

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

Submission date: 23-May-2023 02:49AM (UTC+0200)

Submission ID: 2099658024

File name: The_Development_of_Animated_Video_Learning_Media_on_Theme_7.pdf (1.14M)

Word count: 3771

Character count: 23466

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

Nurul Fajriyah¹, Muhammad Nuruddin²
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: nufajriyah44@gmail.com, 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 media 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 menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran dan membangun minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu penting adanya media pembelajaran 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 media pembelajaran video animasi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran 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 kegiatan 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 media 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. Tahap 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. Instrumen 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 di depan.

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 (*Devolpment*) 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 Idztiyar 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 repon 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 Sabilatour 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
Jumlah		812	960	2030%	
Rata-Rata		33.83	40	84.58%	Sangat Menarik

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.

14

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S. dan Misriati. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Computer AMK 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 (Pendeatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

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

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Tangerang Student Paper	1%
2	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
3	jptam.org Internet Source	1%
4	Norma Yunita, Fitra Delita. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Vulkanisme Kelas X di Pondok Pesantren Daarul Muhsinin Labuhan Batu", Journal of Digital Learning and Education, 2022 Publication	1%
5	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1%
6	docobook.com Internet Source	1%

7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
8	adoc.pub Internet Source	1 %
9	repository.ummat.ac.id Internet Source	1 %
10	media.neliti.com Internet Source	1 %
11	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
12	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
13	Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
14	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
15	edukatif.org Internet Source	<1 %
16	id.123dok.com Internet Source	<1 %

17

Internet Source

<1 %

18

Ani Nur Aeni, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2022

Publication

<1 %

19

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

<1 %

20

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

21

Submitted to Universitas Trilogi

Student Paper

<1 %

22

eskripsi.stkippgribl.ac.id

Internet Source

<1 %

23

jurnal.peneliti.net

Internet Source

<1 %

24

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Angga Ramadhany, Erlina Prihatnani. "Pengembangan Modul Aritmerika Sosial Berbasis Problem Based Learning untuk Siswa

<1 %

SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2020

Publication

26

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

<1 %

27

digilib.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

28

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

29

www.kajianpustaka.com

Internet Source

<1 %

30

Firdayana Makmur, Sri Andayani, Vevi Arini
Azizatus Sufaidah. "THE DEVELOPMENT
GEMATIKA AS A WEBSITE-BASED
MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON
COMPARISON MATERIALS", AKSIOMA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Matematika, 2023

Publication

<1 %

31

Wiratna Immanuel Imm, Irwan Koto, Endang
Widi Winarni. "PENGEMBANGAN BOOKLET
DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MATERI
SIKLUS HIDUP HEWAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPA",
Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas),
2022

Publication

<1 %

32	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
33	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
34	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
35	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
36	repositorio.uta.edu.ec Internet Source	<1 %
37	retnoinda.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	www.scribd.com Internet Source	<1 %
39	Akhsanul In'am, Rani Darmayanti, Bhaskoro Prasetyo Adi Maryanto, Retno Wahyu Arian Sah, Kamilia Rahmah. "DEVELOPMENT LEARNING MEDIA E.A.V ON MATHEMATICAL CONNECTION ABILITY OF JUNIOR HIGH SCHOOL", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023 Publication	<1 %
40	Mufih Kurani Haqih, Zerri Rahman Hakim, Reksa Adya Pribadi. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS	<1 %

SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN TEMATIK", JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2022

Publication

41

Nina Agustina, Meyta Pritandhari, Ningrum Ningrum. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS SCIENTIFIC LEARNING PADA MATERI PERMINTAAN KELAS VII SMP NEGERI 01 PENAWAR AJI", EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, 2022

Publication

<1 %

42

Nova Dwi Rahayu, Zulherman, Ika Yatri. "Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students", Journal of Physics: Conference Series, 2021

Publication

<1 %

43

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

44

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1 %

45

www.scilit.net

Internet Source

<1 %

46

Andik Purwanto, Eko Risdianto, Desy Hanisa Putri, Fitri Masito, I Gusti Agung Ayu Mas Oka. "PEMANFAATAN APLIKASI POWTOON DALAM

<1 %

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI
GURU SMAN 4 KEPAHIANG", Darmabakti:
Jurnal Inovasi Pengabdian dalam
Penerbangan, 2021

Publication

47

Anis Farida Jamil, Hendarto Cahyono, Mila
Sekar Ayu. "PENGEMBANGAN HANDOUT
MATEMATIKA BERCIRIKAN KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
LITERASI MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

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

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
