

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN SEMPUSARI 2**

SKRIPSI



Oleh:

Amelia Yunita
NIM. 204101040008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN SEMPUSARI 2**

SKRIPSI

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



Oleh:

Amelia Yunita
NIM. 204101040008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN SEMPUSARI 2**

SKRIPSI

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

Oleh :

Amelia Yunita

NIM. 204101040008

Disetujui Pembimbing

Muhammad Junaidi, M.Pd.I

NIP. 198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV DI SDN SEMPUSARI 2**

SKRIPSI


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

Hari: Senin

Tanggal: 13 Mei 2024

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001


Erfan Efendi, M.Pd.I.

NIP. 198806112023211024

Anggota:

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

 ()

2. **Muhammad Junaidi, M.Pd.I**

 ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdurrahman, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ نُطْفَةٍ فَإِذَا هُوَ خَصِيمٌ مُبِينٌ ﴿٤﴾

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzibr (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.(An-Nahl-4)*



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 272.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Kedua orang tua, Bapak Mustakim dan Ibu Kamelia karena sudah memberikan yang terbaik dan selalu mengusahakan apapun untuk penulis. Alhamdulillah saya bisa berada di tahap ini, menyelesaikan kewajiban penulis sebagai seorang mahasiswa. Terima kasih untuk semua dukungan dan panjatan do'a yang sudah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa beliau mungkin penulis tidak akan sampai dititik ini.
2. Abang saya Irvan Candra Hakim dan kakak ipar penulis Aulia Hidayanti yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasinya kepada penulis, sampai selesainya skripsi ini.
3. Adik-adik saya Tiara Kharisma Putri dan Ahmad Ferdiansyah yang sudah menjadi motivasi serta tujuan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Jekly Ilham Firdaus yang sudah banyak membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 serta teman-teman, sahabat, dan orang tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Amelia Yunita, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2.

Kata Kunci: Pengembangan Media Interaktif, Video Animasi, Pelajaran IPAS

Di Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 sudah pernah menerapkan video pembelajaran namun hanya dengan memanfaatkan video pembelajaran yang ada di Youtube saja dan belum berbentuk video animasi interaktif hanya terdapat penjelasan materi-materi bersifat sederhana dan kurang menarik bagi peserta didik, pembelajaran sangat bersifat klasikal dan kurang merangsang keaktifan peserta didik. selain video pembelajaran sederhana di Sekolah Dasar Sempusari 2 lebih memanfaatkan gambar-gambar yang terdapat dibuku untuk memperjelas materi secara sederhana.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2? 2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2?

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Sempusari 2) Mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang berisikan materi berkaitan dengan Indonesiaku Kaya Budaya yang memuat gambar-gambar menarik, berisikan lagu Nasional, Penjelasan yang rinci dan juga peta Indonesia yang menambah kemenarikan dari media video animasi, 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini menunjukkan presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan 3) data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 97%, sehingga dapat dinyatakan produk media video animasi dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Erfan efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

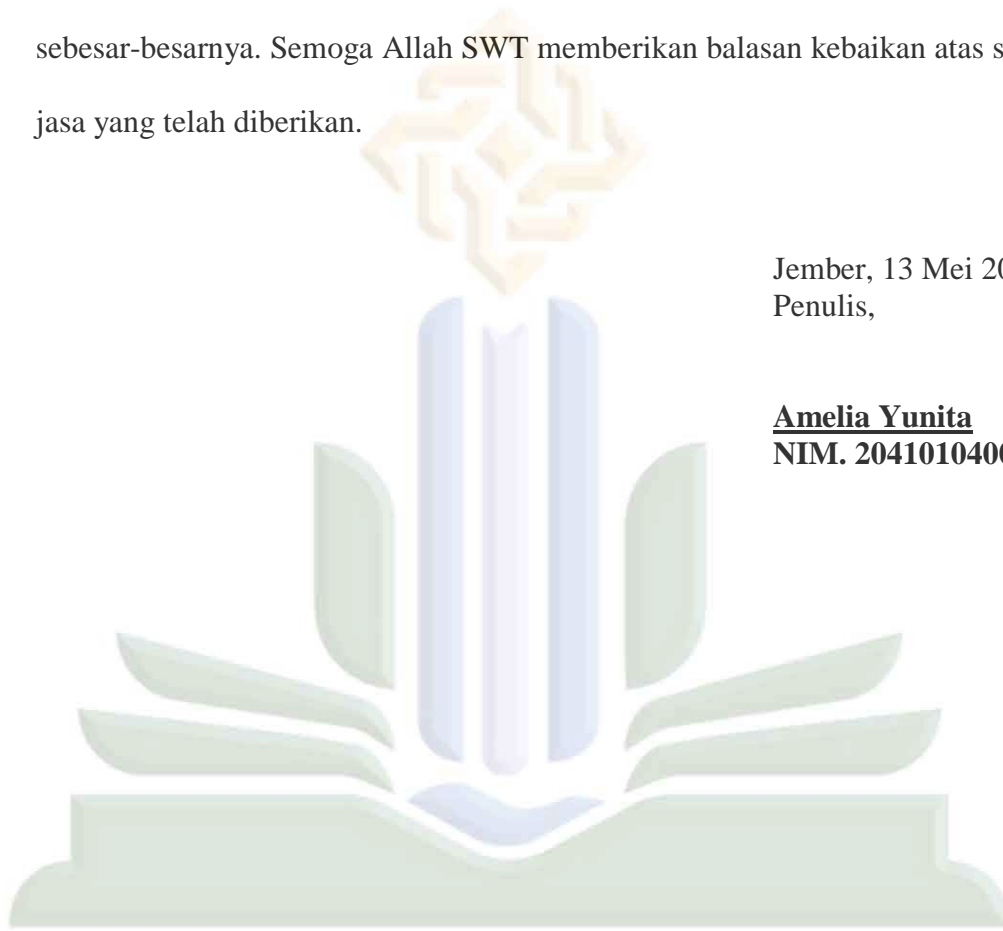
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Ibu Christina, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sempusari 2 yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Sempusari 2 yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar SDN Sempusari 2 yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang

sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 13 Mei 2024
Penulis,

Amelia Yunita
NIM. 204101040008



UIN

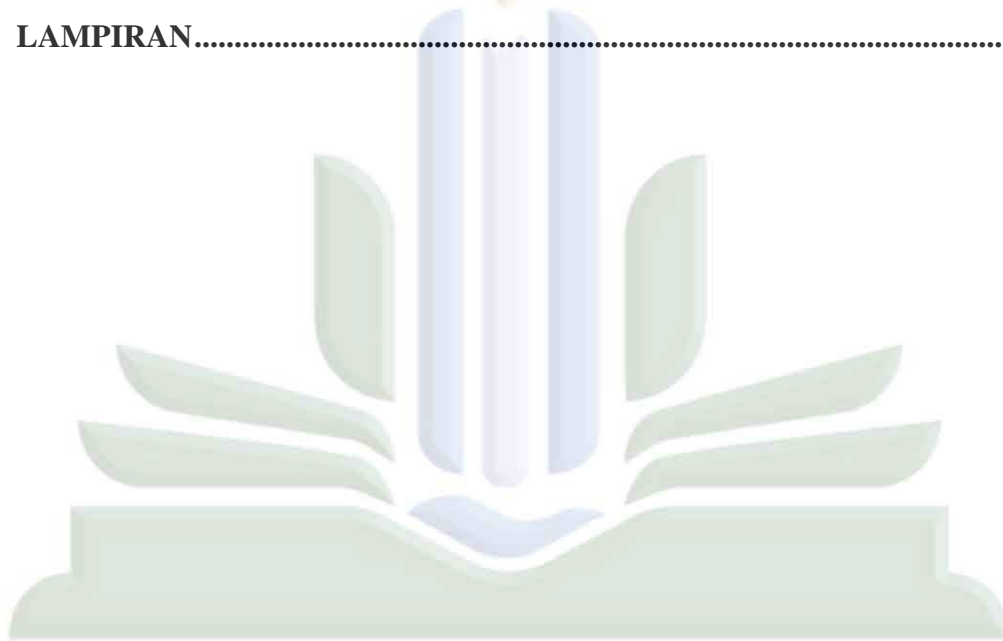
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	11
D. Spesifik Produk yang diharapkan.....	11
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	17
G. Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Penelitian Terdahulu	21
B. Kajian teori.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Model penelitian dan Pengembangan.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	52
C. Uji Coba Produk.....	58
D. Desain Uji Coba	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	68
A. Profil Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2.....	68
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	71
C. Revisi Produk	91

BAB V KAJIAN DAN SARAN	94
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	94
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	107



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	67
Tabel 4.1	Jumlah Peserta Didik di Sekolah Dasar Sempusari 2.....	70
Tabel 4.2	Jumlah Peserta Didik di Kelas IV.....	71
Tabel 4.3	Pengembangan Hasil Rancangan.....	77
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPAS.....	82
Tabel 4.7	Hasil Analisis Validator.....	84
Tabel 4.8	Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	88
Tabel 4.9	Respon Peserta Didik Skala Besar.....	90
Tabel 4.10	Revisi Media.....	92

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pelaksanaan observasi awal yang telah dilaksanakan di SDN Sempusari 2, diperoleh informasi bahwa lembaga sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada saat pelaksanaan observasi peneliti mengamati proses belajar mengajar yang terjadi di lingkungan sekolah yang mana pembelajaran masih banyak mengimplementasikan metode ceramah.¹

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bersama guru kelas IV yaitu bapak Risdi,S.Pd. menyatakan bahwa SDN Sempusari 2 sudah pernah menerapkan video pembelajaran tetapi dengan memanfaatkan video pembelajaran yang ada di Youtube saja dan tidak berbentuk video animasi interaktif hanya terdapat penjelasan materi-materi bersifat sederhana dan kurang menarik bagi peserta didik, pembelajaran sangat bersifat klasikal dan kurang merangsang keaktifan maupun komunikasi peserta didik.²

Selain itu, pada pembelajaran lebih sering menggunakan media gambar yang sudah memang ada dibuku sehingga tidak ada media yang memang khusus untuk diterapkan dan biasa untuk hanya mengandalkan buku-buku yang sudah disediakan untuk pembelajaran.³ Karena hal tersebut, dirasa pembelajaran kurang mampu mengakomodasi pembelajaran.

Dengan adanya hasil observasi tersebut dapat dilihat bagaimana kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di SDN Sempusari

¹ Observasi di kelas IV SDN Sempusari 2 pada tanggal 20 Maret 2023

² Wawancara di Kelas IV SDN Sempusari 2 pada tanggal 20 Maret 2023

³ Wawancara di Kelas IV SDN Sempusari 2 pada tanggal 25 Februari 2024.

2 sehingga, hal ini menjadi salah satu daya tarik peneliti untuk mengembangkan media yang tepat untuk digunakan dan mendukung proses pembelajaran. dengan menganalisis kebutuhan dan juga karakteristik peserta didik itu sendiri dengan adanya hal tersebut diharapkan media dapat menunjang adanya transfer ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, jika di zaman sekarang guru kurang terampil dalam menggunakan media akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Mengingat hal tersebut, tentu perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan pola berpikir peserta didik agar dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga kemudian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran harus menjadi beberapa bagian penting dari setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang membutuhkan perhatian pendidik dan fasilitator.

Salah satu dari media pembelajaran praktis yang dapat digunakan di kelas untuk siswa MI atau SD.⁵ Media pembelajaran yang saat ini sangat familiar

⁴ Syaifullah dan Hartono, 'Pengembangan Film Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Kahasari Probolinggo' ,*Akselerasi* : Vol 3 No 2,(2022) :71-78

⁵ Elis Syifa Salsabila.,et.all," *Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA Di MI/SD*",*Jurnal Pendidikan Khatulistiwa*, Vol 11 No 11 (2022) : 2695-2703

digunakan adalah media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan seiring dengan perkembangan teknologi yang saat ini sudah berkembang. Mengingat pentingnya perkembangan teknologi yang diintegrasikan dengan pembelajaran peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang tidak hanya sekedar uraian materi saja, namun dikembangkan menjadi lebih menarik dengan animasi yang bersifat interaktif di desain dengan lagu Nasional, materi pembelajaran, pertanyaan yang mampu merangsang ketanggapan peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran interaktif dijadikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dimana, dalam proses interaktifnya pengguna yaitu siswa melakukan interaksi dengan alat atau media yang digunakan, sehingga akan meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁶

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan salah satunya dengan video animasi. Video animasi ialah gambar yang dapat bergerak dari beberapa objek yang berpindah sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Dalam animasi objek ini dapat berupa tulisan, benda, warna dsb.⁷ Penggunaan media interaktif ini, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, sehingga media akan mudah dimengerti dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

⁶ Gunawan et all., *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana untuk SD/MI* (Yogyakarta: K-Media, 2022), 1.

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

Pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal sangat dibutuhkan bagi pendidikan di Indonesia. Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya.⁸ Sesuai dengan sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia tertuang pada Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; memfasilitasi satuan pendidikan dengan pendidik dan tenaga kependidikan untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu.⁹ Pendidikan yang bermutu ialah pendidikan yang berfungsi untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan perubahan dalam kehidupan lokal, nasional, dan global. Semangat revolusi industri 4.5 dalam pembelajaran diwujudkan melalui pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Selain itu, Inovasi pendidikan di Indonesia saat ini tidak hanya dari segi prangkat pembelajaran saja. Namun pada sistem kurikulum pun mengalami perubahan yang dapat dilihat dari adanya sistem pergantian kurikulum. Kurikulum ini berusaha membantu atau menunjang proses pembelajaran agar mampu meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mewujudkan keoptimalan sistem pendidikan yang ada agar mampu menghasilkan generasi emas yang mampu

⁸ Erfan Efendi, "Kurikulum 2013 dalam Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran Sains/IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta", (Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), 10.

⁹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3. <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>

membangun Indonesia agar lebih baik lagi.

