

# IJPSE

## Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

# IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 01, No. 01, November 2020

# IJPSE

## Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)[Login](#)[Register](#)[Current](#)[Archives](#)[Journal's Cover](#)[Announcements](#)[About ▾](#)[Search](#)

### EDITORIAL TEAM

#### **Chief Editor**

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

#### **Section Editor**

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

#### **Copy Editor**

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Udjang Pairin (Universitas Negeri Surabaya) (SintaID: 5990886)

Resdianto Permata Raharjo (Universitas Negeri Surabaya ) (SintaID: 5996239)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta AuthorID:6173738)

## Open Journal Systems

### Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

### Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

[ARTICLE TEMPLATE](#)

**IJPSE indexed by:**



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &  
workflow by  
OJS / PKP

# IJPSE

## Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 3 No 1 (2022): IJPSE



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

# IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 01, November 2022

**DOI:** <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1>

**Published:** 2022-11-14



## Articles

### **Media Development Apedu Educational Applications Based On Android In Force Material**

Putri Aprillia, Emy Yunita Rahma Pratiwi

1-7

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Implementation of Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in Social Studies Learning for Elementary School Students**

Hawwin Fitra, Anggara Dwinata, Puji Hardati, Leni Irmawati

8-14

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Implementation Of Multiple Intelligences In High Class Learning At The Stage State Elementary School Kedung District Jepara Regency**

Widiyono Aan

15-28

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **Kunraja Media Development (Aksara Jawa Uno Card) On Javanese Script writing Materials In Elementary Schools**

Nur Rofiqoh, Nanang Khoirul Umam, Iqnatia Alfiansyah

29-36

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **Development of Story Book Learning Media in Grade IV on Theme 5 at SDN Mentaos**

rofifah rofifah, Hawwin Fitra Raharja

37-44

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Influence of the Role Playing Model on the Critical Thinking Ability of Class IV Students at SDN Tanjungmas**

viki latifah, Hawwin Fitra Raharja

45-52

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Effect of Inquiry Learning Model of Student's Learning Outcomes in Science Materials about Style at Grade IV SDN Mentaos Gudo Jombang**

Ines Stesia Ramadani, Desty Rochmania

53-60

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Role of the School Environment in the Formation of Student Character Values at SDN Gelaran 2**

Riski Rismala Sagita, Desty Dwi Rochmania

61-69

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung**

Nurul Fajriyah, Muhammad Nuruddin

70-77

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Use of Counting Media Sticks on Addition Materials to Improve Grade 1 Students' Learning Outcomes**

Siti Masrukahtin, M. Bambang Edi Siswanto

78-83

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Use Of Talking Stick Method On The Theme Of Animal And Human Movement Organs In Grade 5 To Improve Student's Speaking Skills**

Afandi Nur Rozianzah, Bambang Edi Siswanto

84-90

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III**

Siti Murni, Muhammad Nuruddin M.Pd

91-96

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **Teacher Problems In Implementing Online Learning During The Covid-19 Pandemic Period (Case Study In Class V at SDN Karangan II Sub District, Jombang Regency)**

Ayu Nofitasari, ratih asmarani

97-103

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Effect Of Providing Verbal Reinforcement On Students' Learning Behavior In Class V At Sdn Brangkal 2, Bandar Kedungmulyo, Jombang**

Ega Aimmatuzzakia, Emy Yunita Rahma Pratiwi  
104-114

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Development Of Animal Monopoly Media On Themes “Objects, Animals And Plants Around Me” In Grade 1 At Mi Al-Ma'arif Sukomulyo**

Farah Agista Desydera, Iqnatia Alfiansyah , Nanang Khoirul Umam  
115-126

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Development of Textbooks On Circumference And Area Of Flat Shapes Material For Grade IV Elementary School**

Titik Handayani, Ismail Marzuki, Nanang Khoirul Umam  
127-136

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Effect Of PBL Model On Learning Outcomes Theme 5 Subtheme 3 Learning 1 In Grade 3**

Siti Nur Khoirun Nisak, Desty Dwi Rochmania  
137-143

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Effect Of Probing-Prompting Learning Model On Students' Interest And Learning Outcomes Of Mathematics In Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung Jombang**

