengan benar	Siswa dapat memeragakan beberapa gerak tari dengan benar	Siswa dapat memeragakan Sebagian kecil gerak tari daerah dengan benar	Siswa dapat memeragakan satu gerakan tari daerah dengan benar.

Dibuat di-
Tanggal
2023

Probolinggo, 20 Agustus

Guru Pamong

Mahasiswa PGMI



Siti Maryam, S. Pd



Eka Nofita Sari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suadi, S.Pd.I

Lampiran 3: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI ZAINUR RIDHO PROBOLINGGO

NO	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Tanda Tangan
1	01 Agustus 2023	Penyerahan surat izin penelitian skripsi kepada kepala sekolah	
2	07 Agustus 2023	Wawancara kepada guru kelas MI Zainur Ridho Probolinggo	
3	14 Agustus 2023	Pemberian angket / kuesioner analisis kebutuhan siswa kepada siswa	
4	21 Agustus 2023	Pemberian media pembelajaran video animasi kepada guru kelas	
	28 Agustus 2023	Pemberian angket / kuesioner validasi produk kepada guru kelas	
5	02 September 2023	Proses pengaplikasian media pembelajaran video berjalan oleh guru kepada siswa	
		Pemberian tugas atau pretest kepada siswa	
6	08 September 2023	Proses pengaplikasian media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti kepada siswa kelas IV MI Zainur Ridho	
		pemberian soal latihan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi	
7	09 September 2023	Pemberian angket respon siswa kepada siswa	
		Pengambilan data validasi produk kepada guru	
8	09 September 2023	Pengambilan angket respon siswa kepada siswa	
9	09 September 2023	Meminta surat keterangan telah selesai penelitian kepada Sekolah	



Probolinggo, 09 September 2023
Kepala Sekolah

Suadi, S.Pd.1

Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TARI
 KREASI DAERAH PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN
 PRAKARYA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO
 PROBOLINGGO

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
Materi	a. Pendapat siswa tentang mata pelajaran SBdP	1,2	5
	b. Pendapat siswa tentang materi tari kreasi daerah	3,4,5	
Media Pembelajaran	a. Pendapat siswa tentang media pembelajaran dalam proses pembelajaran	6	5
	b. Pendapat siswa tentang media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	7,8	
	c. Kebutuhan media pembelajaran siswa	9,10	

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

Lampiran 5 : Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Angket Analisis Kebutuhan (Siswa)

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho

Probolinggo

Nama : FADILA FARISYA S.
Kelas : IV (EMPAT)
Sekolah : MI Zainur Ridho

A. Petunjuk Pengisian Angket

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

B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah anda menyukai mata pelajaran SBdP khususnya pada materi Tari Kreasi Daerah				✓
2.	Apakah SBdP merupakan materi yang sulit di pahami				✓
3.	Apakah materi SBdP tentang tari kreasi daerah merupakan salah satu materi yang tergolong sulit				✓
4.	Apakah materi SBdP tentang tari kreasi daerah merupakan materi yang mudah di pahami				✓
5.	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari tari kreasi daerah				✓

6.	Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran khusus (missal, buku,gambar, vidio,internet, alat peraga lainnya					✓
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran alternative yang dapat digunakan untuk mempelajari materi tari kreasi daerah					✓
8.	Saya bosan dengan media yang digunakan bapak/ibu guru			✓		
9	Saya setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajara audiovisusal berbasis vidio animasi untuk memudahkan dalam memahami materi tari kreasi daerah					✓
10	Saya setuju jika dikembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis vidio animsi sebagai sumber belajar materi tari kreasi daerah					✓



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

Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah
Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah
Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

Penyusun : Eka Nofita Sari

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

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

B. KISI-KISI INSTRUMENT AHLI MEDIA

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

C. PENILAIAN

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

	memahami materi				
20.	Video pembelajaran dapat menjadi acuan saat melakukan praktik			✓	
Jumlah Skor					
Skor Maksimal					
Rata-rata presentase					
Kriteria					

D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

Burasi' peraga ayak diperbaiki

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo dinyatakan:

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

Jember, 2023
 Ahli Media

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

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

Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI**INSTRUMENT VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