Untuk mewujudkan generasi emas harus ada usaha peningkatan pembelajaran agar mampu mewujudkan pembelajaran yang optimal. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, menggunakan sumber-sumber belajar yang relevan serta guru juga dapat mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama dengan pemanfaatan teknologi digital yang menarik bagi peserta didik, pembelajaran bukan hanya bergantung pada kurikulum saja. Namun juga prangkat pendukung pembelajaran karena sistem pendidikan Indonesia pada saat ini sedang gencar-gencarnya untuk menerapkan kurikulum merdeka belajar yang lebih bersifat fleksibel sesuai dengan kemampuan siswa.

Dengan adanya penerapan kurikulum merdeka, banyak konsep pembelajaran yang harus dipahami betul oleh seorang guru. Pengaitan materi satu dengan yang lainnya harus sejalan agar mudah dipahami oleh siswa. Pada kebijakan pendidikan saat ini memberikan suatu inovasi baru untuk mewujudkan regenerasi yang lebih baik lagi. Salah satunya dengan adanya pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam bentuk Mata Pelajaran IPAS. Dalam mata pelajaran IPAS siswa tidak hanya dapat mengelola lingkungan alam saja, tetapi dapat melakukan pengelolaan terhadap lingkungan sosial sekitar dalam bentuk kesatuan. Dalam pembelajaran IPAS guru harus bisa mengaitkan antara materi satu dengan materi lainnya, sehingga pengetahuan tentang alam

dapat diintegrasikan dengan pengetahuan terkait lingkungan sosial siswa. Banyak persoalan-pesoalan yang dimuat dalam mata pelajaran IPAS sehingga, diperlukan alat dalam penyampaian materi kepada siswa agar dapat diterima dengan baik.

Sejalan dengan hal tersebut, harus kita sadari dengan adanya pelajaran IPAS ini kita dapat mengetahui bahwa Indonesia merupakan negara yang beragam sehingga memunculkan berbagai perbedaan di masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut Allah SWT sudah menjelaskan didalam Al-Qur'an surat Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi :

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
 إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya:”Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.” Al-Hujurat (49):13.¹⁰

Berdasarkan surat Al-Hujurat ayat 13 Quraish Shihab dalam ayat ini menafsirkan bahwasanya ayat diatas beralih kepada uraian tentang prinsip dasar hubungan antar manusia. Karena itu, ayat diatas tidak lagi menggunakan panggilan yang ditujukan kepada orang-orang beriman, tetapi kepada jenis manusia. Allah berfirman: Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, yakni Adam dan Hawa atau dari sperma(benih laki-laki)dan ovum (indung telur

¹⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 272.

perempuan), serta menjadikan kamu berbangsa-bangsa juga juga bersukusuku supaya kamu saling kenal-mengenal yang mengantar kamu untuk bantu membantu serta saling melengkapi, sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah yang paling bertakwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. Sehingga tidak ada sesuatu pun yang tersembunyi bagi-Nya, walau detak detik jantung dan niat seseorang tersebut dapat memberikan penjelasan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai golongan perbedaan baik dari laki-laki maupun perempuan. Tidak ada juga perbedaan pada nilai kemanusiaan antara laki-laki dan perempuan karena semua diciptakan dari seorang laki-laki dan seorang perempuan.¹¹

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan beragam perbedaan suku, bahasa, ras maupun budaya. Dengan adanya perbedaan tersebut hendaklah manusia saling mengenal satu sama lainnya, karena Indonesia menjadi salah satu negara dengan beribu perbedaan. Dalam dunia pendidikan sudah dapat dipelajari bagaimana kuasa Allah dalam menciptakan berbagai perbedaan dalam kehidupan manusia sehingga dalam pembelajaran IPAS kita dapat memahami bagaimana proses penciptaannya dan bagaimana manusia berusaha untuk selalu menjaga kekokohan bangsa meski Indonesia berasal dari lapisan masyarakat yang berbeda. Pada mata pelajaran IPAS dibahas khusus bahwa Indonesia merupakan negara beragam dengan adanya kearifan lokal maupun budaya. Sehingga untuk mempelajari hal tersebut kita harus

¹¹ Shihab, M. Quraish, *Tafsir al-Mishbah* (Jakarta, Lentera Hati, 2002). 615.

mengetahui dan melihat apa saja perbedaan yang ada didalam masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut cara yang dapat dilakukan guru dalam memberikan pemahaman terkait perbedaan di masyarakat ini ialah dengan media yang tepat.

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran pengenalan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya karena dengan adanya media pembelajaran interaktif, dapat terjadi pembelajaran yang komunikatif, efektif dan efisien untuk diterapkan sebagai salah satu alat untuk meyampaikan konsep materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menawarkan konsep yang bersifat sederhana sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Selain itu, penggunaan media ini dapat menarik fokus siswa kepada media beserta materi yang disampaikan, meningkatkan sikap komunikasi sehingga siswa dapat memperhatikan apa yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat meningkatkan keaktifan serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif masuk ke dalam media audio visual, media audio visual ini merupakan media yang menggabungkan dua unsur yaitu suara dan juga gambar. Media audio visual sering berbentuk video yang dapat dilihat maupun didengar oleh siswa, penggunaan media audio visual ini lebih menarik lagi jika disusun berdasarkan umur atau tingkatan pendidikan yang ditempuh,¹² seperti pada anak ranah Sekolah Dasar hendaknya disajikan

¹² Deri Firmansah dan Dicki Fauzi Firdaus,” *Pengembangan Media Pembelajaran Video*

dengan hal-hal menarik seperti animasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan juga motivasi belajar siswa.

Desain video animasi yang baik akan semakin menggugah motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Leni Arbaatin Annisa pada tahun 2021 menunjukkan hasil penelitian bahwa media yang digunakan memperoleh persentase 96,18 dengan kategori sangat valid atau layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga mampu menunjang proses pembelajaran yang dapat menggugah semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan kreatifitas dalam mendesain video animasi pembelajaran salahsatunya dikemas dengan cara interaktif.

Video animasi yang bersifat interaktif bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat merangsang siswa dalam melakukan interaksi dalam pembelajaran. interaksi ini tidak hanya dilakukan oleh guru dan juga siswa tetapi, interaksi ini juga muncul karena ada hubungan antara siswa dan juga media yang digunakan. Video animasi interaktif akan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa maupun mata pelajaran, yang berkaitan dengan aspek kognitif siswa seperti, mengamati, menanya, mencoba, menalar dan kemudian mengkomunikasikan. Tujuan dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu konsep materi pembelajaran serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi guru maupun

Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III”, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 7 No 2,(2020), 146.

peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.¹³

Berdasarkan pemaparan diatas, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Namun pada umumnya, penggunaan media kurang dapat direalisasikan karena kurangnya prangkat pembelajaran seperti proyektor dan sound system, sulitnya guru dalam berinovasi untuk menciptakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran serta guru sudah terbiasa menyampaikan konsep pembelajaran dengan metode yang monoton sehingga penggunaan media sangatlah minim.

Sejalan dengan hal tersebut, jika dilihat dari begitu pentingnya pemahaman yang berkaitan dengan konsep, prinsip dan juga materi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada kurikulum merdeka, maka sangat diperlukan cara yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran tersebut agar dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang pada saat ini, dapat dikatakan belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, karena kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2”.

¹³ Leni Arbaatin Annisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekan Baru”, (Skripsi Universitas Islam Riau, 2021)

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeksripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2.
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Sempusari 2.

D. Spesifik Produk yang diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan

pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Bab 6 dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran Interaktif berbasis Video Animasi yaitu:

1. Berdasarkan Kontennya (Isi)

Media interaktif berbasis video animasi digunakan pada kelas IV Bab 6 yang memuat mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial):

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
- b. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
- c. Fase/Kelas : IV
- d. Bab 6 : Indonesiaku Kaya Budaya
- e. Topik : Keunikan daerah sekitar tempat tinggal

2. Berdasarkan Kontruksnya (Tampilan)

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi memiliki tampilan seperti berikut :

- a. Media video animasi didesain sesuai dengan pembelajaran IPAS siswa kelas IV pada bab 6 dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya.
- b. Media video animasi menampilkan peta serta keragaman yang dapat ditemukan di Indonesia.
- c. Media video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva.
- d. Media video animasi berisi lagu wajib Nasional Satu Nusa

Satu Bangsa sehingga tidak hanya materi yang tersampaikan namun lagu nasionalpun ikut dinyanyikan oleh siswa.

- e. Media video animasi berisi penjelasan menggunakan suara peneliti yang menunjukkan keaslian dari media tersebut.
- f. Media video animasi disertai dengan animasi-animasi yang akan menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- g. Media video animasi dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang kemampuan menganalisis siswa dan sudah dapat di Scan Barcode sehingga dapat dikerjakan dengan mudah secara online.



Gambar 1.1

Tampilan awal bentuk media Video Animasi

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Sempusari 2 yang menunjukkan fakta adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Sebagai seorang pendidik diperlukan sikap yang tepat untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar mampu menunjang proses pembelajaran itu sendiri.

Terlebih lagi dalam menyampaikan materi pada Bab Indonesiaku Kaya Budaya pada poin A yang membahas Keunikan lingkungan sekitarku, dimana siswa dirangsang dan diajak menganalisis kearifan lokal maupun budaya yang ada disekitarnya. Dalam hal ini pengembangan media sangatlah penting untuk dilakukan dalam peningkatan kualitas maupun kemampuan peserta didik salah satunya dengan mengembangkan video animasi untuk mempelajari terkait Indonesiaku Kaya Budaya.

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alat yang berperan dan dapat mendukung adanya proses pembelajaran secara mandiri. Selain pertimbangan tersebut siswa diharapkan dapat mengontruksikan pemahaman mereka sendiri terkait materi-materi yang disampaikan didalam video pembelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari sehingga siswa dapat memahami kekayaan budaya maupun kearifan lokal yang ada disekitar lingkungannya agar pembelajaran dapat bersifat efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Berikut merupakan manfaat adanya media interaktif berbasis video animasi bagi siswa :

- 1) Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman konsep IPAS sesuai dengan kemampuan siswa ditengah perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih.

- 2) Siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan video animasi pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah.
- 3) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dengan keberadaan video animasi pembelajaran
- 4) Siswa dapat meningkatkan minat dan ketertarikan mereka terhadap konsep materi pembelajaran dikarenakan adanya media video animasi yang memiliki tampilan yang menarik.
- 5) Mampu meningkatkan kemampuan interaksi siswa karena dengan adanya penggunaan media interaktif ini, peserta didik dituntut untuk mampu berkomunikasi dan merespon pertanyaan-pertanyaan yang sengaja di rancang untuk merangsang respon peserta didik.

b. Bagi guru

Berikut merupakan manfaat adanya media interaktif berbasis video animasi bagi guru:

- 6) Media video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dimana media ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran karena dapat mempermudah guru dalam penyampaian konsep materi pembelajaran.

- 7) Sebagai salah satu alternative pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang

berkembang pada saat ini terutama dalam dunia pendidikan.

8) Media pembelajaran video animasi ini, dapat dijadikan bentuk inovasi guru dalam agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu mengugah semangat belajar peserta didik dengan adanya kekhasan dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media interaktif berbasis video animasi diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin terutama pada teknologi, media pembelajaran maupun alat peraga yang sudah disediakan. Dengan adanya pemanfaatan yang lebih maksimal maka akan mempermudah lembaga untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama di era globalisasi seperti saat ini.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya media interaktif berbasis video animasi diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai bekal untuk pembelajaran IPAS di sekolah.

e. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media interaktif berbasis video animasi

diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

f. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media interaktif berbasis video animasi diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah :

1. Media pembelajaran Interaktif berbasis Video Animasi dapat digunakan pada laptop, PC maupun android.
2. Media pembelajaran Interaktif berbasis Video Animasi diharapkan mampu mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media ini diharapkan memiliki daya tarik belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budayaku.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang mampu meangsang pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.

5. Media ini diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
7. Produk yang dikembangkan dapat diakses secara offline dengan cara mendownload video.

Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi canva.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dikembangkan hanya di ujicobakan di kelas IV SDN Sempusari 2 kabupaten Jember.
3. Produk yang dikembangkan pada umumnya hanya bisa digunakan dengan perangkat teknologi yang memadai seperti laptop, proyektor maupun sound.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media atau alat dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran dimana, dalam proses interaktifnya pengguna yaitu siswa melakukan interaksi dengan media yang diterapkan, sehingga akan meningkatkan keefektifan dan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut penggunaan media pembelajaran

interaktif akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam poses pembelajaran sehingga akan menarik fokus belajar siswa terhadap materi yang disampaikan karena adanya proses interaksi yang muncul dalam pembelajaran

2. Video Animasi

Video animasi merupakan gambar yang dapat bergerak dari beberapa objek yang bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Dalam animasi objek ini dapat berupa tulisan, benda, warna dsb. Video animasi menjadi salah satu media yang memiliki daya tarik cukup tinggi dalam merangsang pengetahuan anak, dikarenakan dengan adanya video animasi siswa berusaha memperhatikan video dengan tampilan-tampilan yang menarik sehingga mereka terdorong atau memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan yang terpenting siswa tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dikarenakan media tersebut didesain sesuai dengan karakteristik anak diusia Sekolah Dasar.

3. IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat mempermudah proses penyampaian pesan dalam pembelajaran,

dengan adanya media pembelajaran materi akan mudah untuk diserap dan menciptakan suatu efisiensi dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. media pembelajaran interaktif berusaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang bersifat komunikatif sehingga akan membentuk pola interaksi antara guru, peserta didik maupun media pembelajaran sehingga pembelajaran akan membentuk komunikasi multi arah yang baik.