Santika Putri Dwi Anhar, Muhammad Nuruddin  
144-150

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Development Of Water Cycle Diorama Media To Improve Student Learning Outcomes**

Latifatul Islamiyah, Ratih Asmarani  
151-158

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Implementation Of Ananda's Ringing Program Based On Linking Books To Improve Grade 1 Learning Discipline**

Sri Utami, M. Bambang Edi Siswanto  
159-166

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

### **The Influence Of Problem-Based Learning Models On Mathematics Learning Outcomes For Grade IV SDN Kedungotok**

Tita Yuliani, Emy Yunita Rahma Pratiwi  
167-173

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

## Natural Science Contextual Learning Ecosystem Materials For Class V Elementary School Students

Anggara Dwinata, Emy Yunita Rahma Pratiwi, Ratih Asmarani  
174-183

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

[Open Journal Systems](#)

### Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

### Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

# IJPSE

## Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#) ▼

Search

[Home](#) / [Archives](#) / [Vol 3 No 1 \(2022\): IJPSE](#) / [Articles](#)

## The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung

**Nurul Fajriyah**

Universitas Hasyim Asy'ari

**Muhammad Nuruddin**

Universitas Hasyim Asy'ari

**DOI:** <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.2806>

**Keywords:** Learning media, Animated video, ADDIE Model

### Abstract

The use of learning media when in class can help students in understanding the material. Learning media is a means to deliver learning materials that can stimulate the mind and build students' interest in learning so that learning objectives can be achieved. For this reason, it is important to have learning media during teaching and learning activities. This research was conducted aimed at “ (1) knowing the process of developing animated video learning media Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV, (2) knowing the implementation of animation video learning media products Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV, (3) knowing student responses to the mediia of learning animated videos Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV”. The type of research used is development research. The development model used for the development of animated video learning media is the ADDIE model. There are 5 stages in this ADDIE model, namely: Analyze, Design, Develpoment, Implementation, Evaluation. The results of research that has been carried

out show that this animated video learning media is very suitable for use in learning. From the validation results, animated video learning media obtained a percentage of 93.75% with the category of very valid or used without revision. From the results of the pre-test and posttest, student learning outcomes have increased after being tested for development products. From the student response questionnaire, it showed an average percentage of 84.58% with a very interesting category.





ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

# IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 01, November 2022

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Published  
2022-11-21

#### How to Cite

Fajriyah, N., & Nuruddin, M. (2022). The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 70-77.  
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.2806>

More Citation Formats

#### Issue

[Vol 3 No 1 \(2022\): IJPSE](#)

#### Section

Articles

Copyright (c) 2022 IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

[Open Journal Systems](#)

## Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

## Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

**IJPSE indexed by:**





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

## **The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung**

Nurul Fajriyah<sup>1</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

\*e-mail: [nufajriyah44@gmail.com](mailto:nufajriyah44@gmail.com), [rudin.moxer@gmail.com](mailto:rudin.moxer@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The use of learning media in class can help students in understanding the material. Learning media is a means to deliver learning materials that can stimulate the mind and build students' interest in learning so that learning objectives can be achieved. For this reason, it is important to have learning media during teaching and learning activities. This research was conducted aimed at “ (1) finding out the process of developing animated video learning media Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV, (2) finding out the implementation of animation video learning media products Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV, (3) finding out student responses to the mediia of learning animated videos Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 Grade IV”. The type of research used is development research. The development model used for the development of animated video learning media is the ADDIE model. There are 5 stages in this ADDIE model, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of research that has been carried out show that this animated video learning media is very suitable for use in learning. From the validation results, animated video learning media obtained a percentage of 93.75% with the category of very valid or used without revision. From the results of the pre-test and posttest, student learning outcomes have increased after being tested for development products. From the student response questionnaire, it showed an average percentage of 84.58% with a very interesting category.