Penyusun : Eka Nofita Sari

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

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

B. KISI-KISI INSTRUMENT AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien	1,2	7
		b. <i>Reliable</i> dan <i>Reusable</i>	3,4	
		c. <i>Maintainable</i> dan komabilitas	5,6	
		d. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	7	
2.	Komunikasi Visual	a. Kreatif dan Bervariasi	8,9,10,11	11
		b. Animasi sederhana dan menarik	11,12	

	c. Kualitas audio	12,13,14	
	d. Kualitas visual	15, 16,17,18	

C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk proses belajar				✓
2.	Video pembelajaran efisien digunakan untuk proses belajar			✓	✓
3.	Video pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam belajar				✓
4.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali				✓
5.	Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah				✓
6.	Video pembelajaran dapat dijalankan diberbagai perangkat keras dan perangkat lunak			✓	
7.	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan media pembelajaran tepat			✓	
Aspek Komunikasi Visual					
8.	Tampilan yang digunakan bervariasi dan menarik				✓
9.	Video pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar				✓
10.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik			✓	
11.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik dan kreatif			✓	
12.	Kesesuaian suara dan visualisasi sudah tepat				✓
13.	Intonasi suara dalam video pembelajaran terdengar jelas				✓
14.	Kesesuaian <i>background</i> pada media pembelajaran				✓
15.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca				✓
16.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i>			✓	

	pada media pembelajaran terlihat dengan jelas				
17.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran baik				✓
18.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
Jumlah Skor					
Skor Maksimal					
Rata-rata Presentase					
Kriteria					

D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN



 ilustrasi dan bentuk soal sudah
 sesuai

E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada
 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho
 Probolinggo dinyatakan:

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

Jember, 06 September 2023
 Ahli Media

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



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

Lampiran 8 : Hasil Validasi Guru

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMENT VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

Penyusun : Eka Nofita Sari

Validator : Siti Maryam, S. Pd

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

B. KISI-KISI INSTRUMENT AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi	1,2,3, 4,5,6	8
		b. Keterbacaan	7,8	
2	Kelayakan Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	9,10,11, 12	4
3	Tampilan	a. Desain Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	13,14	2
4	Profil Materi	a. Tanggapan terhadap adanya media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi	15,16,17, 18,19,20	6

C. PENILAIAN

No	Instrument	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema				✓
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Isi materi sudah lengkap				✓
4	Konsep dan materi sudah sesuai				✓
5	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
6	Penyampaian materi dalam video dikemas dengan menarik				✓

7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam video terlihat dan dapat dibaca dengan jelas				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami			✓	
Aspek Kelayakan Penyajian					
9.	Konsistensi sistematika penyajian materi			✓	
10.	Konsistensi penggunaan kata atau istilah				✓
11.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini komunikatif terhadap siswa				✓
12.	Materi dalam video mudah dipahami				✓
Aspek Tampilan					
13.	Warna dan <i>background</i> dalam video kreatif dan menarik				✓
14.	Gambar dan ilustrasi dalam video terlihat jelas				✓
Aspek Profil Materi					
15.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menarik minat belajar siswa				✓
16.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi membuat siswa menyimak dengan baik				✓
17.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa			✓	
18.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tari kreasi daerah				✓
19.	Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dapat menambah referensi pengetahuan siswa			✓	
20.	Saya mendukung adanya pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi				✓
Jumlah Skor					
Skor Maksimal					
Rata-rata presentase					
Kriteria					

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


D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo dinyatakan:

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

Probolinggo, 2023
 Guru Kelas IV MI Zainur Ridho



SITI MARYAM, S. Pd

Lampiran 9 : Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TARI
KREASI DAERAH PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO PROBOLINGGO

Nama : aisyah kaira wilda larsia
Kelas : IV EMPAT
Sekolah : mi Zainur Ridho

A. Petunjuk Pengisian Angket

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

B. Jawab Pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda.

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

6.	Apakah media pembelajaran video animasi membuat anda lebih bersemangat dalam belajar?				✓
7.	Apakah media pembelajaran video animasi memudahkan anda dalam memahami materi tari kreasi daerah?			✓	
8.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran video animasi ini menyenangkan dan tidak membosankan?				✓
9.	Apakah penggunaan media pembelajaran video animasi dapat membuat anda lebih mudah mengingat dan memahami materi tari kreasi daerah?				✓
10.	Apakah media pembelajaran video animasi seperti ini sebaiknya diterapkan dalam semua pelajaran?				✓