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi berusaha mengangkat mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan pengintegrasian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang dicetus dalam kurikulum merdeka. Sehingga materi satu dengan yang lainnya berusaha untuk dikaitkan satu sama lain



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, berikut ini merupakan penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi:

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Leni Arbaatin Annisa (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekan Baru”.

Kurangnya keefektifan dalam penggunaan media gambar disebabkan tidak semua peserta didik dapat melihat dengan jelas dan fokus terhadap media yang diterapkan sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan video animasi pada kelas IV Tema 7 Subtema 3.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan tipe ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Validitas media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif dalam menghitung persentase kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan memperoleh persentase 96,18 dengan kategori sangat valid atau layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.¹⁴

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Sulistyani Puteri Ramadhani dan Tanti Maudy Rahayu (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar”.

Kurangnya bahan ajar pelengkap hendaknya mengimbangi kekurangan dari kumpulan sumber yang ada sehingga diperlukan adanya sumber belajar pendukung dalam menyampaikan materi. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat media pembelajaran video animasi yang secara teori valid dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall. Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh respon siswa sangat efektif, persentase ketercapaian 90% untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi sifat-sifat cahaya pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Malaka Sari 03 Jakarta.

Hasil menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi ini sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.¹⁵

¹⁴ Leni Arbaatin Annisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru”, (Skripsi Universitas Islam Riau, 2021)

¹⁵ Sulistyani Puteri Ramadhani dan Tanti Maudy Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar.” *Tarbiyah wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 9, No. 3 (2022), <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Dwi Nur Indah Sari (2021) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI”.

Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran seperti, saat pembelajaran berlangsung pendidik sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum menggunakan media pembelajaran berupa teknologi hanya menggunakan buku paket yang di dalamnya belum terlalu banyak gambar dan tidak menarik untuk peserta didik, serta pembelajaran tematik yang dipelajari terkesan biasa saja membuat peserta didik sulit memahaminya, kemudian belum menerapkannya media video animasi.

Tujuan dari penelitian ini pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran Tematik Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (Research and Development atau R&D).

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE.

Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas IV SD/MI.

Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh persentase kelayakan dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik sebesar 95,75% dengan kriteria “sangat menarik” serta

pendilaian pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik dan layak untuk diterapkan.”¹⁶

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim (2020) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V.”

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif membuat peserta didik menjadi jenuh dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis powtoon.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode research and development (R & D) menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.¹⁷

- e. Penelitian ini dilakukan oleh Mayang Ayu Sunami dan Aslam (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar

¹⁶ Dwi Nur Indah Sari, “Pengembangan Video Animasi Sebagai Mmedia Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

¹⁷ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V,” *UNSYIAH :Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8, no 2 (2020):269, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.

IPA Siswa Sekolah Dasar.”

Kurangnya media pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 membuat pendidik harus berusaha berinovasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa ditengah keterbatasan dalam proses pembelajaran pada saat pandemi. Tujuannya untuk melihat apakah ada pengaruh minat belajar peserta didik terhadap penggunaan video animasi dan apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental, khususnya desain kontrol non-equivalent. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas dan homogenitas data tersebut normal dan homogen.

Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya. Penggunaan media video animasi membuat minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai IPA siswa-siswi kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya dan sangat membantu dalam pembelajaran secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan.¹⁸

¹⁸ Mayang Ayu Sunami dan Aslam, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal BESICEDU* Vol. 5 No. 4, (2021), 1940-1945, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.

- f. Penelitian ini dilakukan oleh Alifia Rachmawati dan Erwin (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share(TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Kurangnya penggunaan metode pembelajaran dan banyak guru yang berpatokan dengan metode kuno (ceramah) serta dalam mempelajari konsep IPA masih monoton dan tidak disertakan hal-hal yang secara langsung digambarkan peserta dalam memahami materi.

Tujuan agar dapat membantu para pendidik dalam menerapkan model Think Pair Share (TPS) berbantu media video animasi pada mata pelajaran IPA, sehingga dapat melihat respon siswa dalam penerapan model dan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan populasi siswa kelas IV SDN Sukamaju Baru 2.

Hasil menunjukkan terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model Think Pair Share (TPS) dalam pembelajaran dan yang menggunakan ceramah atau pembelajaran konvensional pada siswa SDN Sukamaju Baru 2. Maka dapat ditentukan dan dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model Think Pair Share (TPS) lebih berpengaruh karena memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.¹⁹

¹⁹ Alifia Rachmawati dan Erwin, Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share(TPS)

Tabel 2.1
 Persamaan dan Perbedaan
 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5	6
1	Leni Arbaatin Annisa (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekan Baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran video animasi. 2. Subjek penelitian siswa kelas IV 3. Menggunakan metode penelitian Research and Development tipe ADDIE. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada Tema 7 Subtema 3 pada kurikulum 2013. 2. Tujuan dari penelitian Leni Arbani hanya untuk mengembangkan video animasi pada kelas IV 3. Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan 96,18% media layak/valid. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya 2. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana proses dari penelitian dan pengembangan serta mengetahui kelayakan dari media video animasi itu sendiri. 3. Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan angka 93% kategori sangat layak.
2	Sulistiyani Puteri Ramadhani dan Tanti Maudy Rahayu (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran video animasi. 2. Subjek penelitian siswa kelas IV Sekolah Dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada materi sifat – sifat cahaya. 2. Metode penelitian R&D jenis Borg and Gall. 3. Tujuan penelitian dan pengembangan Membuat media yang valid dan efektif dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada Mata pelajaran IPAS. 2. Metode penelitian R&D jenis ADDIE 3. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media. 4. Hasil uji coba

Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, BASICEDU: Volume 6 No 4 (2022) 7637 - 7643

				<p>pembelajaran .</p> <p>4. Hasil ketercapaian siswa menunjukkan angka 90% dan sangat layak.</p>	<p>menunjukkan angka 97% kategori sangat layak.</p>
3	Dwi Nur Indah Sari (2021)	Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan video animasi 2. Menggunakan metode penelitian Research and Development tipe ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian fokus pada seluruh siswa Sekolah Dasar. 2. Fokus pada pembelajaran Tematik 3. Mengembangkan media pembelajaran tematik tingkat SD/MI. 4. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon peserta didik sebesar 95,75% kategori sangat layak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian siswa kelas IVSDN 2 Sempusari 2. Fokus pada pembelajaran IPAS kurikulum Merdeka 3. Adanya penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan dari media pembelajaran. 4. Hasil dari penelitian menunjukkan media 95% layak dengan nilai uji coba sebesar 97%.
4	Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim (2020)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V.	Mengembangkan video animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aplikasi Powtoon 2. Metode penelitian R&D jenis Borg and Gall 3. Subjek penelitian kelas V Sekolah Dasar. 4. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aplikasi Canva 2. Menggunakan metode penelitian model ADDIE 3. Subjek penelitian kelas IV Sekolah Dasar. 4. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan

				<p>pembelajaran berbasis Powtoon.</p> <p>5. Hasil dari penelitian menunjukkan kategori sangat baik dengan presentase 96,36%</p>	<p>dan kevalidan produk.</p> <p>5. Hasil penelitian ini menunjukkan kategori sangat layak dengan presentase 93%.</p>
5	Mayang Ayu Sunami dan Aslam (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.	Objek penelitian media pembelajaran video animasi	<p>1. Video animasi berbasis Zoom Meeting</p> <p>2. Menggunakan metode penelitian kuantitatif.</p> <p>3. Fokus pada mata pelajaran IPA.</p> <p>4. Subjek penelitian kelas V Sekolah Dasar.</p> <p>5. Mengetahui pengaruh minat belajar terhadap penggunaan video animasi dan pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video animasi.</p> <p>6. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi</p>	<p>1. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang diakses dalam bentuk video dan dapat di download.</p> <p>2. Menggunakan metode penelitian R&D model ADDIE.</p> <p>3. Fokus pada mata pelajaran IPAS</p> <p>4. Subjek penelitian kelas Iv sekolah Dasar.</p> <p>5. Tujuan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui proses pengembangan dan juga kevalidan media pembelajaran.</p> <p>6. Hasil menunjukkan media sangat valid dengan presentase 93% sangat layak diterapkan dengan perolehan uji coba 97% kategori sangat layak.</p>

				dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar.	
6	Alifia Rachmawati dan Erwin (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share(TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Menggunakan media pembelajaran video animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan objek penelitian dengan model pembelajaran Think Pair Share(TPS). 2. Menggunakan metode penelitian Kuantitatif deksriptif. 3. Fokus pada peningkatan hasil belajar. 4. Tujuanya untuk membantu guru menerapkan TPS dengan video animasi pada mata pelajaran IPA. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek penelitian media pembelajaran video animasi. 2. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. 3. Fokus pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. 4. Mengetahui bagaimana proses pengembangan dan kelayakan serta kevalidan media.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian yang akan peneliti teliti pada saat ini lebih berfokus pada pembelajaran IPAS dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV menggunakan video animasi interaktif dimana pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk memaparkan bagaimana proses dari pengembangan media itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk. lalu novelty dalam penelitian terletak pada subjek

penelitian dan juga berfokus pada media pembelajaran video animasi interaktif mata pelajaran IPAS Tema 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku *Media dan Sumber Belajar* (2016), media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim kepada penerima pesan.²⁰ Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne dalam buku *Media Pembelajaran Game Fashion* (2021) menjelaskan bahwatujuan dari media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk merangsang minat belajar peserta didik.²¹ sedangkan menurut Adapun Sanaky (2015) mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas

²⁰ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

²¹ Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 17.

pembelajaran.²²

Wiratmojo dan Sasonohardjo didalam Junaidi (2019) menyampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, pesan dan juga isi dari materi yang disampaikan.²³ Penggunaan media pembelajaran, guru berusaha untuk menarik perhatian peserta didik karena kebanyakan siswa, jika hanya diberikan materi saja dengan metode yang monoton seperti metode ceramah maka akan menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh ketika penyampaian materi pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Istilah media pembelajaran dalam dunia pendidikan ini berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh seorang guru berupa konsep materi yang dikemas penyampaiannya dengan penggunaan media pembelajaran. Seorang guru sebagai pendidik harus memiliki keterampilan berkaitan dengan memilih media yang akan digunakan, bagaimana pengimplementasian media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta penyesuaian materi dengan media agar terbangunnya keselarasan dalam penggunaan media pembelajaran terhadap apa yang disampaikan. Dengan adanya media

²² Marlina, et.all “*Pengembangan Media Pembelajaran SD/M*”I.(Aceh : Muhammad Zaini,2021).17.

²³ Amelia Putri Wulandari, et.all. “*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*,” *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

ini dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar sehingga akan mempermudah materi untuk diterima oleh peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya (2018), ada lima fungsi media pembelajaranyaitu :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan juga siswa dalam pembelajaran, hal ini bertujuan agar materi dapat mudah dipahami dengan jelas.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran nsebagai alat untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan makna dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan bagaimana cara menganalisa maupun menciptakan pemahaman melalui media yang digunakan.

4) Fungsi Menyamakan persepsi

Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi antara guru dengan siswa, hal ini bertujuan untuk menyamakan pandangan terkait apa yang disampaikan guru dengan apa yang diterima oleh siswa itu sendiri.

5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran dengan fungsi individualitas ini membantu untuk penyamaan keragaman karakter peserta didik agar dapat menaungi seluruh karakteristik belajar masing-masing peserta didik.²⁴

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, media pembelajaran sangat memiliki urgensi dalam penerapannya dikarenakan suatu media memiliki berbagai fungsi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam fungsi komunikatif dan juga fungsi motivasi. Pentingnya fungsi komunikatif dan motivasi akan mempermudah peserta didik didalam memahami materi pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar, karena melalui hal tersebut peserta didik akan menggugah semangat maupun fokus dalam menemrma materi pembelajaran tetapi hal tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik dan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran jika dilihat dari keumumannya, maka media pembelajaran berguna untuk memperlancar serta mempermudah adanya proses interaksi antara siswa dan guru sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan juga efisien. Menurut Hujair, menyatakan bahwa ada beberapa manfaat

²⁴ Rahmi Mudia Alti, et.all. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.

media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dikemas agar pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan sebuah motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang jelas,serta dapat lebih dipahami oleh siswa, serta dapat memungkinkan guru menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan dapat bervariasi, tidak semata-mata hanya bersifat komunikasi verbal melalui penuturan kalimat atau sering disebut dengan metode ceramah, pembelajaran tidak membosankan, dan seorang guru tidak menghabiskan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi dapat melakukan aktivitas lain seperti : mengamati, melakukan,mendemonstrasikan dll.²⁵

Desain media pembelajaran memang dikemas agar mampu menarik perhatian peserta didik didalam pembelajaran sehingga fokus peserta didik tidak dapat terbagi, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan bervariasi sehingga dapat menumbuhkan antusias belajar dalam diri peserta didik.

Menurut Iman (2015) penggunaan media pembelajaran yang

²⁵ Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 20.

baik ditandai dengan penambahan pengetahuan serta pengalaman peserta didik terkait dengan perkembangan teknologi. Sehingga media dapat efektif digunakan sebagai alat peningkatan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi.²⁶

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan. Hal ini dikarenakan dengan adanya pengimplementasian media maka pembelajaran dapat bersifat lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi maupun minat belajar siswa. Materi akan disampaikan dengan konsep yang sederhana namun memberikan pemahaman yang cukup tajam kepada peserta didik karena adanya pengimplementasian media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun konsep materi yang diajarkan sehingga efektivitas belajar mengalami peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, berikut ini merupakan jenis-jenis media pembelajaran :

1) Media Audio

Jenis media audio ini kerap digunakan guru untuk mentransfer pesan melalui audio ke penerima. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran atau disampaikan secara verbal (lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan

²⁶ Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna dan Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *Jurnal JUPEIS*: Vol. 1, No, 3 (2022): 17-2, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.

vokalisasi). Media audio ini seperti radio, telepon, tape recorder dan sejenisnya.