**Keywords:** Learning media, Animated video, ADDIE Model

## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SDN Tejo 1 Mojoagung**

### **ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran saat dikelas dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mnyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran dan membangun minat belajar siswa sehingga tujuan pembelayaran dapa tercapai. Untuk itu penting adanya media pemebelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk “ (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV, (2) mengetahui implementasi produk media pembelajaran video animasi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV, (3) mengetahui respon siswa terhadap mediia pembelajaran video animasi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang diguanaan untuk pengembangan media pembejaraan video animasi adalah model ADDIE. Terdapat 5 tahapan pada model ADDIE ini yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini sangat layak digunakan dalam kegatan pembelajaran. Dari hasil validasi, media pembelajaran video animasi memperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat valid atau digunakan tanpa revisi. Dari hasil pre-test dan posttest hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diuji cobakan produk pengembangan. Dari angket respon siswa menunjukkan rata-rata persentase 84,58 % dengan kategori sangat menarik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Model ADDIE

## PENDAHULUAN

Pendidikan dilakukan sebagai upaya pengajaran yang wajib diberikan kepada setiap manusia guna mengubah manusia dari tidak mengerti menjadi mengerti tentang suatu hal. Pendidikan juga dapat menumbuhkan serta menambah daya kreativitas seseorang agar dapat menghadapi kehidupan yang selalu berkembang terus menerus setiap tahunnya. Usaha yang akan dilakukan ketika perubahan zaman yaitu dengan melakukan perubahan atau pembenahan pendidikan dengan terarah, terencana maupun yang berkesinambungan.

Pendapat Degeng “Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa” (dalam Parmiti 2014:5). Hal lain, pembelajaran pula diwajibkan untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar dapat menciptakan suasana kelas yang mengikuti perkembangan zaman dan tentunya berdasarkan karakter siswa. Selain itu, berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh pada setiap generasi dalam berbagai macam bidang pengetahuan, sehingga memungkinkan generasi ini dididik sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etis tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat, Januszowski dan molenda (dalam Arsyad 2017:7). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Menurut Briggs (dalam Sadiman, Arief S, dkk, 2018:6) media pembelajaran semua alat dalam bentuk fisik yang bisa menyampaikan pesan dan memberi rangsangan kepada siswa untuk belajar, seperti buku, kaset, dan film berbingkai. Media pembelajaran sangatlah penting keberadaannya ketika melakukan proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan media pembelajaran salah satu penunjang dalam ketercapaiannya tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum terbaru ini dirancang dengan tujuan agar mengarahkan siswa agar dapat lebih baik ketika melakukan pengamatan, bertanya, menalar serta berkomunikasi mengenai sesuatu yang telah diperoleh atau mengetahui sesudah menerima materi belajar. Pembelajaran kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Menurut Majid (2014:87) pembelajaran tematik adalah desain pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran yang berbeda ke dalam satu tema dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013, guru harus mampu menghubungkan pembelajaran tematik kedalam kehidupan nyata siswa sehingga siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Untuk menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, maka perlu diberikan median pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Pentingnya media pembelajaran yakni agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14-15 Maret 2022 oleh peneliti melalui tanya jawab kepada guru kelas IV, bahwa di kelas IV SDN Tejo 1 Mojoagung dalam menguasai materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 siswa mengalami kesulitan, sehingga hasil belajar siswa juga berpengaruh. Hal tersebut terjadi dikarenakan dalam penyampaian materi tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 media pembelajaran yang digunakan yaitu media berbentuk video slide yang isinya terlalu singkat sehingga siswa belum mampu untuk memahami materi dan hal tersebut berpengaruh dalam minat serta hasil belajar siswa. Dengan permasalahan tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1. Pengembangan media pembelajaran video animasi di harap mampu dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran video animasi yaitu alat bantu dalam proses belajar yang berupa gambar berefek gerak maupun efek perubahan bentuk yang disertai audio sehingga mewujudkan satu kesatuan, yang di dalamnya berisi pesan-pesan untuk mencapai suatu tujuan proses belajar. Media pembelajaran berbasis video animasi dirasa sangat menunjang dalam jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan media audio- visual berupa gambar, teks, dan suara dimana siswa akan sangat mudah dalam memahami materi. Hal itu dikarenakan didalam media pembelajaran video animasi ini materi disajikan secara jelas dan menarik. Dengan media berbasis video animasi ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta tidak bosan