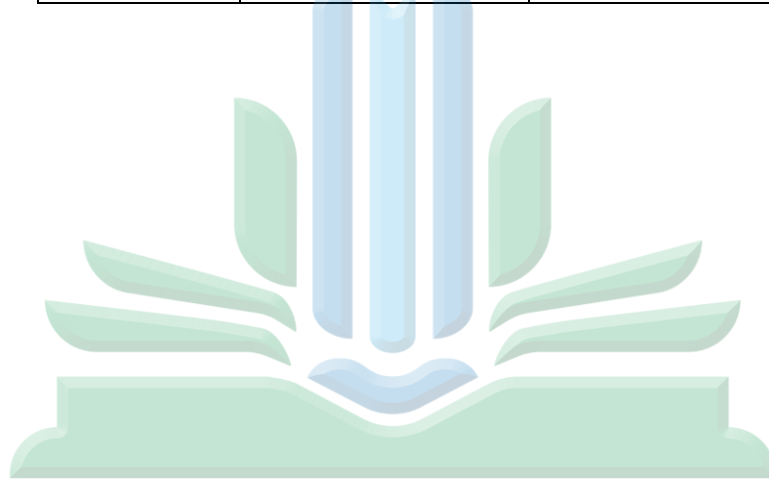
CATATAN

Probolinggo, 08 September 2023
Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ^{@uisj}
J E M B E R

Lampiran 10 : Hasil Rekap Respon Siswa

Responden	Persentase	Rata-rata Presentase
1	97,50%	93,50%
2	92,50%	
3	95,00%	
4	87,50%	
5	87,50%	
6	95,00%	
7	95,00%	
8	95,00%	
9	97,50%	
10	92,50%	



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

Lampiran 11 : Soal *Pretest* dan *Posttest*

LATIHAN SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Tari tradisional yang gerakannya dikreasikan sesuai dengan adat istiadat setempat disebut ?
 - a. Tari kreasi daerah
 - b. Tari kreasi nasional
 - c. Tari kreasi luar negeri
2. Pengertian tari kreasi daerah yang benar adalah ?
 - a. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari modern.
 - b. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari tradisional.
 - c. Berbagai gerak tari yang menggunakan properti
3. Perlengkapan yang digunakan para penari pada saat menampilkan tarian disebut ?
 - a. Iringan musik
 - b. Properti tari
 - c. Tata panggung
4. Perubahan tempat atau formasi tari disebut ?
 - a. Properti
 - b. Pengiring musik
 - c. Pola lantai
5. Tari Serimpi berasal dari ?
 - a. Jawa Tengah

- b. Jawa Timur
 - c. Jawa Barat
6. Tari merak berasal dari ?
- a. Sumatera
 - b. Jawa Barat
 - c. Kalimantan
7. Alat musik utama yang digunakan tari gong adalah ?
- a. Gong
 - b. Gitar
 - c. Gendang
8. Tari piring merupakan tari yang menggunakan properti berupa ?
- a. Kipas
 - b. Selendang
 - c. Piring

9.



Nama tarian dan asal tarian tersebut adalah ?

- a. Tari Piring, Sumatera
- b. Tari Kecak, Bali
- c. Tari Saman, Aceh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

10. Gerak dasar tari kupu-kupu adalah ?

- a. Bentangkan selendang dengan tangan ke samping, lalu kepakkan tangan
- b. Berputar sambal mengepakan sayap
- c. Kepala menghadap kedepan, lalu menoleh kanan dan kiri

Lampiran 12 : Hasil Pretest dan Postest

Pretest

LATIHAN SOAL PRE-TEST

Nama : Lesin Prayoga
 Kelas : G7 empat
 No. Absen :