2) Media Visual

Jenis media visual dalam pembelajaran memerlukan peran indra penglihatan. Pada media visual guru memanfaatkan berbagai macam perkembangan teknologi yang saat ini berkembang. Dengan adanya media visual ini dapat menarik perhatian peserta didik, memperjelas materi yang disampaikan, memvisualisasikan fakta. Media visual terbagi menjadi dua yaitu: media visual diam dan media visual gerak. Contoh dari media visual diam ialah gambar, foto, grafik, bagan dan sebagainya. Sedangkan media visual gerak ialah proyeksi gerak seperti film bisu dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Jenis media audio visual merupakan media yang menampilkan suara beserta gambar. Berdasarkan karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua: pertama, media audio visual diam seperti Televisi diam, film rangkaian bersuara, maupun buku bersuara dan lain sebagainya. Kedua, media audio visual gerak seperti film, gambar bersuara, video dan lain sebagainya.²⁷ Media audio visual gerak ini dapat dicontohkan pada media video animasi, video animasi menggabungkan antara

²⁷ Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah : Lakeisha, 2023), 47.

suara dengan gambar jika diintegrasikan dengan pendidikan maka media pembelajaran berbasis video ini dikemas dalam bentuk yang menarik dengan penjabaran materi yang jelas, disertai gambar menarik, soal-soal yang merangsang respon peserta didik dan mampu menciptakan pembelajaran yang komunikatif agar terwujudnya pembelajaran yang bersifat interaktif.

4) Media online dan e-learning

Media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

5) Media visualisasi data

Media visualisasi data ialah media yang mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.

6) Media Pembelajaran Interaktif

Media dapat dikatakan sebagai alat dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan. Dalam dunia pendidikan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik disebut media pembelajaran. Media pembelajaran memuat konsep materi

pembelajaran yang dikemas secara menarik dalam bentuk media pembelajaran. media pembelajaran interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi dalam media pembelajaran.²⁸

Media pembelajaran interaktif menurut Munir (2013) menyatakan bahwa pengimplementasian media pembelajaran interaktif dapat mempermudah peserta didik untuk memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan pola penyajian yang bersifat menarik, mudah dimengerti dan juga menyenangkan.²⁹ Media pembelajaran interaktif mengusung konsep dimana suatu media tersebut bersifat interaktif atau dalam kata lain antara media dengan pengguna media terdapat komunikasi sehingga menimbulkan interaksi.

Berdasarkan penjelasan menurut beberapa ahli tersebut memuat konsep media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran interaktif mempermudah interaksi antara media dan pengguna yang berfungsi untuk meningkatkan komunikasi serta motivasi dalam belajar, sehingga siswa merasakan suasana belajar yang tidak membosankan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif mengusung konsep media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan juga menyenangkan.

²⁸ Supardan, Pembelajaran dan Media Pembelajaran, (Jawa Tengah : Lakeisha, 2023), 50.

²⁹ Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna dan Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP", *Jurnal JUPEIS*: Vol. 1, No, 3 (2022): 17-27, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam jenisnya seperti, gambar, grafik, audio suara, film, video dan masih banyak lagi. Jenis-jenis media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik peserta didik yang kemudian dikemas semenarik mungkin agar mampu menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Menurut Husni dalam buku Hilda yang berjudul Media Pembelajaran SD (2023) menjelaskan bahwa video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Sedangkan menurut Sudarsono, Haryadi, dan Rohaeti (2023) mengemukakan bahwa video animasi yaitu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang abstrak seperti dinamika gerak lurus. Penelitian yang mereka lakukan, video animasi digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan gambaran visual yang jelas mengenai konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi

alternatif yang efektif dalam pembelajaran di era digital saat ini.³⁰

Keberadaan banyaknya media pembelajaran membuat guru sebagai seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satunya penggunaan video animasi didalam proses pembelajaran dimana pada pengimplementasiannya video animasi mampu menjelaskan sebuah kejadian secara sistematis atau runtut dalam setiap perubahannya. Dengan cara visualisasi animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang nyata dimana materitersebut tidak dapat dilihat oleh mata sehingga materi akan tergambarkan secara jelas.³¹

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan video animasi merupakan suatu kumpulan gambar yang dapat bergerak disertai dengan suara dalam rangkaian materi pembelajaran yang ditampilkan kedalam alat elektronik. Video animasi disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di mana, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang unik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik itu sendiri. Hal ini semata-mata untuk menuntaskan indikator pencapaian yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Menurut Sanaky dalam Rahmawati Matondang, dkk. (2020), media video pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu:

³⁰ Hilda, dkk. *Media Pembelajaran SD*. Semarang, (Cahaya Ghani Rescovery, 2023). 35

³¹ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 317.

- 1) Menyajikan objek belajar yang bersifat konkrit atau realistik
- 2) Memiliki daya tarik yang sangat tinggi
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 4) Dapat mempermudah guru dalam usaha mencapai tujuan belajar
- 5) Dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam belajar, terutama pada penggunaan metode ceramah dan diskusi yang sangat monoton
- 6) Menambah daya ingat pengetahuan peserta didik karena memiliki keunikan tersendiri.

Selain kelebihan, terdapat juga kekurangan dari adanya video animasi ini. Berikut merupakan kekurangan dari video animasi yaitu:

- 1) Penerapan video animasi ini memerlukan biaya yang lumayan dikarenakan membutuhkan alat seperti proyektor, LCD maupun speaker dalam pengimplementasiannya dan juga membutuhkan biaya listrik.
- 2) Sifat komunikasinya searah dan kurang adanya interaksi.³²

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dilihat kembali dampak positif dari penggunaan media pembelajaran video. Animasi yang akan diterapkan, karena sudah dapat terlihat jelas dampak positif atau kelebihan dari penerapan penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Video animasi tidak hanya dapat memvisualisasikan materi dengan gambar yang lebih

³² Rahmawati Matondang, et al, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*, (Jawa Timur: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 37.

menarik. Namun video animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan daya tarik, mempermudah guru dalam penyampaian konsep pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dari beberapa hal ini proses pembelajaran akan terlaksanakan dengan baik sehingga terjadinya pembelajaran yang dapat menggugah semangat belajar peserta didik.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI

1) Pengertian IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering dikenal dengan singkatan IPAS merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksi yang ada didalamnya, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai seorang makhluk sosial yang dapat melakukan interaksi dengan lingkungannya.³³

Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki peran dalam usaha mewujudkan Profil Pemuda Pancasila sebagai usaha untuk meningkatkan karakter anak bangsa melalui pengimplementasian kurikulum merdeka.³⁴ Pemahaman ini sangat berfungsi dalam usaha melakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi anak bangsa sehingga melalui identifikasi tersebut dapat dicari solusi yang mampu memecahkan permasalahan sosial yang ada. IPAS didesain agar peserta

³³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI, 181.

³⁴ Laeli Ru'yatul Chasanah dan Yeni Erita, "Pengembangan Media Aplikasi Sway pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2 (2023): 5711-5717, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>.

didik mampu berfikir secara ilmiah sehingga melahirkan sikap yang sesuai dengan pendidikan profil pemuda pancasila.

Indonesia menjadi negara dengan beribu-ribu keanekaragaman yang kaya terhadap kearifan lokal. Oleh karena itu melalui pembelajaran IPAS peserta didik diharapkan mampu melakukan identifikasi serta menjaga kelestarian terhadap keragaman yang dimiliki Indonesia baik yang bersumber dari alam maupun sosial. Selain itu, mata pelajaran IPAS mengajak peserta didik agar mampu mempersiapkan diri untuk menjadi seorang individu yang tergabung dalam lingkungan sosial masyarakat. Tidak dapat dipungkiri dengan adanya penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini mampu menunjang kemampuan berfikir inkuiri peserta didik sehingga mampu menjadi generasi penerusbangsa yang berkualitas.

Pembelajaran IPAS pada jenjang ranah tingkat Sekolah Dasar memuat 3 Fase yaitu Fase A (Kelas 1-2), Fase B (Kelas 3-4), Fase C (Kelas 5-6). Pada Fase B tepatnya Kelas 4 Terdapat Bab 1-8. Pada Bab 1-4 yaitu terdapat pada semester 1 (ganjil) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada semester 2 (genap) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.³⁵

2) Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar

³⁵ Keputusan Kepala Badan Standar, *Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022* Tentang Capaian pembelajaran.

Pancasila seperti :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi.
- 4) Merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 5) Mengerti dan memahami diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³⁶

³⁶ Badan standart, kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud,"*Capaian*

3) Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat Sekitarku

Materi Indonesiaku Kaya Budaya berada pada Bab 6 mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada Bab 6 ini membahas terkait kebudayaan yang ada di Indonesia yang bertahan hingga pada saat ini. Pada Bab Indonesiaku Kaya Budaya membahas pada 3 Sub topik bahasan, yaitu : A. Keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku, B. Kekayaan Budaya Indonesia, dan C. Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.³⁷

Pada pembahasan penelitian ini lebih berfokus pada topik A.Keunikan masyarakat Sekitarku. Keunikan masyarakat sekitarku merupakan bentuk dari keberagaman yang ada di Indonesia. Indonesia merupakan negara beragam dengan perbedaan suku, budaya, ras, agama dsb. Sehingga dengan adanya perbedaan tersebut akan menciptakan masyarakat yang heterogen. Dengan adanya keberagaman yang ada di Indonesia akan menciptakan perbedaan-perbedaan yang menjadi warna warni perbedaan sehingga hal tersebut perlu untuk dipahami dan lebih berusaha untuk menghargai perbedaan yang ada di Indonesia ini terdiri dari, kebiasaan atau adat di masyarakat, baju, tarian, alat musik dan lain sebagainya. Dengan adanya hal tersebut dapat menjadi bukti keunikan dan keberagaman masyarakat Indonesia.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase A-C". Tahun 2022, hal 6.

³⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Buku Siswa IPAS Kelas 4*. Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbud, 2023, hlm. 25.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media Interaktif Berbasis Video Animasi sebagai suatu produk media pembelajaran pada peserta didik kelas IV di SDN Sempusari 2 berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga R & D.

Menurut Richey and Kellin dalam Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.³⁸

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret dilapangan. Pengembangan ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan produktivitas kerja.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk, dimana produk tersebut telah ada dan peneliti hanya melakukan uji efektivitas atau validasitas terhadap suatu produk. Melakukan pengembangan terhadap suatu poduk dalam artian dapat berupa melakukan pembaharuan terhadap produk yang ada agar dapat lebih efektif untuk digunakan atau menciptakan produk yang baru dalam artian produk ini belum pernah ada dan diciptakan oleh peneliti tersebut.

Jadi penelitian pengembangan ini bersifat *longitudinal* (bertahap atau multy years).³⁹ Produk yang diskembangkan jika dikaitkan dengan dunia pendidikan bisa berkaitan dengan sumber belajar maupun media pembelajaran dimana peneliti bisa mengembangkan produk tersebut agar dapat lebih efektif lagi untuk digunakan. Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan, berikut ini model-model dalam penelitian R&D ialah:

1. Model pengembangan Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap pelaksanaan penelitian yang harus dilewati \therefore Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan yaitu: pengumpulan data dan informasi (research and information collecting), perencanaan (planning), pengembangan draf produk (develop preliminary form of product), uji coba awal di lapangan

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2015), 408.

(preliminary field testing), revisi produk awal (main product revision), uji coba utama di lapangan (main field testing), revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan (operational product revision), uji operasional di lapangan (operational field testing), revisi akhir produk (final product revision), serta diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).⁴⁰

2. Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.⁴¹
3. Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
4. Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.⁴²

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang dicetus oleh Dick and Carry (1996). Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif antara lingkungan belajar dengan pengaturan lembaga yang ada.

⁴⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

⁴¹ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan", *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 (Juni,2023): 374

⁴² Mimik Fernandes, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 (Februari,2020); 24

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.⁴³ Jadi, penggunaan model ADDIE ini sangat tepat untuk diterapkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dikarenakan kerangka kerjanya yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.

Untuk melakukan penelitian dan pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami, berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya kesenjangan antara fakta dan harapan.
2. Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan dengan metode pengujian yang tepat.
3. Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rencana yang telah dibuat.

⁴³Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar," *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam,*" *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

4. Tahap implemementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator yang ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak untuk diterapkan
5. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran.⁴⁴

Evaluasi dilakukan dalam bentuk sumatif dengan cara mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran yang berasal dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengguna. Berikut beberapa evaluasi yang akan dilaksanakan dalam mengukur beberapa hal :

Pengembangan dengan model ADDIE harus dilewati dengan sistematis melalui langkah *analysis, design, development, implementation dan evaluation* dengan memperhatikan analisis kebutuhan media yang diperlukan peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik beserta mata pelajaran yang telah ada agar dapat disusun sesuai dengan kebutuhanpeserta didik. Dengan melalui proses tersebut penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dapat menciptakan dan mengembangkan media dengan baik dan seefektif mungkin.

⁴⁴ Hamdah Fachurin, *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan penjelasan dari setiap prosedur dalam penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan analisis tentang perlunya suatu pengembangan. Pada tahap analisis diperlukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan peserta didik terutama pada produk yang akan dikembangkan. Pengembangan ini berkesinambungan dengan adanya permasalahan. Analisis juga dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, mata pelajaran serta indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut ini merupakan prosedur dalam tahap analisis ialah :

a. Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Pada identifikasi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih menjadi faktor utama untuk berusaha meningkatkan proses pembelajaran. Maka untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan diminati oleh siswa diperlukan suatu

pengembangan media dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dalam proses analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik di SDN Sempusari 2 dalam proses pembelajaran dengan berupaya melakukan identifikasi suatu pengembangan. Setelah adanya analisis kebutuhan pengembangan melalui identifikasi pengembangan kemudian dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi agar dapat dijadikan alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran agar lebih mudah dimengerti, bersifat komunikatif dan memiliki desain yang menarik agar menumbuhkan rasa semangat dan ingin tahu peserta didik.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar media yang dibuat selaras dengan apa yang dituju. Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Berikut merupakan tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV Bab 6 Indonesiaku Kaya Budayaku.