dengan pembelajaran yang sedang berlangsung karena pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi tersebut menampilkan bentuk berupa gambar yang bergerak dan bervariasi. Sedangkan kelebihan media pembelajaran video animasi ini adalah bisa membangkitkan minat belajar siswa sehingga dapat lebih membangkitkan semangat ketika melaksanakan proses KBM, yang pastinya juga berpengaruh dalam hasil belajar.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Menurut Gagne (dalam Sadiman, Arief S, dkk, 2018:6) media adalah macam- macam jenis bagian didalam lingkungan siswa yang biasa mempengaruhi siswa untuk belajar. Lain halnya Briggs (dalam Sadiman, Arief S, dkk, 2018:6) media pembelajaran semua alat dalam bentuk fisik yang bisa menyampaikan pesan dan memberi rangsangan kepada siswa untuk belajar.

Media pembelajaran dapat berupa gambar, audio, video, maupun audiovisual. Penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran dapat mendukung siswa dalam mencerna materi yang sedang diajarkan. Hal lain, penggunaan media dalam pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk tetap bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **Media Pembelajaran Video Animasi**

Video adalah kumpulan gambar didalam bingkai yang tampak hidup dan penggunaannya diproyeksikan menggunakan lensa proyektor (Arsyad, 2017:50). Video adalah media audio visual yang mevisualisasi gerak (Sadiman, Arief S, dkk. 2018:74).

Animasi yaitu upaya untuk menghidupkan presentasi statis menjadi hidup (Ariyati dan Misriati, 2016: 117). Menurut Neo&Neo (dalam Munir, 2015: 18) animasi ialah teknologi yang bisa merubah gambar diam terlihat hidup, bergerak, dan berbicara.

Media pembelajaran video animasi ini dikembangkan bukan hanya sebagai media yang bias menarik keinginan atau respon siswa saja, tetapi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran khususnya materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SD. Media video animasi ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, mengandung informasi serta mudah dimengerti.

## **METODE**

Penelitian ini dikembangkan menggunakan jenis penelitian pengembangan Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation*). Pendapat Tegeh (2014:41) model ADDIE adalah salah satu diantara model desain pengembangan tersistematik. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch ( dalam Sugiyono, 2016: 38), dimana tahapan pengembangan model ini terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Model ADDIE ini dibuat secara terstruktur dengan rangkaian kegiatan yang runtut untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berhubungan dengan sumber- sumber belajar sesuai yang dibutuhkan. Model ADDIE mempunyai lima langkah yang mudah dimengerti serta diterapkan untuk pengembangan produk seperti video pembelajaran, buku teks dan lain-lain. Model ini memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi pada setiap langkahnya, hal ini sangat membantu peneliti agar hasil penelitiannya menjadi maksimal.

Tahap analisis dilakukan observasi pada kegiatan belajar yang dilaksanakan pada kelas IV SD untuk mengetahui kompetensi yang dituntutkan kepada siswa, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan dijadikan sebagai bahan pengembangan Video Animasi. Tahapan perancangan yaitu melakukan perencanaan pengembangan media Video Animasi dari informasi yang telah peroleh pada tahap analisis. Pada tahapan ini penyusunan desain Video Animasi sesuai dengan kurikulum dan juga kebutuhan siswa pada kegiatan belajar. Tahapan pengembangan, pada intinya melakukan pembuatan Video Animasi sesuai dengan desain perencanaan yang telah direncanakan. Tahapan implementasi ini, hasil pengembangan Video Animasi diimplementasikan ke dalam pembelajaran untuk melihat dampaknya, terhadap kualitas pembelajaran, seperti keefektifan, daya tarik, serta kepraktisan pembelajaran. Tahapan evaluasi media diuji cobakan pada kegiatan belajar, tahapan ini memerlukan kegiatan evaluasi agar mengetahui adanya kekurangan pada waktu kegiatan implementasi pada media pembelajaran, dan memastikan kevalidan dari produk media video animasi.