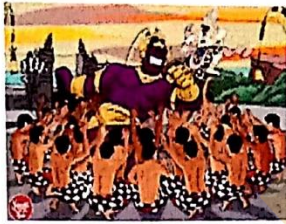
Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Tari tradisional yang gerakannya dikreasikan sesuai dengan adat istiadat setempat disebut ?
 - a. Tari kreasi daerah
 - b. Tari kreasi nasional
 - c. Tari kreasi luar negeri
2. Pengertian tari kreasi daerah yang benar adalah ?
 - a. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari modern.
 - b. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari tradisional.
 - c. Berbagai gerak tari yang menggunakan properti
3. Perlengkapan yang digunakan para penari pada saat menampilkan tarian disebut ?
 - a. Iringan musik
 - b. Properti tari
 - c. Tata panggung
4. Perubahan tempat atau formasi tari disebut ?
 - a. Properti
 - b. Pengiring musik
 - c. Pola lantai
5. Tari Serimpi berasal dari ?
 - a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Timur
 - c. Jawa Barat
6. Tari merak berasal dari ?
 - a. Sumatera
 - b. Jawa Barat
 - c. Kalimantan
7. Alat musik utama yang digunakan tari gong adalah ?
 - a. Gong
 - b. Gitar
 - c. Gendang
8. Tari piring merupakan tari yang menggunakan properti berupa ?
 - a. Kipas

Selendang

c. Piring

9.



Nama tarian dan asal tarian tersebut adalah ?

a. Tari Piring, Sumatera

Tari Kecak, Bali

c. Tari Saman, Aceh

10. Gerak dasar tari kupu-kupu adalah ?

a. Bentangkan selendang dengan tangan ke samping, lalu kepakkaan tangan

Berputar sambil mengepakan sayap

c. Kepala menghadap kedepan, lalu menoleh kanan dan kiri

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

Postest

LATIHAN SOAL POSTEST

Nama : Siti hardiyanti rukmana
 Kelas : A C IV
 No. Absen :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Tari tradisional yang gerakannya dikreasikan sesuai dengan adat istiadat setempat disebut ?
 - a. Tari kreasi daerah
 - b. Tari kreasi nasional
 - c. Tari kreasi luar negeri
2. Pengertian tari kreasi daerah yang benar adalah ?
 - a. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari modern.
 - b. Tari yang gerakannya merupakan perkembangan dari gerakan tari tradisional.
 - c. Berbagai gerak tari yang menggunakan properti
3. Perlengkapan yang digunakan para penari pada saat menampilkan tarian disebut ?
 - a. Iringan musik
 - b. Properti tari
 - c. Tata panggung
4. Perubahan tempat atau formasi tari disebut ?
 - a. Properti
 - b. Pengiring musik
 - c. Pola lantai
5. Tari Serimpi berasal dari ?
 - a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Timur
 - c. Jawa Barat
6. Tari merak berasal dari ?
 - a. Sumatera
 - b. Jawa Barat
 - c. Kalimantan
7. Alat musik utama yang digunakan tari gong adalah ?
 - a. Gong
 - b. Gitar
 - c. Gendang
8. Tari piring merupakan tari yang menggunakan properti berupa ?
 - a. Kipas

b. Selendang

c. Piring

9.



Nama tarian dan asal tarian tersebut adalah ?

a. Tari Piring, Sumatera

b. Tari Kecak, Bali

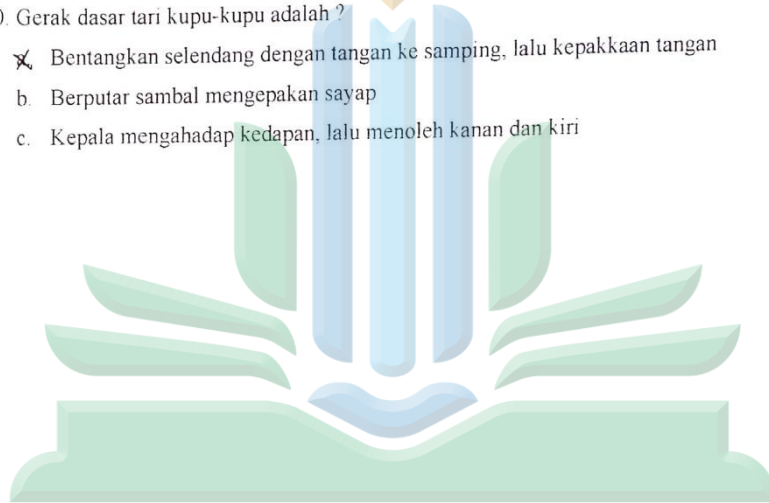
c. Tari Saman, Aceh

10. Gerak dasar tari kupu-kupu adalah ?

a. Bentangkan selendang dengan tangan ke samping, lalu kepakkan tangan

b. Berputar sambil mengepakan sayap

c. Kepala menghadap kedepan, lalu menoleh kanan dan kiri



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

Lampiran 13 : Surat Validator Ahli Materi



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1062/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. H. ABD. MUHITH, S. Ag., M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: T20194105
Nama	: EKA NOFITA SARI
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 31 Agustus 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