9) Mendeksripsikan kearifan lokal dan keragaman budaya di daerahnya

masing-masing

10) Mengetahui manfaat adanya warisan budaya di daerahnya masing-

masing.

Setelah adanya tujuan pembelajaran tersebut, kemudian media pembelajaran interaktif berbasis video animasi disusun sesuai dengan

tujuan pembelajaran agar media yang dibuat sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Sehingga akan membentuk keselarasan pada materi Indonesiaku Kaya Budayaku dengan tujuan pembelajaran yang ada.

c. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahap ini dilakukan identifikasi pengalaman belajar calon pengguna media, serta melakukan pengumpulan data dengan identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

1) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini diperlukan identifikasi sumber daya dari segi konten, fasilitas pembelajaran, teknologi dan tenaga pendidik. Semua ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan.

2) Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan.

Penyampaian materi pembelajaran disampaikan ketika berada di kelas. Namun karena video animasi pembelajaran sangat praktis, maka penggunaannya dapat dilakukan diluar maupun di dalam kelas.

2. *Design* (Desain)

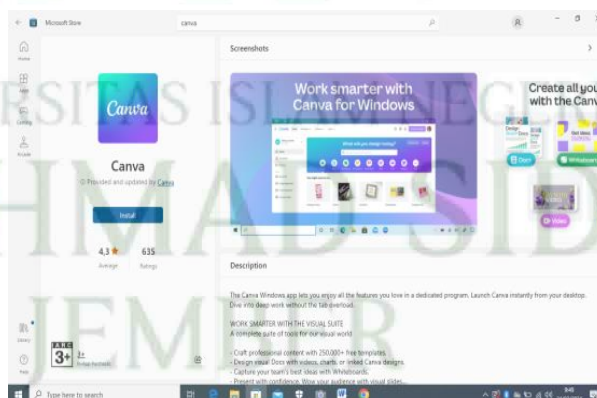
Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Proses rancangan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat

menarik perhatian peserta didik. Selain itu dalam tahap desain harus memperhatikan sumber-sumber materi yang bersifat relevan agar dapat menunjang proses pembelajaran. Desain yang telah dibuat peneliti yaitu media video animasi pada Bab 6 materi Keunikan lingkungan sekitarku pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV Sekolah Dasar.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi secara lengkap media yang sudah didesain sebelumnya. Pada proses pengembangan ini dilakukan pembuatan video animasi yang disertai dengan instrumen untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran itu sendiri. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media interaktif berbasis video animasi adalah :

- a. Mendownload aplikasi canva dan upgrade canva premium di Play Store.



Gambar 3.1
Aplikasi Canva

- b. Membuat media yang sudah dibuat desain sebelumnya dengan mencantumkan judul, profil pengembang, Pembimbing dan juga validator yang ikut serta dalam pengembangan, menambahkan lagu nasional Satu Nusa Satu Bangsa, Memasukkan materi dan juga soal-soal yang sudah memanfaatkan teknologi dengan scan barcode.
- c. Melakukan riviw media pembelajaran dengan membuat angket validasi serta melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait instrumen validasi yang akan diisi oleh validator dan uji coba pengguna. Pengembangan ini dapat difokuskan melalui validasi ahli dan juga uji coba produk.
- d. Melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli materi dan juga media. Setelah media dinyatakan layak oleh validator maka media dapat diimplementasikan di SDN Sempusari 2.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS, sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pendidik dan juga para perancang pendidikan serta pengembang program-program pembelajaran harus menyadari akan pentingnya pemahman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran.⁴⁵ Pada tahap implementasi uji coba dilakukan dengan skala kecil dan kemudian

⁴⁵ Lailatul Usriyah, *Model Dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung Jawa Barat: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022), 2.

di uji dengan skala besar.

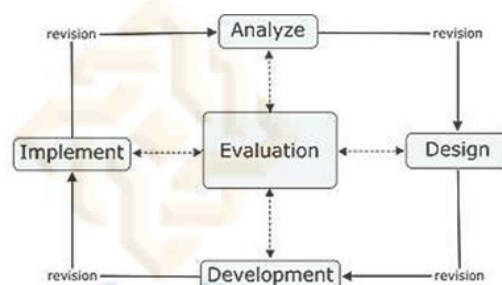
Uji skala kecil dilakukan secara terbatas dengan jumlah 10 orang siswa kelas IV yang dipilih secara random oleh guru kelas IV ibu Dwiyana Fahmi,S.Pd. jika sudah dikatakan layak dan dapat diimplementasikan di skala kecil maka akan dilanjutkan pada uji skala besar dengan menggunakan 29 siswa kelas IV SDN Sempusari 2. Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media bisa terukur dan teruji dengan baik.⁴⁶

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan implemementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran yang berupa produk video animasi pada mata pelajaran IPAS dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁴⁷

⁴⁶ GM. Rizka Zannah Ria, *Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi IPAS Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), 50.

⁴⁷ Puspita Aprilianti, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.



Gambar 3.2
Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

C. Uji Coba Produk`

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk.

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli IPAS yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli IPS Yaitu bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd. 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam media pembelajaran yaitu bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. 3) Validator pembelajaran IPAS yang diwakilkan oleh guru kelas IV SDN Sempusari 2.

Setelah dinyatakan valid maka, akan dilakukan uji coba skala kecil dengan 10 orang siswa, untuk mengetahui kekurangan dari media dan dilakukan revisi agar media dapat lebih baik lagi. Selanjutnya, dilakukan uji coba kepada seluruh siswa kelas IV SDN Sempusari 2 dengan jumlah .

D. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan IPAS yang diwakili oleh gurukelas IV SDN Sempusari 2 untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian dan menyempurnakan kembali media yang sudah dikembangkan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari media interaktif berbasis video animasi ini, meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPAS dan juga siswa/siswi kelas SDN Sempusari 2 karena orang yang menggunakan produk merupakan subjek dari uji coba produk itu sendiri.⁴⁸

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan IPAS sebagai materi, maka peneliti menggunakan dosen IPS sebagai validator ahli materi yaitu Shiddiq Ardianta, M.Pd. selaku dosen pendidikan IPS MI dan merupakan salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

b. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan bahan ajar termasuk pada

⁴⁸ Penyusun, *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 2021.

media dalam pembelajaran yaitu bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Ahli Pembelajaran IPAS

Ahli pembelajaran IPAS merupakan guru kelas yang mengajar di lokasi penelitian, yaitu guru kelas IV SDN Sempusari 2, Ibu Dwiyana Fahmi S.Pd.

d. Peserta Didik

Peserta didik merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Peserta didik berjumlah 29 siswa/siswi SDN Sempusari 2.

2. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

a. Data Kualitatif

Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.⁴⁹ Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPAS maupun responden yaitu siswa.⁵⁰

3. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media interaktif berbasis video animasi ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik.

a. Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media yang dikehendaki lebih efektif dari pada yang lain. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan fakta dilapangan.⁵¹

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran IPAS. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan

⁵⁰ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵² Indikator pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, isi materi, soal, interkasi dan lain sebagainya.

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).⁵³ Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

⁵² Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara tak berstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi IPAS di kelas IV SDN Sempusari 2, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, serta sarana dan prasana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV beserta dibagi menjadi beberapa kategori seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya.⁵⁴

c. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.⁵⁵ Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area SDN Sempusari 2, tidak bersifat sistematis karena observasi dilakukan langsung dengan memperhatikan lingkungan belajar peserta didik hingga prangkat pembelajaran yang sering digunakan.

⁵⁴ Sri Wahyuni, *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jeneponto*, (Skripsi, Universitas Negeri Makasar, 2020), 37.

⁵⁵ Mawardani, *"Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif"*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.⁵⁶

Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini, antara lain :

- a. Daftar nama peserta didik
- b. Observasi kegiatan pembelajaran
- c. Penyampaian materi
- d. Penerapan/implementasi media
- e. Kegiatan belajar mengajar
- f. Validasi ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran
- g. Pengisian angket respon siswa.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi memerlukan tiga aspek yang

⁵⁶ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator. Validator ini meliputi validator media, validator ahli dan juga validator ahli pembelajaran IPAS. Angket yang diberikan berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, interaktif, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.⁵⁷

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPS yang berkompeten berkaitan dengan mata pelajaran IPAS bab 6 Indonesiaku Kaya Budayaku yang terdapat pada media interaktif berbasis video animasi. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

c. Validasi ahli pendidikan IPAS

Validasi pendidikan IPAS dilakukan oleh guru ahli dalam

⁵⁷ Fajri Awaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

pembelajaran IPAS. Validasi ahli ini berisi angketterkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pembelajaran. Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.

d. Respon Peserta Didik

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS.⁵⁸ Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).⁵⁹ Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:⁶⁰

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

⁵⁸ Meldawati, *Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 48.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

⁶⁰ Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram*, " *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

N = skor maksimum

Untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan kriteria penilaian. Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.⁶¹

Tabel 3.2
Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan
Ahli Materi

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas IV SDN Sempusari 2 sebagai ahli pembelajaran IPAS.

⁶¹ Euis Eti Rohaeti, et all, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,* SJME *Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019) : 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2

Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 merupakan lembaga pendidikan Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi beralamat di jalan cadika No.90, Sempusari, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 merupakan Sekolah Negeri dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang dipimpin oleh salah satu wanita terbaik Indonesia yaitu Ibu Christine, S.Pd.

Dalam usaha mewujudkan sekolah yang baik SDN Sempusari 2 memiliki Visi yaitu Unggul Dalam Prestasi Berdasarkan Iman Dan Taqwa, Ilmu Pengetahuan, Berkualitas, Berbudaya Serta Berwawasan Lingkungan. Untuk mendukung Visi tersebut maka, terbentuklah Misi didalam sekolah. Misi dari SDN Sempusari 2 ialah :

- 1) Melaksanakan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM),
- 2) Mengoptimalkan perkembangan intelektual, emosi dan psikomotor terbentuk pribadi mandiri, unggul dan berkualitas .
- 3) Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang berbudaya, cerdas, terampil dan berbudi pekerti luhur.
- 4) Meningkatkan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan IMTAQ.
- 5) Menumbuhkan sikap disiplin dan etika dalam kehidupan sosial di Sekolah, di rumah dan di Masyarakat.
- 6) Menumbuhkan budaya bersih dan berwawasan lingkungan.⁶²

⁶² Data Profil Sekolah SDN Sempusari 2, 2024.

Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 memiliki beberapa program dalam usaha membentuk putra dan putri bangsa yang berkualitas dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pada program pendisiplinan siswa Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 melakukan pembiasaan berdo'a bersama dengan melantunkan ayat-ayat suci Al-Qur'an secara bersama-sama di dalam kelas masing-masing dengan dipimpin ketua kelas dan pendampingan guru setiap hari. Selain pembacaan ayat suci Al-Qur'an setiap hari jum'at sekolah mengadakan pembiasaan pembacaan surat Yasin bagi umat muslim.

Meskipun berada di Sekolah yang bersifat umum Sekolah Dasar Sempusari 2 sangat menjunjung toleransi beragama, Sekolah Dasar Sempusari 2 tetap memberikan fasilitas beribadah bagi agama islam dalam bentuk Mushola dan agama kristen diberikan ruangan khusus sebagai tempat beribadahnya sendiri. Selain dari segi religius pendisiplinan sikap juga dilakukan melalui larangan berbelanja di luar Sekolah juga diterapkan untuk menjaga makanan yang dikonsumsi oleh siswa dan siswi agar tidak membahayakan kesehatan mereka. Penjagaan terhadap makanan yang dijual dikantin juga menjadi pengawasan khusus bagi kepala sekolah dan juga guru di Sekolah Dasar Sempusari 2.

Pengembangan teknologi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran komputer agar siswa dapat mengoprasikannya dengan baik, mengingat semakin lama perkembangan teknologi akan semakin maju sehingga siswa perlu untuk mempelajarinya sedini mungkin. Pengembangan bakat minat yang ditawarkan di Sekolah Dasar Negeri Sempusari 2 meliputi Seni tari,

Pramuka, dan juga Futsal.

Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar Sempusari 2 tergolong sangat lengkap dan juga memadai dimana sarana dan prasarana itu meliputi : Ruang kelas, Ruang guru, UKS, 2 buah kantin, Ruang Komputer, Ruang Administrasi, Perpustakaan, Mushola, Aula, 7 Ruang kelas, 5 Kamar mandi, dan juga Lab komputer, LCD maupun Sound system dengan keterawatan memadai dengan adanya 4 orang staf yang bertugas menjaga kebersihan dan juga keterawatan sarana maupun prasarana yang ada di Sekolah Dasar Sempusari 2.⁶³

Berdirinya Sekolah Dasar Sempusari 2 menjadi salah satu upaya agar dapat membentuk generasi yang berbudaya cerdas, terampil, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan misi Sekolah Dasar Sempusari 2. Banyaknya pergeseran budaya yang kita jumpai pada saat ini yang harus disaring agar tidak menyebabkan pergesekan budaya yang akan berdampak pada pengikisan moral peserta didik. Oleh karena itu SDN Sempusari 2 berusaha untuk peserta didik dengan sebaik mungkin melalui pendekatan keagamaan, moral maupun nilai-nilai yang ada didalam masyarakat sehingga mampu membentuk pengetahuan maupun karakter peserta didik.