Teknik pengumpulan data berupa validasi ahli, tes (*Pre-test dan Post test*) serta angket. Validasi ahli dilakukan untuk menilai media yang telah dikembangkan guna menguji kevalidan media pembelajaran video animasi. Tes dilakukan guna mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan angket dilakukan guna mengetahui respon/tanggapan siswa tentang media video animasi yang sedang dikembangkan. Instrument pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, lembar tes, dan lembar angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Media video animasi ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2016: 38), dimana tahapan pengembangan model ini terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media video animasi dikarenakan model ADDIE ini dibuat secara terstruktur dengan rangkaian kegiatan yang runtut untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berhubungan dengan sumber pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta ciri khas pembelajaran. Dalam pelaksanaan pengembangan dengan model ADDIE ini dilakukan secara bertahap sesuai tahapan-tahapan model pengembangan ini.

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi ini terdapat 5 rangkaian pengembangan yang telah dilakukan yakni:

a. Tahap analisis (*analyze*) meliputi:

1) Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan untuk menemukan permasalahan yang mendasar sehingga perlu adanya solusi. Dari analisis yang dilakukan, proses pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas IV SDN Tejo 1 ditemukan masalah yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi, hal itu dikarenakan media pembelajaran yang dipakai terlalu singkat. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada materi ini.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa ini ialah kajian karakter siswa berdasarkan pengetahuan, kognitif dan keterampilan (*skill*) setiap siswa. Hasil dari analisis karakteristik siswa adalah karakteristik siswa SDN Tejo 1 Mojoagung memiliki kemampuan serta tingkat pemahaman yang berbeda. Sebagian siswa dapat memahami materi dengan mudah dan cepat, dan sebagiannya lagi masih perlu waktu yang lebih untuk memahami materi. Selain itu, gaya belajar setiap siswa kelas IV SDN Tejo 1 Mojoagung juga bervariasi, mulai dari memahami materi dengan cara bertanya pada guru secara langsung ataupun mendengarkan penjelasan guru saat didepan.

3) Analisis Materi.

Analisis materi ini dilakukan untuk mengkaji materi sesuai kompetensi dasar dan indikator. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini adalah Tema 7 Subtema 2 Pb 1 yang meliputi muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pengembangan media pembelajaran video animasi dirasa sangat membantu siswa dalam memahami materi.

b. Tahap perancangan (*Design*), meliputi:

1) Penentuan Isi Materi

Pada media pembelajaran video animasi ini berisi materi tematik Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang meliputi muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Isi dari materi ditentukan sesuai dengan standar kompetensi dasar (KD) dan dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa.

2) Merancang Desain Media

Adapun desain media video animasi yang digunakan:

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan video animasi dengan format penyimpanan file mp4.



- b) Materi pembelajaran disajikan dengan ringkas dan jelas.
- c) Dalam setiap slide disisipkan *background* dan terdapat audio yang berisi penjelasan materi.
- c. Tahap pengembangan (*Devolepment*) mencakup pembuatan produk dan validasi produk.
  - 1) Pengembangan Produk

Produk media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Dengan memanfaatkan *Tools* yang ada pada *Microsoft Power Point* ini sangat membantu dalam pengembangan media video animasi. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk tulisan diiringi dengan audio penjelasan materi.



Gambar 1. Tampilan Awal Video Animasi



Gambar 2. Penjelasan Materi dalam Video Animasi

- 2) Validasi Produk
- Validasi produk dilakukan untuk menentukan seberapa valid media yang telah dikembangkan yang kemudian bisa diaplikasikan ketika proses pembelajaran. Validasi yang dilakukan adalah validasi media. Hasil dari validasi media menunjukkan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan sangat valid atau digunakan tanpa direvisi.
- d. Tahap implementasi (*Implementation*)
- Implementasi produk ini di terapkan pada siswa kelas IV B SDN Tejo 1 Mojoagung yang berjumlah 24 siswa. Kegiatan ini dilakukan pada hari sabtu tanggal 14 Mei 2022. Kegiatan implementasi produk media pembelajaran video animasi ini dilaakukan dengan memanfaatkan LCD proyektor yang di tampilkan didepan kelas. Kegiatan uji coba produk pengembangan

media pembelajaran video animasi ini diawali pemberian soal Pre-test disusul proses pembelajaran (meliputi penayangan media pembelajaran video animasi) dan diakhiri dengan menjawab soal *Post-test*.