Lampiran 14 : Surat Validator Ahli Media



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1060/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

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

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: T20194105
Nama	: EKA NOFITA SARI
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Zainur Ridho Probolinggo.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 Agustus 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 15 : Surat Izin Penelitian



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fuiik.uinkhas-jember.ac.id](http://fuiik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3352/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI ZAINUR RIDHO
 Probolinggo

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

NIM : T20194105
 Nama : EKA NOFITA SARI
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TARI KREASI DAERAH PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH ZAINUR RIDHO PROBOLINGGO" selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Suadi, S. Pd.i

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Agustus 2023

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 16 : Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL ZAMZAMI

Akta Notaris : FENNY HERAWATI, SH., M.KN.

Tanggal 05 April 2014 No. 9

KEPUTUSAN MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA

NOMOR : AHU-00194.20.10.2014 TAHUN 2014

MI. ZAINUR RIDHO

Terakreditasi : C

NSM : 111235130392

NPSN: 69941361

Dusun Karang Tengah RT 007 RW 002 Desa Wonorejo, Kec. Wonorejo, Kab. Probolinggo, 67253

Nomor : 007/MIZARI/IX/2023

Hal : **Penelitian**

Kepada

Yth : Dekan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Tempat

Berdasarkan Surat Nomor : B-3352/In.20/3.a/PP.00.9/08/2023 tentang penelitian, atas:

Nama : Eka Nofita Sari

Nim : T20194105

Jenjang : S1

Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah)

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian selama 30 (Tiga Puluh) hari, dengan judul : “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Zainur Ridho Probolinggo.”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Probolinggo, 09 September 2023

Kepala Madrasah

SUADL. S.Pd.I

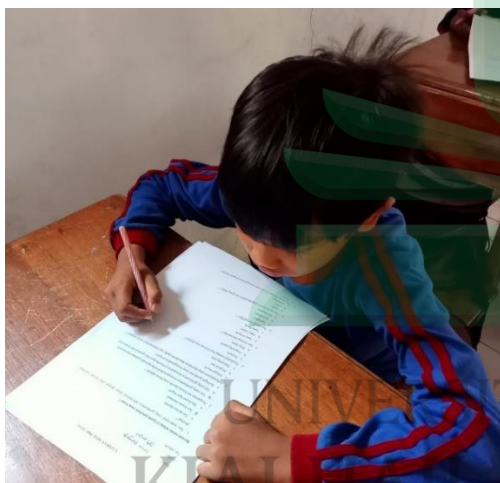
Lampiran 17 : Dokumentasi
Wawancara Guru Kelas 4



Proses Pembelajaran Berlangsung



Pengerjaan Soal *Pretest*



Pengerjaan Soal *Posttest*



Uji Coba Media



Foto Bersama Setelah Penelitian



BIODATA PENULIS

Nama : Eka Nofita Sari
 NIM : T20194105
 Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 17 Mei 2000
 Alamat : Dusun Karang Tengah, RT 005/RW002 Desa
 Wonorejo Kecamatan Wonomerto Kabupaten
 Probolinggo Provinsi Jawa Timur.
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru
 Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : ekanofitasari75@gmail.com.

Riwayat Pendidikan :

1. 2007-2013 : SDN Wonorejo 1
2. 2013-2016 : SMP As-Syafi'i Jember
3. 2016-2019 : SMAN 1 Bantaran
4. 2019-2023 : S1- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi :

1. HMPS PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Panitia Pagelaran Seni dan Olimpiade Ke-2 HMPS PGMI UIN KHAS Jember
3. Anggota Bidang Baknat IV PMII RFTIK
4. Sekertaris Pengurus GESEK (Gerakan Seni Kader)
5. Pengurus IKMABAYA (Ikatan Mahasiswa Bayuangga)