Tabel 4.1
Jumlah Peserta Didik di Sekolah Dasar Sempusari 2

Laki-laki	Perempuan	Total
80	88	168

⁶³ Wawancara dengan Ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik di Kelas IV

Laki-laki	Perempuan	Total
8	21	29

B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Sempusari 2 yang berada di kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Dan pada penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dengan berbantuan aplikasi Canva. penelitian ini menerapkan jenis penelitian R&D yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Hasil dari adanya pengembangan media pembelajaran video animasi ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (penerapan), dan Evaluate (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut ini :

1. Hasil Analyze (analisis)

Tahap pertama pada penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ialah analisis yang dimulai dari tahap observasi di lembaga Sekolah Dasar Sempusari 2 untuk menggali dan memperoleh informasi yang ada di sekolah terutama terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Dan ada beberapa hal yang harus di analisis yaitu, kebutuhan, kompetensi, karakteristik sekolah maupun peserta didik, serta analisis

materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan maupun karakteristik dilakukan di kelas IV yang dijadikan objek penelitian. Dengan adanya hal ini maka, dilakukan wawancara kepada beberapa peserta didik di kelas IV secara random sebagai subjek dalam penelitian. Maka, didapatkan hasil siswa membutuhkan sebuah model penyampaian materi yang lebih baik lagi karena adanya model pembelajaran yang monoton pada metode ceramah membuat pembelajaran bersifat membosankan dan tidak menarik perhatian siswa,⁶⁴ konsep pembelajaran dengan penyampaian materi seperti ini kurang diminati sehingga konsep pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Dari beberapa mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka mencuat fakta bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik sehingga dari adanya pernyataan ini peneliti berusaha meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di materi Indonesiaku Kaya Budaya Sub A. Keunikan Masyarakat Sekitarku yang akan dijabarkan dengan memanfaatkan video animasi yang dapat menerangkan materi dengan lebih baik dan juga menarik.

⁶⁴ Wawancara siswa-siswi kelas IV SDN Sempusari 2 pada tanggal 20 Maret 2023.

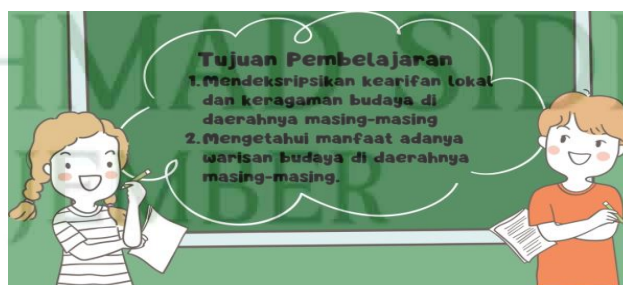
2. Hasil Desain

Pada tahap desain memuat tujuan pembelajaran yang akan menjadi tolak ukur perancangan media video animasi yang akan dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain ialah :

a. Merumuskan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Peneliti memilih materi di Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya pada topik pembahasan A.

Keunikan Masyarakat sekitarku dikelas IV Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penulis disini juga merancang modul ajar yang akan digunakan ketika uji coba produk pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Sempusari 2 dengan adanya modul ajar maka, pembelajaran akan lebih terstruktur sehingga mampu mengefektifkan proses belajar.



Gambar 4.1
Tujuan Pembelajaran

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Pemilihan media berdasarkan analisis kurikulum yang diterapkan di sekolah terutama pada kelas IV Sekolah Dasar Sempusari 2. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum merdeka berdasarkan pada kebutuhan maupun karakteristik peserta didik. Setelah adanya penyesuaian peneliti merancang desain yang akan disajikan bersama materi dengan menggunakan video animasi, gambar-gambar maupun video kebudayaan disekitar kehidupan mereka. Sumber yang digunakan dalam pengembangan media ialah Buku pegangan siswa kelas IV Mata pelajaran IPAS dari kemendikbud, referensi Google, maupun Youtube. Materi disesuaikan dengan sebaik mungkin dan dikemas dalam media pembelajaran.



Gambar 4.2
Materi dalam media

c. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi

Pembuatan Media Interaktif berbasis Video Animasi ini menggunakan desain secara digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang banyak sekali diminati pada saat ini. Adapun tahapan-

tahapan dalam pembuatan media video animasi ini diawali dengan mendownload aplikasi dan memperbaruinya dengan canva yang premium atau membayar dengan adanya pembaruan ini, canva dapat memberikan fitur-fitur yang lebih baik dan juga menarik. Video animasi di desain sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang dirumuskan ketika adanya penggunaan media video animasi.
- 2) Kejelasan dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta didik.
- 3) Adanya latihan soal sebagai evaluasi dan melatih daya berfikir siswa dengan memanfaatkan fitur teknologi yang berkembang.

Selain hal-hal diatas, berikut merupakan format yang dimuat dalam video pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Slide pertama, judul dan Bab materi
- b. Slide kedua, profil peneliti
- c. Slide keempat, memuat tujuan pembelajaran
- d. Slide kelima, memuat lagu Nasional Satu Nusa Satu Bangsa
- e. Slide ketujuh, berisi penjabaran materi

- f. Slide kedelapan, soal Evaluasi dan analisis
- g. Slide kesembilan, penutup

Pada tahap perancangan media video animasi ini, rancangan desain dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan yaitu IPAS bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang dikemas dalam media video animasi dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrumen kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPAS dan juga angket peserta didik untuk mengetahui respon yang mereka berikan terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan media penunjang pembelajaran. Berikut tahapan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk media pembelajaran video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yakni berupa video animasi dengan komponen : Pembuka, Profil, Lagu Nasional, Materi, Soal, Penutup. Berikut sebagian tampilan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.3
Pengembangan Hasil Rancangan

Cover Depan	Profil pengembang
	
Tujuan Pembelajaran	Tampilan Pengenalan Tokoh Animasi
	
Lagu Nasional	Materi
	

Materi	Soal Quiziz berscan barcode
	
Soal Analisis	Penutup
	

Setelah video animasi dirancang dan didesain pada aplikasi Canva. Maka video animasi disimpan dalam bentuk MP4(Video) dan akan diserahkan kepada validator untuk dinilai dan meminta saran perbaikan agar media dapat lebih baik lagi.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli media pembelajaran interaktif berbasis video animasi telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi ialah bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. selaku dosen pengempu mata kuliah pendidikan IPS MI, serta validator media bapak Dr. Husni Mubarok, S. Pd., M.Si. selaku dosen

pengempu mata kuliah pengembangan bahan ajar dan memang ahli dalam pengaplikasian teknologi, serta untuk validator ahli pembelajaran IPAS diwakili oleh ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Sempusari 2 Jember, Jawa Timur. Berikut merupakan beberapa angkat yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut ini :

- 1) Ahli Materi : dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Konten yang dipresentasikan sesuai dengan sasaran pembelajaran.	✓				
2.	Akurasi konten.		✓			
3.	Isi materi tersaji secara komprehensif.	✓				
4.	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	✓				
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		✓			
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓			

10.	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.	✓				
11.	Penilaian yang diberikan relevan dengan isi materi.	✓				
12.	Bisa dimanfaatkan baik secara individu maupun dalam tim.	✓				
13.	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.	✓				

RuRumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{61}{64} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 61 dengan presentase rata-rata 95% dari total keseluruhannya sebesar 64.

Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- a) Gambar diperjelas dengan contoh yang memang identik di wilayah tersebut.
 - b) Setiap sumber video yang digunakan yang berasal dari internet diberi sumber.
 - c) Ada tulisan yang kurang tepat bisa diperbaikilagi.
- 2) Ahli Media : Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Proses pembuatan media berjalan dengan efisien dan berhasil.	✓				
2	Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dengan optimal dalam segala situasi.	✓				
3	Pemeliharaan media dilakukan dengan sederhana.	✓				
4	Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan simpel.	✓				
5	Aplikasi yang digunakan tepat.	✓				
6	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	✓				
7	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓				
Aspek Tampilan Visual						
8	Penentuan palet warna yang tepat dipilih sesuai kebutuhan.		✓			
9	Pemilihan jenis huruf yang cocok disesuaikan.		✓			
10	Gambar-gambar yang disematkan relevan dengan isi materi.	✓				
11	Proporsi dari gambar yang digunakan menyesuaikan dengan baik.		✓			
12	Penggunaan efek suara yang dipilih sesuai dengan kebutuhan.	✓				
13	Tata letak media terstruktur dengan baik.	✓				
14	Penyusunan media dilakukan dengan daya tarik yang tinggi.	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{67}{70} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 67 dengan presentase 96% dari total keseluruhan 70. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Tambah kan dentitas pembimbing dan juga validator
 - b) Memperhatikan aksesoris di media
 - c) Memperbaiki font huruf
- 3) Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran IPAS yang mencakup Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

Tabel 4.6

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran IPAS

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi disampaikan sesuai dengan target pembelajaran.	✓				
2	Materi disampaikan dengan seluruh informasi yang diperlukan.	✓				
3	Materi dijelaskan dengan tepat dan mudah dimengerti.		✓			

4	Materi disajikan dengan kejelasan untuk dipahami.		✓			
5	Materi disusun secara teratur dan berurutan.		✓			
6	Soal yang disajikan dengan baik.	✓				
7	Evaluasi dilakukan sesuai dengan materi yang telah diajarkan.	✓				
8	Kunci jawaban disajikan dengan benar.	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat						
9	Media yang dibuat bisa dimanfaatkan secara efektif dan efisien.	✓				
10	Pengelolaan dan pemeliharaan media dilakukan dengan kemudahan.		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah.		✓			
12	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan)		✓			
Aspek Tampilan Visual						
13	Media pembelajaran mampu berkomunikasi dengan baik.		✓			
14	Tata letak media terstruktur dengan rapi.		✓			
15	Desain media menarik perhatian.	✓				
16	Media sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
17	Tampilan gambar sesuai dengan materi	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{77}{85} \times 100\% \\ = 90\%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV memperoleh nilai 77 dengan presentase rata-rata 90% dari total keseluruhannya sebesar 88. Dari kategori sangat

layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 4.7
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I	95%	Sangat layak
2.	Validator II	96%	Sangat Layak
3.	Validator III	90%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		93%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 93%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam

perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Penggunaan Media)

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi atau dikenal dengan istilah penerapan media untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran interaktif yaitu video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SDN Sempusari 2.

Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran IPAS yang pada saat itu diisi oleh guru kelas IV yaitu bu Dwiyana Fahmi, S.Pd. Kedua, peneliti melakukan uji coba produk video animasi pada mata pelajaran IPAS didalam kelas melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas

IV dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa mengamati video animasi dengan baik dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.3
Observasi awal pada saat pembelajaran IPAS
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Pada gambar 4.3 diatas merupakan proses awal pada tahap observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Materi yang akan dipelajari ialah Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, yang mana isi dari materi pada Topik A ialah Kearifan lokal yang ada disekitar mereka dan diambil beberapa contoh kearifan lokal yang ada di Indonesia.



Gambar 4.4

Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 4.4 pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran video animasi menjelaskan materi pada bab 6 Indonesiaku Kaya budaya.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Sempusari 2 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, Pada tanggal 27 Februari 2024 peneliti melakukan uji coba skala kecil sebelum adanya uji coba skala

besar. Uji skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui apakah media layak di uji cobakan dalam skala yang lebih besar lagi. Uji coba skala kecil diambil dengan memilih 10 orang siswa-siswi yang berada di kelas IV secara random.

Tabel 4.8
Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Afifah Larin	8	0	8	100
2.	Aisyah Safitri	8	0	8	100
3.	Alyn Zahratullah Nur F.	7	1	7	87,5
4.	Fellya Aniya Amelia	8	0	8	100
5.	Nur Khalila Azahra	7	1	7	87,5
6.	Nurtalifa Septiana Artikasari	7	1	7	87,5
7.	Radifa Nur Fadillah	8	0	8	100
8.	Raisha Afia	7	1	7	87,5
9.	Rahelia Putri Mareta	8	0	8	100
10	Yasmin	8	0	8	100
Jumlah				950	

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{950}{1000} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Adanya uji coba skala kecil dengan presentase 95% menyatakan bahwa media sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya hasil uji coba tersebut media dapat diuji cobakan dalam skala besar. Uji skala besar

dilaksanakan di kelas IV SDN Sempusari 2 dengan menggunakan 29 siswa/siswi kelas IV. pada tahap evaluasi pada tanggal 28 Februari 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



Gambar 4.5

Siswa mengerjakan angket
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.5 tersebut, siswa sedang mengisi angket respon yang telah diberikan, dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik dikelas IV dengan 8 butir angket yang

harus diisi iya atau tidak oleh peserta didik. adanya pemberian angket ini untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis video animasi yang telah diimplementasikan di kelas IV SDN Sempusari 2 dengan materi di Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, dimana uji coba ini dilakukan dengan jumlah 29 orang siswa.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

Tabel 4.9
Uji Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Abelita Putri Novelsa	7	1	7	87,5
2.	Achmad Achsanur Ridho	6	2	6	75
3.	Afifah Larin Andita	8	0	8	100
4.	Aisyah Safitri	8	0	8	100
5.	Alyn Zahratullah Nur F.	8	0	8	100
6.	Aqla Edwin Ardiansyah	7	1	7	87,5
7.	Aryan Junianto	8	0	8	100
8.	Fahira Fitria Ramadhani	8	0	8	100
9.	Febby Ayu Maulidya	8	0	8	100
10.	Fellya Anisa Amelia	8	0	8	100
11.	Fibri Wilovania	8	0	8	100
12.	Inayah Dinda Aisyah Rani	8	0	8	100
13.	Mohammad Ikbal Ridwan	7	1	7	87,5
14.	Muhammad Arya Pradika P.	7	1	7	87,5
15.	Naufal Zaki Zakiyan	8	0	8	100
16.	Naura Husnun Nida	8	0	8	100
17.	Nayla Lailatul Fitri	8	0	8	100

18	Nayra Vephie Aulia	8	0	8	100
19	Nur Khalila Azahra	8	0	8	100
20	Nurlativah Septiana Artikasari	8	0	8	100
21	Quarantin Hardhini Saory A.	8	0	8	100
22	Radifa Nur Fadillah	8	0	8	100
23	Rahelia Putri Mareta	8	0	8	100
24	Raisha Afia Dhiya Sabrina	8	0	8	100
25	Ravania Ramadhani	8	0	8	100
26	Sakha Widyadana Purwanto	8	0	8	100
27	Sakhi Widadari Purwanto	8	0	8	100
28	Tasya Huwaidah	8	0	8	100
29	Yasmin Nabilah Hamim P.	8	0	8	100
Jumlah					2.825

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2.825}{2.900} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik dalam skala besar pada kelas IV sebanyak 29 siswa di SDN 2

Sempusari menunjukkan skor dengan presentase sebesar 97% yang artinya media pembelajaran interaktfi berbasis video animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

C. Revisi Produk





Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran IPAS dimana sesuai dengan saran

yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada.