Setelah rangkaian kegiatan implementasi produk selesai, langkah selanjutnya adalah pembagian lembar angket kepada siswa. Lembar angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai tanggapan siswa tentang media video animasi yang sedang dikembangkan.

#### e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan sebagai usaha untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan. Penilaian/evaluasi produk dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan. Pada tahap analisis dan perencanaan, kegiatan evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan berdasarkan penilaian berupa masukan dan saran dari validator ahli. Sedangkan pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan berdasarkan penilaian siswa setelah kegiatan implementasi dilaksanakan.

## 2. Implementasi Produk Media Pembelajaran Video Animasi

Implementasi produk media video animasi dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2022. Implementasi produk ini di terapkan pada siswa kelas IV B SDN Tejo 1 Mojoagung dengan jumlah 24 siswa. Kegiatan ini dilakukan pada hari sabtu tanggal 14 Mei 2022. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka. Tujuan dari implementasi produk media pembelajaran video animasi ini untuk menilai produk media berdasarkan aspek penggunaannya.

Kegiatan implementasi produk media pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan memanfaatkan LCD proyektor yang di tampilkan didepan kelas. Kegiatan uji coba produk pengembangan media pembelajaran video animasi ini diawali pemberian soal *Pre-test* dan dijawab oleh siswa, disusul proses pembelajaran (meliputi penayangan media pembelajaran video animasi) dan diakhiri dengan menjawab soal *Post-test*. Tujuan diberikannya soal *Pre-test* dan soal *Posttest* guna mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

Tabel 1. Nilai hasil *Pre-test* dan *Posttest*

NO	Nama	Nilai		keterangan
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post Test</i>	
1	Adinda Izza Sabilatur Rahma	60	80	Meningkat
2	Ahfarrulloh Akbar	50	70	Meningkat
3	Alvin Havilah Putra	50	70	Meningkat
4	Arlin Puspita	70	80	Meningkat
5	Al Fathir Rizky Anaya Heppy	50	70	Meningkat
6	Alif Basyiroh Ahmad	70	80	Meningkat
7	Angelika Safa Wijayanti	50	70	Meningkat
8	Brian Putra Setyawan	50	70	Meningkat
9	Dheanova Putri Rahmadhania	60	80	Meningkat
10	Fauwaz Idztihar Hafidz	50	70	Meningkat
11	Keyza Fitri Aulia Azzahra	70	90	Meningkat
12	Mohammad Revand Firjatullah	50	70	Meningkat
13	Muchammad Rozan Nofal	50	70	Meningkat
14	Muhammad Fikri	50	70	Meningkat
15	Mutiara Ananda	70	90	Meningkat
16	Naluni Qalula Arfenda Ulya	70	90	Meningkat
17	Najwa Qeysa Febrianza	50	70	Meningkat
18	Narendra Nafizh Bhagawanta	60	70	Meningkat
19	Nirvania Nur Jannah	50	70	Meningkat
20	Rafifah Nalani Hasna	60	90	Meningkat
21	Rahmad Andy Dermawan	50	70	Meningkat

22	Vilsia Elsa Mulan	60	80	Meningkat
23	Vaza Linda Wati	60	80	Meningkat
24	Zahira Aprilia Adisti	60	80	Meningkat

### 3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi

Respon/tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi Tema 7 Subtema 2 Pb 1 Kelas IV SDN Tejo 1 Mojoagung dapat diketahui dari hasil jawaban pada angket respon siswa yang dilakukan setelah rangkaian proses implementasi produk. Angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan. Adapun hasil rekapitulasi angket respon siswa sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa**