Tabel 4.10
Revisi media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan hanya memuat profil dari pengembangan saja. Namun ketika revisi terdapat profil dari validator yang terlibat didalam pengembangan media video animasi tersebut.</p>
		<p>Sebelum adanya revisi media tidak menggunakan sumber video. Namun ketika revisi media ditambahi sumber link dengan menggunakan barcode</p>

		<p>Sebelum direvisi tulisan berisikan bayangan berwarna hitam dibelakang tulisan. Namun setelah revisi cukup satu warna saja</p>
		<p>Memperbaiki tampilan di video.</p>

Berdasarkan tabel diatas , dilakukan revisi produk oleh peneliti. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV SDN Sempusari 2. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang memuat materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Februari 2024 di kelas IV SDN Sempusari 2 dengan menggunakan sistem elektronik dengan layar proyektor yang ada.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion, annd evaluation.*

Media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva premium yang menawarkan berbagai fitur menarik dalam penggunaannya. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan materi bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik A.

Keunikan Lingkungan Sekitarku.

Menginstal aplikasi canva dan mengupgradenya menjadi premium merupakan langkah awal dalam pembuatan video, mengumpulkan materi dari berbagai sumber, menyusun konsep, mencari musik dan tampilan yang cocok menjadi tugas utama yang harus diperhatikan agar media dapat dibuat sebaik mungkin.

Selanjutnya setelah semua sudah terkumpul akan dijadikan satu sesuai rancangan yang sudah dibuat mulai dari pembuka hingga penutup. Pada video animasi yang ditampilkan secara menarik dan juga bersifat interaktif menjadi satu kesatuan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini melalui proses uji coba dan revisi produk ketika uji coba menunjukkan kelayakan dalam penggunaannya maka media dapat diimplementasikan secara luas. Hasil dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat diakses secara offline maupun online melalui Handphone, Laptop, Komputer sebagai bentuk kemudahan media dalam penggunaannya.

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini

Media telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDN Sempusari 2. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi, yaitu :

- a. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 95%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 96% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 90%. Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini menunjukkan presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
 - b. Data uji coba produk melalui dua tahapan, yaitu skala uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji skala kecil menunjukkan hasil presentase sebesar 95% dengan kategori layak. Ketika hasil uji coba skala kecil menunjukkan layak maka dilakukan uji skala besar yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 97% . sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis video animasi sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa video sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Temuan penulis yang ditemukan oleh peneliti berbeda dengan temuan Leni Arbatin Annisa, temuan yang dihasilkan yaitu pengembangan media video animasi yang berfokus pada

pengembangannya saja. Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh penulis disini media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam belajar dengan memanfaatkan video animasi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu konsep materi pembelajaran serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi guru maupun peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Leni Arbatin Annisa menunjukkan hasil

Selain itu, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyani Puteri Ramadhani dan Tanty Maudy Rahayu berfokus pada penelitian dengan materi sifat-sifat cahaya dengan menerapkan model penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall. Sementara perbedaan dari penelitian yang penulis lakukan ialah mediavideo animasi ini dikembangkan dengan menggunakan materi pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang terdapat pada kurikulum merdeka dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE.

Penelitian ini juga berbeda dengan hasil temuan dari Dwi Nur Indah Sari yang mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran tematik. Sementara yang peneliti kembangkan berfokus pada kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan dalam sistem kurikulum di Indonesia seerta mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi guru maupun peserta didik sehingga materi yang disampaikan dengan

baik.

Penelitian selanjutnya oleh Yani Wulandari, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim yang melakukan pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon yang terdapat pada mata pelajaran IPA saja dengan memfokuskan pada menghasilkan media dengan aplikasi powtoon. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan berfokus pada penggunaan aplikasi canva untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif.

Penelitian ini juga serupa dengan penelitian oleh Mayang Ayu Sunami dan Aslam yang berfokus dengan pengaruh penggunaan media video animasi saja pada zoom meeting terhadap minat belajar peserta didik, dan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan berfokus pada penelitian pengembangannya dengan pemanfaatan aplikasi canva dengan metode R&D model ADDIE.

Senada dengan hal tersebut, penelitian dari Alifia Rachmawati dan Erwin juga menunjukkan penggunaan video animasi dengan menerapkan strategi Think Pair Share untuk mengetahui respon atau pengaruh peserta didik. sedangkan penelitian yang penulis lakukan berfokus pada penelitian dan pengembangan sebagai bentuk kelayakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

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

Terdapat pada pengembangan media video animasi mencakup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat diterapkan dengan efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang sudah dikembangkan oleh penulis pada materi Indonesiaku Kaya Budaya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sebaik mungkin, sehingga dapat diketahui kelemahan dan keunggulan produk tersebut. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini tersedia melalui link sehingga dapat dimanfaatkan ketika adanya pembelajaran secara tidak langsung(daring).
- b. Peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini sebagai refrensi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat digunakan semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat relavan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember dan seluruh Indonesia, namun pada

penggunaannya juga harus memperhatikan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa agar penyebar luasannya tidak percuma atau sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut, bisa dikembangkan dengan materi lain sehingga materi pada pembelajaran lebih beragam.
- b. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa menambahkan animasi-animasi menarik dan beragam sehingga dapat dilihat lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang sudah dikembangkan dapat diterapkan untuk bahan pendukung proses pembelajaran dalam penanaman konsep yang lebih realistik.
- d. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini, sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran siswa materi bahasa Indonesia di kelas IV. Sehingga dapat disarankan pengembangan selanjutnya berada di kelas yang berbeda.
- e. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk bersifat lebih lanjut. Dapat disarankan untuk melakukan perancangan video animasi ini dengan lebih menarik lagi dan disebar luaskan dengan baik agar lebih dikenal.
- f. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran ini, bisa ditambahkan fitur-fitur atau bahkan games menarik didalam video sehingga lebih dapat menambah perhatian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, Rahmi Mudia. et.all. *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press. 2022.
- Annisa, L. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ariandhini, Edwinadan. dan Indri Anugraheni, “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD.*” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*: 8 (3), (2022) <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>.
- Chasanah, L. R. Y., & Erita, Y. (2023). *Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5711-5717. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alqur'an dan Terjemahan*. Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014.
- Dwi, N. I. S. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Efendi, Erfan, (2015) ”*Kurikulum 2013 dalam Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran Sains/IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta*”, Tesis,UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Elis Syifa Salsabila.,et.all, (2022)” *Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA Di MI/SD*”,*Jurnal Pendidikan Khatulistiwa*, Vol 11 No 11.
- Fachurin, Hamdah. *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*. Skripsi. IAIN Kediri. 2021.
- Gunawan, S. P. I., Dalmi Iskandar Sultani, M. P. I., Silalahi, C. A. P., SEI, M., Dwi, D. F., Mukhlis, S. P. I., & Nirmawan, S. P. *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk Mi/Sd* (Vol. 1). Penerbit K-Media.
- Hasan, I. (2004). *Analisis data penelitian dengan statistik*.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education

Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Hilda, dkk. *Media Pembelajaran SD*. Semarang : Cahya Ghani Rescovery, 2023.

Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
<https://doi.org/10.30863/didaktika.v16i2>.

Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI.

Mardawani, M. (2020). Praktis penelitian kualitatif teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif. *Yogyakarta: Deepublish*.

Marlina, dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*”, Aceh : Muhammad Zaini, 2021.

Matondang, Rahmawati. dkk. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*. Jawa Timur: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022.

Meldawati, M. (2022). Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas Viii Di Mtsn 2 Banjar Tahun Ajaran 2021/2022.

Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Nadzif, M., Irhasyurna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17-27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>.

Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran kotak pop up untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi cahaya dan alat optik kelas VIII SMPN 19 Mataram. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(1), 15-22.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

Pandansari, P. (2021). *LAGI MOOD (MEDIA PEMBELAJARAN GAME FASHION)*. Penerbit Lakeisha.

Pangestu, A. R., Purwanto, A., & Rosanti, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion pada mata pelajaran geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216-225. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.

- Pratiwi, N. I., & Kasrman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257-7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637-7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Ria, GM. Rizka Zannah. Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi IPAS Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq. 2023.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Novtiar, C. (2019). Pengembangan media visual basic application untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa SMP dengan pendekatan open-ended. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(2), <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Sakdiah, H. (2022). *Video animasi sebagai media pembelajaran virtual di masa pandemi covid 19*. Media Sains Indonesia.
- Syaifullah dan Hartono, (2022) 'Pengembangan Film Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Kahasari Probolinggo'' ,*Akselerasi : Vol 3 No 2*,
- Shofa, M. A. (2023). *Efektivitas Multimedia Mobile-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Di Mts. Mu'allimat Nu Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88-99. <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2015.

- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Supardan. *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2023.
- Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Sma Negeri 5 Jeneponto.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V." *UNSYIAH :Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 8, No. 2 (2020). <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yusi, D. F., & Merliza, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 22-34. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i1.6045>



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1 :**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amelia Yunta
 NIM : 204101040008
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Vidio Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Sempusari Jember”*** adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 20 April 2024

Saya Menyatakan



Amelia Yunta

FA3AJX800735399

Amelia Yunta
204101040008

Lampiran 2:

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Sempusari 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Sempusari 2? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Sempusari 2? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran Interaktif 2. Video Animasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar 2. Video animasi yang bersifat interaktif dan juga menyenangkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden siswa kelas IV SDN 2 Sempusari. 2. Informan : <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Wali kelas. 3. Dokumentasi 4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal. 5. Validasi <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen materi c. Guru ahli IPAS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian: Research and Development (R&D) 2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi dilapangan. b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket 4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli : <p>Keterangan :</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>V = nilai $\sum X$ = skor yang diperoleh N = skor maksimum</p>

Lampiran 3

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: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5544/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN 2 Sempusari

Jl. Cadika No. 90, Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember

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

NIM : 204101040008

Nama : AMELIA YUNITA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas IV SDN Sempusari 02." selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Christina, S. Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2024

Dekan,

Dean of Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 4

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

IPAS KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Amelia Yunita
Nama Sekolah	: SDN Sempusari 2.
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase/Kelas	: B. IV
BAB	: Indonesiaku Kaya Budaya
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Topik	: A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat Sekitarku
Alokasi Waktu	: 2 JP

B. KOMPETISI AWAL

- ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
- ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong-royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis, dan Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik.
- Pengenalan Tema : Buku Guru bagian Ide Pengajaran
- Persiapan lokasi: Area dalam kelas, Lingkungan sekitar sekolah
- Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat adanya keragaman di Indonesia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ **Topik Pengenalan Tema** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.
- ❖ **Topik A** : Meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisis berbagai keberagaman budaya bangsa Indonesia, Menganalisis manfaat adanya keberagaman yang ada di Indonesia.
- ❖ **Topik Proyek Pembelajaran** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja keragaman yang ada di tempat tinggal peserta didik?
2. Apa saja yang menjadi factor keberagaman di Indonesia?

3. Bagaimana keragaman suku, bangsa dan ras di Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan orientasi

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

Kegiatan apersepsi

1. Diawali dengan melakukan ice breaking
2. Setelah itu, guru menanyakan kebiasaan unik yang masih dipertahankan oleh masyarakat sekitar tempat tinggal peserta didik.
3. Guru menanyakan kepada siswa terkait apa saja kebiasaan yang masih dipertahankan oleh masyarakat di sekitar desa kalian?
4. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, guru mengajak siswa untuk menceritakan tentang kegiatan rutin yang ada di masyarakat?
5. Guru menggali informasi lebih jauh dari jawaban peserta didik dengan menanyakan pendapat mereka terkait kebiasaan yang ada disekitar mereka.
6. Gali pengetahuan peserta didik terkait topic pembelajaran yang akan dibahas dengan sedalam mungkin.

Kegiatan Motivasi

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada Topik A yang ingin dicapai dalam materi kearifan lokal dan budaya di Indonesia.
2. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari Topik A.

Kegiatan Inti

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasipembuka pada Bab VI.
2. Peserta didik diminta untuk membaca buku IPAS yang telah mereka

miliki.

3. Peserta didik ditunjukkan video animasi pada pembelajaran dengan menjelaskan letak Indonesia yang menjadi penyebab keberagaman, kearifan lokal dan budaya yang ada di Indonesia serta manfaat dari adanya keberagaman.
4. Setelah itu, guru menanyakan kepada peserta didik apakah setiap daerah memiliki kearifan lokal serta budayanya sendiri?
5. Guru menanyakan materi yang sudah peserta didik pelajari.
6. Diakhir kegiatan diskusi, peserta didik diberikan Quiziz yang dapat mereka kerjakan dengan prangkat handphone yang sudah disediakan oleh guru.
7. Kegiatan Penutup
8. Guru memberikan refleksi
9. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
10. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
11. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. ASESMEN

1. Penilaian sikap : Lembar Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Mengerjaka soal formatif
3. Penilaian Keterampilan : Menyampaikan pendapat didepan kelas terkait keberagaman

F. REFLEKSI

1. Apa kebiasaan masyarakat yang masih terlihat di lingkungan kalian?
2. Apa manfaat dan fungsi kearifan lokal yang ada di daerah kalian?
3. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?
4. Bagaimana cara menjaga kebiasaan masyarakat yang unik agar tetap lestari?
5. Apa yang akan kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah

mempelajari kearifan lokal ini?