NO	Nama	Skor		Persentase	Keterangan
		Perolehan	Maksimal		
1	Adinda Izza Sabilatur Rahma	33	40	82.50%	Sangat Menarik
2	Ahfarrulloh Akbar	30	40	75.00%	Menarik
3	Alvin Havilah Putra	40	40	100.00%	Sangat Menarik
4	Arlin Puspita	33	40	82.50%	Sangat Menarik
5	Al Fathir Rizky Anaya Heppy	35	40	87.50%	Sangat Menarik
6	Alif Basyiroh Ahmad	25	40	62.50%	Menarik
7	Angelika Safa Wijayanti	35	40	87.50%	Sangat Menarik
8	Brian Putra Setyawan	34	40	85.00%	Sangat Menarik
9	Dheanova Putri Rahmadhania	36	40	90.00%	Sangat Menarik
10	Fauwaz Idztihar Hafidz	35	40	87.50%	Sangat Menarik
11	Keyza Fitri Aulia Azzahra	34	40	85.00%	Sangat Menarik
12	Mohammad Revand Firjatullah	37	40	92.50%	Sangat Menarik
13	Muchammad Rozan Nofal	23	40	57.50%	Menarik
14	Muhammad Fikri	33	40	82.50%	Sangat Menarik
15	Mutiara Ananda	34	40	85.00%	Sangat Menarik
16	Naluni Qalula Arfenda Ulya	33	40	82.50%	Sangat Menarik
17	Najwa Qeysa Febrianza	37	40	92.50%	Sangat Menarik
18	Narendra Nafizh Bhagawanta	33	40	82.50%	Sangat Menarik
19	Nirvania Nur Jannah	36	40	90.00%	Sangat Menarik
20	Rafifah Nalani Hasna	36	40	90.00%	Sangat Menarik
21	Rahmad Andy Dermawan	40	40	100.00%	Sangat Menarik
22	Vilsia Elsa Mulan	34	40	85.00%	Sangat Menarik
23	Vaza Linda Wati	34	40	85.00%	Sangat Menarik
24	Zahira Aprilia Adisti	32	40	80.00%	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>		<b>812</b>	<b>960</b>	<b>2030%</b>	
<b>Rata- Rata</b>		<b>33.83</b>	<b>40</b>	<b>84.58%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

### Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi ini terdapat 5 rangkaian pengembangan yang telah dilakukan yakni tahap analisis (*Analyze*) meliputi analisis masalah, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Tahap perancangan (*Design*) berisi kegiatan merancang konsep media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan (*Development*) mencakup pembuatan produk dan validasi produk. Tahap implementasi (*Implementation*) meliputi kegiatan uji coba produk. Tahap evaluasi (*Evaluation*) meliputi kegiatan evaluasi dan revisi.

Kegiatan uji coba produk pengembangan media pembelajaran video animasi ini diawali pemberian soal Pre-test dan dijawab oleh siswa, disusul proses pembelajaran (meliputi penayangan

media pembelajaran video animasi melalui LCD Proyektor) dan diakhiri dengan menjawab soal *Post-test*. Tujuan diberikannya *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.. Nilai hasil dari 2 tes siswa 100% meningkat. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa media video animasi yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penilaian 24 siswa menggunakan angket respon siswa mengenai media pembelajaran video animasi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV, hasil skor perolehan siswa dalam jumlah keseluruhan adalah 812 , sedangkan skor maksimal dengan jumlah keseluruhan adalah 960. Hasil rata- rata persentasenya adalah 84,58%. Berdasarkan interpretasi skor yang telah ditentukan. 84,58% adalah rata- rata dengan kategori sangat menarik. Siswa tertarik dan menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan dan disertai penggunaan media dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat dilihat dari keantusiasan siswa ketika media pembelajaran video animasi diimplementasikan serta hasil angket respon siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi serta membuat siswa mengingat materi yang telah disampaikan.

### KESIMPULAN

Media pembelajaran video animasi memiliki dampak yang positif bagi bagi nproses pembelajaran, yaitu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Setelah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, kemudian media diimplementasikan dan mendapatkan hasil serta respon yang baik dari siswa IV SDN Tejo 1 Mojoagung. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan *nilai Post-test* mengalami kenaikan. Selain itu, penilaian yang diberikan siswa melalui angket adalah 84,58%, yang apabila dilihat dari interpretasi skor yang telah ditentukan. 84,58% adalah rata- rata dengan kategori sangat menarik. Hal ini dapat diketahui bahwa media video animasi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SD dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Karena hal tersebut, media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bisa menggunakan media ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S. dan Misriati. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Computer AMIK BSI*, II (1) :116-121.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Parmiti, Desak Putu. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Singaraja: Undiksha
- Sadiman, Arief S. dkk. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.