Refleksi Guru

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apayang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

G. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Buku teks peserta didik/LKS
2. Internet

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

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

Lampiran 5**SOAL EVALUASI****BAB 6 TEMA A. KEUNIKAN DAERAH SEKITARKU**

Nama :

No Absen :

Kelas :

1. Indonesia merupakan Negara yang majemuk sehingga membentuk perbedaan yang sangat beragam, hal ini menjadi salah satu faktor kearifan lokal. Apakah yang dimaksud dengan kearifan lokal?
 - a. Nilai-nilai luhur yang berlaku didalam tatanan kehidupan masyarakat dalam lingkungannya.
 - b. Perbedaan pendapat maupun pandangan hidup
 - c. Hubungan antar dua individu dengan individu maupun kelompok lainnya.
2. Apakah factor penyebab adanya kearifan lokal di Indonesia?
 - a. Bahasa yang berbeda
 - b. Kemajemukan masyarakat dan wilayah kepulauan
 - c. Agama
3. Sebagai seseorang yang mencintai negaranya maka diperlukan bukti nyata dalam mempertahankan nilai-nilai maupun aturan yang sudah berlaku didalam masyarakat. Oleh karena itu, pada sikap nilai-nilai yang dijaga dan tetap dipertahankan oleh masyarakat dalam adat istiadatnya disebut dengan?
 - a. Interaksi
 - b. Kearifan Lokal
 - c. Multikultural
4. Mekepong merupakan salah satu kearifan lokal yang masih dipertahankan hingga saat ini, biasanya dilaksanakan oleh petani ketika adanya panen raya yang sangat menguntungkan bagi mereka. Mekepong merupakan salah satu contoh dari kearifan lokal dipulau?
 - a. Jawa
 - b. Sumatra
 - c. Bali

5. Indonesia memiliki banyak sekali kearifan lokal yang masih dijaga hingga sekarang seperti Ngaben, Tumpek Landep, Tedak Sinten dan sebagainya. Namun kita harus dapat membedakan antara kearifan lokal budaya atau kebiasaan yang sudah menjadi kewajiban masyarakat. Berikut ini yang *bukan* merupakan contoh dari Kearifan Lokal ialah?
 - a. Slametan
 - b. Marakka' Bola
 - c. Sembahyang

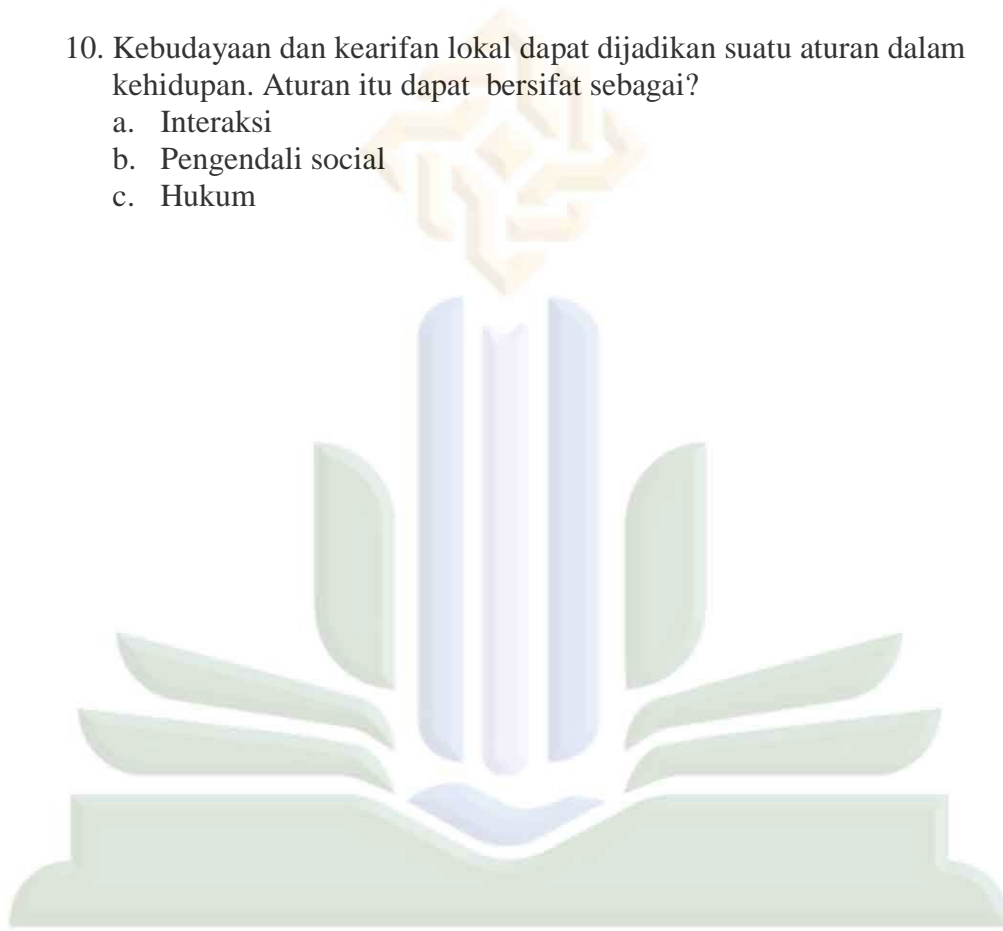
6. Bali menjadi salah satu Negara dengan penduduk beragama hindu terbesar, Banyak sekali kebudayaan yang asih dipertahankan hingga saat ini. Banyak kearifan lokal yang dapat memberikan ciri khas sehingga Bali dapat dikenal luas melalui kebudayaannya. Berikut ini merupakan contoh dari kearifan lokal di pulau Bali, *kecuali*?
 - a. Ngaben
 - b. Mekepong
 - c. Tedak Sinten

7. Adanya keragaman membuat kita harus berusaha memahami tradisi maupun kebiasaan yang dimiliki oleh orang lain. Berikut ini yang menunjukkan adanya sikap menghargai kebudayaan orang lain ialah?
 - a. Memuji kebudayaan orang lain
 - b. Ikut mempelajari kebudayaan orang lain
 - c. Acuh terhadap budaya orang lain

8. Indonesia merupakan Negara yang majemuk sehingga membentuk beragam perbedaan di setiap daerahnya. Sebagai seorang siswa langkah tepat apa yang dapat kalian lakukan untuk menjunjung tinggi kebudayaan kalian tanpa mencela kebudayaan orang lain?
 - a. Memperkenalkan budaya yang kita miliki kepada siswa lain dengan baik.
 - b. Meremehkan budaya orang lain ketika pargelaran seni.
 - c. Acuh kepada budaya kita maupun budaya lain.

9. Proses globalisasi menjadikan Indonesia semakin maju dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan maupun Teknologi sehingga akan menjadikan ancaman kepunahan terhadap kebudayaan kita sendiri, karena perlu disadari globalisasi merupakan proses mendunia yang dapat memberikan dampak positif maupun negative bagi bangsa Indonesia itu sendiri. Berikut merupakan sikap tepat yang dapat kita ambil untuk menjaga warisan budaya kita ialah...
 - a. Memperkenalkan dan menjaga kekhasan budaya kita kepada anak cucu.
 - b. Memasukan budaya kita ke siaran televise agar dikenal dunia.
 - c. Mempertahankan kebudayaan secara individu.

10. Kebudayaan dan kearifan lokal dapat dijadikan suatu aturan dalam kehidupan. Aturan itu dapat bersifat sebagai?
- Interaksi
 - Pengendali social
 - Hukum



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan kepala sekolah
 - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di SDN Sempusari 2?
 - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di SDN Sempusari 2?
 - c. Bagaimana sarana dan prasarana di SDN Sempusari 2?
 - d. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di SDN Sempusari 2?
 - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada siswa dan siswi di SDN Sempusari 2?
 - f. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh kepala sekolah untuk memajukan SDN Sempusari 2?

2. Wawancara dengan guru kelas IV
 - a. Berapa jumlah siswa dan sisiwi di kelas IV?
 - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laku di kelas IV?
 - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas IV selama pembelajaran berlangsung?
 - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas?
 - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku siswa?
 - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran?
 - g. Pelajaran apa yang sulit dipahami dan tidak diminati siswa?
 - h. Bagaimana proses pembelajaran IPAS di Kelas IV ?
 - i. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
 - j. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media?

3. Wawancara peserta didik
 - a. Pembelajaran apa yang paling diminati?
 - b. Apakah pembelajaran IPAS termasuk pembelajaran yang sulit?
 - c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan penggunaan media?
 - d. Apakah media video animasi yang ditampilkan menarik perhatian kalian?

Lampiran 7

Permohonan Izin Menjadi Validator 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://fftik.uinkhas-jember.ac.id](http://fftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1471/ln.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shidiq Ardianta, 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 Shidiq Ardianta, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040008
Nama	: AMELIA YUNITA
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV di SDN Sempusari 2.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Februari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8

Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2.

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Amelia Yunita

Ahli Materi : Shidiq Ardianta, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa Video Animasi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Schubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.		✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.	✓				
4.	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7.	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	✓				
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		✓			
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran		✓			
10.	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.	✓				
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	✓				
12.	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.	✓				
13.	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
①	Bukungan gambar	- lebih teliti
②	Sumber	- Usahakan + ben.
③	Tulisan	- carman



C. Komentor/ Saran

Perbaiki sesuai arahan!

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 7 - 2 - 2024

Ahli Materi


Shidiq Ardianta, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas IV SDN Sempusari 2.
 Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 Peneliti : Amelia Yunita
 Ahli Media : Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa Video Animasi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	✓				
3	Media dapat dikelola dipelihara dengan mudah	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
5	Aplikasi yang digunakan tepat	✓				
6	Video berisi rangsangan agar siswa dapat merespon video (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	✓				
7	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓				
Aspek Tampilan Visual						
8	Pemilihan warna yang digunakan sesuai		✓			
9	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai		✓			
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai		✓			
12	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	✓				
13	Desain media rapi	✓				
14	Media didesain secara menarik.	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

- ① tambah validator, pembimbing, editor
- ② perbaiki aksesoris
- ③ Perbaiki huruf yg kebayang
- ④ Saran = lebih diteliti ipatn IPA

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 12 Februari 2024

Ahli Media



Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10

Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Yusaini
 Kelas : 09.2 SMP/MTs
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Amelia Yunita

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS berupa *Video Animasi*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

Materinya senis dan juga dapat di pahami

Jember, 18-2-2024
 Siswa

Naysa
 Naysa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Naira Vephie A.
 Kelas : IV
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Amelia Yunita

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS berupa *Video Animasi*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

Materinya senis dan juga dapat di pahami

Jember, 18-2-2024
Siswa

Naysa
Naysa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Alyo Zahrotulloh N.F.
 Kelas : 09/IV
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Amelia Yunita

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS berupa *Video Animasi*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

Semua yang kakak ajarkan kami
sudah paham semua.

Jember, 28 Februari 2024

Siswa

Ahmad
Ahmad

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Nayca Lalatul Fitri
 Kelas : 04
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas IV SDN Sempusari 2.
 Mata Pelajaran : IPAS
 Peneliti : Amelia Yunita

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS berupa *Video Animasi*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:
 musik nya kurang kencang kak jawa mbang
 kak jed tabak wa jagak karang kakak
 kata nya kurang baik yang gambar gagal mufon 99

Jember, 20 Januari 2023
 Siswa


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11

FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Wawancara bersama ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd.



Observasi awal materi



Implementasi Media



Pengisian Angket Siswa

Lampiran 12

Jurnal Selesai Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SEMPUSARI 2

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	20 Maret 2023	Pra observasi dan wawancara	Rufz
2.	20 Maret 2023	Observasi pembelajaran yang akan dijadikan penelitian bersama bapak Risdi, S.Pd	Rufz
3.	21 Maret 2023	Wawancara bersama siswa-siswi kelas IV SDN Sempusari 2 terkait pembelajaran yang mereka sukai sebelum adanya pengembangan.	Rufz
4.	25 Februari 2024	Penyerahan surat kepada lembaga	Rufz
5.	25 Februari 2024	Wawancara bersama ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd selaku wali kelas	Rufz
6.	25 Februari 2024	Validasi media pembelajaran interaktif berbasis video animasi bersama ibu Dwiyana Fahmi, S.Pd.	Rufz
7.	27 - 28 Februari 2024	Penerapan media pembelajaran di kelas IV dan pengisian angket siswa	Rufz
8.	1 Maret 2024	Wawancara dengan peserta didik setelah adanya penerapan	Rufz
9.	7 Maret 2024	Menerima surat selesai penelitian	Rufz

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SYADIQ
 JEMBER

Jember, 07 Maret 2024
 Mengetahui
 Kepala Sekolah



Christina, S.Pd

Lampiran 13

Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATDIK SDN SEMPUSARI 02
Jln. Cadika No.90 Sempusari Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
Email : sdneprisempusari.02@gmail.com Kode Pos 68135

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 800 / 055 / 310.02.20549487 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christina, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SATDIK SDN SEMPUSARI 02

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Amelia Yunita
NIM : 204101040008
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Sempusari 2” yang dilaksanakan sejak tanggal 19 Februari sampai dengan 29 Februari 2024.

Jember, 07 Maret 2024

Kepala UPTD Satdik SDN Sempusari 02

CHRISTINA, S.Pd
NIP. 19691207 200312 2 004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAH SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS**A. Data Pribadi**

Nama : Amelia Yunita
NIM : 204101040008
Tempat, Tanggal Lahir : Negara, 02 Juli 2001
Alamat : Desa Baluk, Kecamatan Negara, Kabupaten
Jembrana, Bali
Agama : Islam
No. HP : 0895371071977
Alamat Email : ameliayunita250@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Al-Muawanah
SD : SDN 2 Baluk
SMP : MTsN 3 Jembrana
SMK : MAN 1 Jembrana
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember