

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUBTEMA
PERUBAHAN LINGKUNGAN**

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Siswa Kelas V (lima) di Sekolah Dasar Negeri Kota Batu 08
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Dilla Nurillah Lestari

037118078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2022**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUBTEMA
PERUBAHAN LINGKUNGAN

Penelitian Research and Development (RnD)

Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kotabatu 08 Kab Bogor

Tahun Ajaran 2021/2022

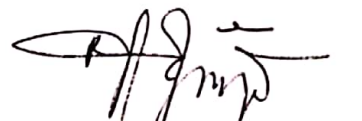
Dilla Nurillah Lestari (037118078)

Menyetujui :

Pembimbing Utama


Dr. Irvan Permana, M.Pd
NIK. 1.1011047561

Pembimbing Pendamping


Ratih Purnamazari, M. Pd
NIK. 1.11047559

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. H. Eka Suhardi, M.Si
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Nama : Dilla Nurillah Lestari
NPM : 037118078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Irvan Permana, M. Pd	
2	Nurlinda Safitri, M. Pd	
3	Rukmini Handayani, M. Pd	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd
NIK. 1.0410012510

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah ditulis kan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, Juni 2022
Yang membuat pernyataan

Dilla Nurillah Lestari

ABSTRAK

Dilla Nurillah Lestari. 037118078. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. Irvan Permana, M. Pd. dan Ratih Purnamasari, M. Pd. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan di kelas V SD Negeri Kotabatu 08 mengetahui efektifitas media tersebut, serta mengetahui respon siswa dengan adanya media tersebut. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* atau penelitian dan pengembangan menurut model ADDIE mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan berupa uji validasi oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, dan angket respon siswa serta evaluasi. Pada kelayakan didapat persentase dari ahli media sebesar 92,8%, dari ahli materi sebesar 78,1% dan ahli bahasa sebesar 87,2%. Hasil kepraktisan media pembelajaran dengan aplikasi *Animaker* bisa diamati dari angket respon siswa dan hasil evaluasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Animaker* layak untuk digunakan. Respon siswa membuktikan dampak positif dengan presentase nilai yang didapatkan. Berdasarkan angket respon siswa sebesar 71,7% dengan begitu dapat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi , Animaker

KATA PENGANTAR

Dengan puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan” yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri KotaBatu 08 Kab Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin akan selesai apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Dr. Irvan Permana, M. Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ratih Purnamasari, M. Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Ade Wijaya, M. Psi, selaku dosen pembimbing akademik kelas C yang selalu memberi nasehat dan motivasi
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN KotaBatu 08 yang telah memberikan izin bagi penulis dalam melakukan penelitian.
9. Wali kelas VB dan rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung kegiatan penulis selama melakukan penelitian berlangsung.
10. Siswa SDN KotaBatu 08 yang telah membantu dan mendukung penulis dalam melaksanakan penelitian
11. Kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan, doa dan kerjasamanya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
12. Perbiasan yang terdiri dari Kim Jongin, Byun Baekhyun, Do Kyungsoo, Oh Sehun, Park Chanyeol, Kim Junmyeon, Kim Minseok, Kim Jongdae dan aktor-aktor series Tawan Vihokratana, New Thitipoom, Jumpol

Adulkittiporn, Atthaphan Phunsawat yang selalu membuat hati dan pikiran penulis senang dikala stress melanda

13. Sahabat sekaligus saudara sedari SD sampai sekarang Dewilia N. P yang selalu bekerjasama, menyemangati, dan mendukung dalam melakukan banyak hal khususnya skripsi ini
14. Sahabat sedari sekolah menengah Sakinah, Davina, Haura, Hesti, Julfa, dan Yulfa yang selalu menyemangati dan doa dari jauh
15. Teman baikku Alfi, Nabila, Diana, Fahira, Nisa, Ina yang telah menemani selama masa perkuliahan ini.
16. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018
17. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu

Semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
BUKTI PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Kajian Teoretik	9
1. Media Pembelajaran Video Animasi	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	16
e. Pengertian Video Animasi.....	17
f. Kelebihan Video Animasi	19
g. Kelemahan Video Animasi.....	21
2. Animaker	23
a. Pengertian Animaker	23
b. Kelebihan Animaker	25

c. Kelemahan Animaker.....	27
d. Langkah-langkah Membuat Video Animasi Berbasis Animaker.....	28
B. Kerangka Berpikir.....	31
C. Penelitian Relevan	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Metode dan Prosedur Penelitian.....	34
1. Metode penelitian	34
2. Prosedur Penelitian	35
3. Tahapan Pengembangan	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	50
1. Teknik Pengumpulan Data.....	50
2. Instrumen Penelitian	52
E. Teknik Analisi Data	58
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Pengembangan.....	62
1. Deskripsi Validasi Ahli.....	62
2. Deskripsi Respon Siswa Berdasarkan Uji Terbatas	70
3. Hasil Evaluasi	73
B. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	80
C. Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard	49
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker.....	49
Tabel 3. 3 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	53
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	55
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	56
Tabel 3. 8 Lembar Kegiatan Observasi.....	57
Tabel 3. 9 Pedoman penilaian angka angket validasi	59
Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata- rata	60
Tabel 3. 11 Kriteria Respon Siswa	61
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Media.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Materi	66
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Bahasa	68
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa	71
Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Pada Respon Siswa.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pencarian Animaker.....	29
Gambar 2. 2 Halaman Awal Animaker.....	29
Gambar 2. 3 Cara Membuat Video Animasi.....	30
Gambar 2. 4 Pemilihan Membuat Animasi.....	30
Gambar 2. 5 Halaman Bagian Dalam Pada Animaker	31
Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Konseptual.....	32
Gambar 3. 1 Diagram tahapan ADDIE.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 SK Bimbingan	85
Lampiran. 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	87
Lampiran. 3 Surat Izin Prapenelitian	91
Lampiran. 4 Surat Keterangan Prapenelitian	92
Lampiran. 5 Surat Izin Penelitian	93
Lampiran. 6 Surat Keterangan Penelitian	94
Lampiran. 7 Surat Izin Uji Instrumen	95
Lampiran. 8 Surat Keterangan Uji Instrumen	96
Lampiran. 9 Hasil Validasi Ahli Media	97
Lampiran. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	98
Lampiran. 11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran. 12 Hasil Angket Respon Siswa	100
Lampiran. 13 Hasil Evaluasi Siswa	101
Lampiran. 14 Daftar Siswa.....	103
Lampiran. 15 Bukti Submit Jurnal Artikel	104
Lampiran. 16 Surat Penilaian Produk Ahli Media	105
Lampiran. 17 Surat Penilaian Produk Ahli Bahasa.....	106
Lampiran. 18 Surat Penilaian Produk Ahli Materi	107
Lampiran. 19 Tampilan Media Video Animasi Berbasis Animaker	108
Lampiran. 20 Dokumentasi	109
Lampiran. 21 Shoot setiap Scene	109

Lampiran. 22 Riwayat Hidup.....	112
---------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu usaha kesadaran siswa untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut KI Hajar Dewantara dalam (Hasbullah, 201:4) pendidikan adalah penuntun tumbuh kembang siswa. Artinya, pendidik mengarahkan segala kemampuan yang ada dalam diri setiap siswa yang dimana dengan belajar dan mencari ilmu setinggi-tingginya dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan tercapai. Tujuan Pendidikan menurut pasal 20 dan 3 Undang-undang 2003 disebutkan bahwa tujuan Pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan peluang masyarakat menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kompeten, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang berkembang dari kurikulum berbasis komputer tahun 2004 dan kurikulum tingkat satuan tahun 2006 yang diperkenalkan pada tahun ajaran 2013. Peningkatan soft dan hard skill yang meliputi aspek sikap, kemampuan, dan pengetahuan (Tiara & Sari, 2019:22)

Kurikulum 2013 menekankan pada proses pendidikan secara keseluruhan untuk menyentuh area yang lebih luas seperti ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik (Setiadi 2016:167). Dengan kata lain, prinsip paling mendasar dari kurikulum 2013 adalah fokus pada kemampuan guru untuk menerapkan proses pembelajaran otentik yang bermanfaat bagi siswanya (Kurniawan & Noviana, 2017:390).

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa program kurikulum 2013 ialah guru dan siswa harus lebih berpikir luas dari sikap, keterampilan, pengetahuan serta pembelajaran. Dengan mengacu pada kurikulum 2013, guru perlu untuk kreatif dan selalu menekankan penggunaan media saat melakukan pembelajaran. Untuk membangun lingkungan belajar yang efektif dan efisien, guru yang harus memiliki kompetensi. Keterampilan pendidikan juga diperlukan ketika merencanakan dan menyajikan media. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Hal ini didukung oleh Supriadie & Darmawan (2012:5) jika peran guru sebagai pendidik ternyata sesuai dengan implementasi untuk siswa yang berbeda, tidak ada cara untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif untuk semua orang. Hal ini dikarenakan guru perlu dapat meningkatkan pembelajarannya melalui multimedia, multistrategi, dan berbagi keterampilan mengajar.

Teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat. Media juga merupakan unsur pembelajaran yang sangat penting yang membantu peneliti mencapai tujuan pembelajarannya.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan buku tematik di sekolah dasar, ada yang abstrak dan siswa bisa bingung untuk memahaminya. Konsep tematik SD/MI biasanya berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Maka dari itu, sebab lingkungan pada hakekatnya adalah laboratorium untuk belajar alam, maka banyak petunjuk yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mempelajari mata pelajaran lingkungan. Konsep pendidikan tematik, penerapannya dilakukan dalam pelajaran sehari-hari. Petunjuk ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif karena menyajikan konsep secara nyata dalam lingkungan dan memberikan solusi untuk mendorong batas-batas pengalaman siswa.

Tentang keadaan pembelajaran daring saat ini tentunya harus menggunakan media daring juga, dan salah satu media online adalah media video, jika secara daring atau tatap muka dapat menggunakan media yang spesifik karena saat daring jadi bisa diselesaikan dengan menggunakan media video animasi sebagai alat bantu siswa belajar saat daring yang sebelumnya guru tidak

menggunakan video dalam pembelajarannya. Dan lihat daya serap siswa yang berbeda-beda apalagi pada siswa kelas 5 misalnya pada pembelajaran yang akan penulis teliti pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan

Dengan menggunakan media pembelajaran itu sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, kemampuan atau keterampilan belajar untuk meningkatkan proses belajar belajar pada siswa. Bahan ajar dipahami dan diterima dengan baik oleh siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran, menarik perhatian, dan menyediakan bahan ajar atau materi untuk mencapai tproses pembelajaranyang efektif dengan menggunakan media yang menyenangkan Arsyad (2014). Seperti yang ditunjukkan Susilama (2017) media membantu menarik siswa untuk belajar. Siswa terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran melalui interaksi dengan siswa lainnya dan sumber belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi yang disajikan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis Animaker dengan video pembelajaran animasi, yaitu video animasi

konten yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dasar karena menarik, lucu, dan cocok untuk siswa sekolah dasar. Menurut Faris dalam (Sadirman, 2011), animasi adalah media yang mentransformasikan ide, gagasan, konsep menjadi gambar untuk pada akhirnya mempengaruhi dunia, berdampak pada dunia, bukan hanya penghalang di dunia animasi. Peneliti mengembangkan video animasi berbasis Animaker untuk siswa sekolah dasar. Video edukasi animasi ini menampilkan cerita seru dan penuh warna yang akan disukai siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak penuh dengan bermain dan belajar melalui bermain. Tujuan dari video animasi edukatif ini adalah untuk membuat siswa sekolah dasar lebih senang dan lebih memahami materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan penelitian Ponza, Jampel, & Sudarma pada 2018 yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas V Mata Pelajaran Tematik di SDN 1 Kaliuntu" dengan hasil penelitian tingkat validitas oleh ahli isi mata pelajaran mencapai skor 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran mencapai skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, dan ahli media pembelajaran mencapai skor 86% dengan kualifikasi baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perkembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media cetak.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan inovatif.
4. Media pembelajaran umumnya masih menggunakan media visual dan media tersebut belum dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih kreatif.
5. Terbatasnya sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar

C. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana respon pendidik dan siswa terhadap terhadap media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan di kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dengan diadakannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Dengan mengetahui pengembangan media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 untuk siswa kelas V SD.
2. Dengan mengetahui respon guru dan siswa terhadap media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 untuk siswa kelas V SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pelaksanaan ini adalah seperti berikut:

1. Secara teoritis

Mengembangkan media video animasi ini untuk memberikan ilmu pengetahuan. Dan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk pembelajaran tematik di SDN Kotabatu 08 dan menjadikan sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pemahaman siswa, media video animasi

berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 untuk siswa kelas V SD.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu sumber pembelajaran tambahan dan pemanfaatan dalam pengajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 untuk siswa kelas V SD.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan dapat di pahami oleh para siswa dengan menggunakan media video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 untuk siswa kelas V SD.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara. Dengan kata lain, merupakan pengenalan pesan yang di kirim kepada penerima Suprihatingrum dalam (Kuncahyono, 2017:774). Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*", yang dalam bahasa Yunani berarti "instructus" atau "*intruere*", yang berarti "memberikan gagasan". Oleh karena itu, pengertian mengajar ini adalah menyampaikan pikiran dan ide yang diproses secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran memiliki arti yang lebih positif dalam melaksanakan kegiatan belajar, karena siswa maupun pendidik merupakan sasaran belajar yang aktif.

Media pembelajaran merupakan fasilitator yang dapat memudahkan pengajar untuk mengkomunikasikan tentang pembelajaran pada siswa dan membantu mereka mencapai pembelajaran sesuai tujuan pembelajarannya (Wulandari, 2018:78). Menurut Sanjaya dalam (Haryono, 2015: 47) media pembelajaran adalah suatu bahan ajar yang dipakai dalam mendukung materi pada kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah kemampuan untuk secara sistematis menyalurkan atau mendistribusikan pesan dari suatu sumber belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerima secara efisien dan efektif melaksanakan proses pembelajaran (Arsyhar, 2020:8). Menurut Widodo (2020) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang bersifat tradisional maupun modern.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar yang dapat melibatkan siswa. Media pembelajaran juga merupakan suatu komponen sumber belajar yang mencakup materi, lingkungan siswa untuk memudahkan belajar siswa hingga dapat tercapai proses belajar yang efektif. Media pembelajaran digunakan sebagai mediator dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan yang disampaikan dari sumber kepada penerima atau tujuan. Berdasarkan pemaparan di atas, jelas bahwa dengan adanya media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dari segi pemahaman, karena mempengaruhi hasil belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Haryono (2015:49- 50) menyatakan fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Mengatasi keterbatasan siswa,
- 2) Dapatkan gambaran yang jelas dari suatu objek yang sulit dilihat secara langsung.
- 3) Siswa bisa berinteraksi langsung dengan lingkungan.
- 4) Mengajarkan konsep dasar yang baik, benar, serta realitas.
- 5) Meningkatkan kebutuhan minat siswa
- 6) Mendorong serta memotivasi siswa agar semangat belajar.
- 7) Siswa memperoleh pengalaman lengkap dari realitas ke abstraksi.
- 8) Siswa dengan mudah untuk membandingkan, mengamati, menjelaskan objek.

Menurut Mashuri & Budiyo (2020:2) fungsi media dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menyerap sepenuhnya materi yang disajikan. Menurut Sanjaya (2017:73-77) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai bahan ajar atau sebagai alat bantu dalam memberikan bahan ajar kepada guru. Menurut Hamalik dalam (Indriyani, 2019:19) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya:

- 1) Menciptakan situasi belajar yang efektif,
- 2) Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Mempercepat proses pembelajaran membantu media pembelajaran siswa.
- 5) Media pembelajaran untuk memahami mata pelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Daryanto (2016: 8) fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menyaksikan hal-hal atau makhluk-makhluk yang ada pada masa lalu yang sulit diperoleh dan diamati secara langsung.
- 2) Mendengarkan suara-suara yang sulit dirasakan secara langsung dengan telinga.
- 3) Jarang mengamati atau memiliki beberapa peristiwa lagi di masa lalu mudah untuk membandingkan.
- 4) Dapat menjangkau audiens dalam kelompok besar, sambil mengamati objek yang sama.
- 5) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan kecepatannya.

Maka kesimpulannya bahwa fungsi media pembelajaran ialah memudahkan pengajar untuk menyampaikan konsep dasar yang akurat, realistis, serta mudah dipahami oleh siswa. Membuat belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa agar tidak cepat bosan saat belajar. Serta bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan proses pembelajaran pun akan akan efektif dan efisien.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Haryono (2014:49) secara umum manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Mengatasi batasan pengalaman siswa.
- 2) Mendapatkan gambaran yang jelas dari suatu objek yang sulit diamati secara langsung.
- 3) Buat pengamatan yang konsisten.
- 4) Mengkomunikasikan konsep dasar yang konkrit dan realistis
- 5) Menciptakan keingintahuan dan minat baru.
- 6) Memotivasi serta mendorong siswa dalam belajar.
- 7) Memberi pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret hingga abstrak.
- 8) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati dan menjelaskan bendanya.

Menurut Syafi'i dalam Sumanto (2020:50) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk hal berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Merangsang memori konsep.
- 3) Memotivasi siswa untuk mengikuti materi.
- 4) Memberikan bimbingan individu.
- 5) Menghasilkan prestasi siswa terkait dengan pelajaran.
- 6) Memberikan informasi tentang nilai siswa yang benar.
- 7) Meningkatkan daya ingat dan memberikan pengetahuan keterampilan sikap untuk belajar.

Hamid et al., (2020:7-8) mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Mempermudah pembelajaran antar guru dan siswa yang sedang berlangsung.
- 2) Meningkatkan minat, motivasi, dan keingintahuan pada proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah penyampaian materi abstrak menjadi spesifik.
- 4) Mengatasi batas ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

Hardianto (2020) mengemukakan secara umum media pembelajaran memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu :

- 1) Memastikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistik.
- 2) Melampaui batas ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

- 3) Dengan menggunakan media pendidikan yang tepat dan beragam, siswa dapat mengatasi sikap pasifnya.
- 4) Kurikulum dan mata pelajaran ditetapkan sama untuk semua siswa, tetapi memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda di antara siswa, hal ini dapat diatasi melalui media pendidikan. Itu berarti memberi mereka insentif yang sama.

Sumiharsono & Hasanah (2017) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Jelas tanpa terlalu bertele-tele.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Merangsang semangat belajar dan mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama menyamakan pengalaman, dan membangkitkan persepsi yang sama.

Jadi, dapat disimpulkan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa merupakan manfaat media pembelajaran. Selain itu, media juga bermanfaat sebagai selingan metode

pengajaran yang digunakan guru agar lebih bervariasi, sehingga guru tidak terus-menerus menjelaskan materi.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Dalam Latri (2017) media pembelajaran sebagai media grafis (gambar, foto, poster, dll), media 3D (model kerja, maket, diorama), dan media proyeksi (foil, film, OHP, dll), dan media pembelajaran dapat digunakan sebagai pembelajaran media. Jenis media berdasarkan kemampuan belajar klasifikasi Gagne adalah media demonstrasi, komunikasi, media cetak, video, gambar diam, film dengan audio, dan mesin pembelajaran (Primasari, Zulfiani, dan Yanti, 2014).

Menurut Widyastuti (2017) jenis media pembelajaran meliputi:

- 1) Media visual, seperti majalah.
- 2) Media audio, seperti radio.
- 3) Media audiovisual, seperti acara televisi.
- 4) Multimedia.

Menurut Sudjana dalam (Audie, 2019) mengklasifikasikan jenis media terbagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media 2D, seperti kartun dan komik.
- 2) Media 3D, seperti maket.

- 3) Media proyeksi, seperti *slide*, sinema.
- 4) Penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dalam Magdalena et al., (2021) mengklasifikasikan media dibagi menjadi antara lain:

- 1) Media visual, contoh gambar, miniatur, alat peraga dan lainnya.
- 2) Media audio, contoh musik, siaran radio, dan lainnya.
- 3) Media audiovisual, contoh pementasan.
- 4) Multimedia.

Adapun jenis media pembelajaran disimpulkan terdapat berbagai bentuk media yang memiliki kelebihan masing-masing. Dalam mengaplikasikan media, guru perlu menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan siswa, dan pertimbangan pendanaan.

e. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan gerakan halaman dengan halaman lain yang berubah selama jangka waktu tertentu, memberikan kesan gerakan. Ada juga suara pendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan dan lainnya. (Husni 2021:17 ; li, 2021). Menurut Ponza et al., (2018) animasi merupakan gambar yang bergerak. Hal ini sejalan dengan teori

Buchari dan Sentinowo (dalam Apriansyah, 2020:12) animasi adalah proses mengambil urutan gambar dan memutarnya kembali untuk menciptakan ilusi gerakan yang menghidupkan gambar.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang diurutkan. Jika urutan gambar ditampilkan dengan kecepatan yang sesuai, membuat urutan tampak bergerak (Hidayatullah et al., 2011:63). Menurut Munir (2013: 340) “animasi berasal dari kata anime yang memiliki arti “hidupkan”. Animasi adalah gambar diam yang diambil berdampingan dengan kamera”.

Video animasi adalah media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman yang dipersonalisasi kepada siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Garsinia et al. (2020: 45) (Dewi & Handayani, 2021)

Jadi, peneliti simpulkan pengertian animasi ialah sebuah komunikasi dengan menggunakan rekaman bergambar yang mampu bergerak untuk menyampaikan suatu pesan dengan menggunakan gambar kartun atau gambar bergerak.

f. Kelebihan Video Animasi

Menurut B & Kumaningrum dalam (Huda & Gumilang, 2019:3) kelebihan animasi adalah untuk motivasi siswa belajar, menarik perhatian siswa, dan mencegah siswa merasa bosan saat belajar. Sedangkan menurut Mashuri & Budiyono (2020: 9) Menggunakan media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Jadi, (1) tampilan yang menarik dapat meningkatkan kesenangan belajar siswa; (2) dapat mengubah sikap siswa terhadap pembelajaran. (3) membantu menyampaikan konsep materi yang diteliti, (4) sebagai alternatif bagi guru untuk menyediakan materi pembelajaran, (5) efisien dan siap pakai dalam segala situasi.

Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam (Mashuri & Budiyono, 2020:3) yaitu (a) meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam memberikan materi; (b) dapat mengulangi sejumlah pembahasan tertentu; (c) dapat menjelaskan proses dan peristiwa secara detail dan realistis dalam video; (d) dapat diterapkan berulang kali karena itu tahan lama dan memiliki tingkat kerusakan yang rendah; (e) membutuhkan kemampuan guru untuk memanipulasi teknologi; (f) meningkatkan keterampilan dasar dan mengajarkan siswa

membuat pengalaman baru. (g) media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menitikberatkan pada kegiatan belajar siswa.

Sedangkan menurut Ahmadi dan Ibda (2018: 288) keunggulan media animasi adalah:

- 1) Kemampuan menjelaskan secara sistematis kejadian pada setiap perubahan
- 2) Sangat berguna untuk menjelaskan proses dan prosedur
- 3) Animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan hal-hal yang kompleks perlu dijelaskan dalam gambar atau kata-kata
- 4) Animasi dapat mengekspresikan materi yang tidak kasat mata dengan memvisualisasikan materi yang sedang digambarkan.

Menurut Johari et al., (2016 : 11) Kelebihan dari media animasi adalah :

- 1) Mengurangi ukuran suatu benda yang cukup besar secara fisik.
- 2) Memudahkan guru dalam memberikan informasi tentang proses yang cukup kompleks.
- 3) Menyediakan beberapa media yang *konvergen*, seperti menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.

- 4) Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 5) Interaktif karena dapat menerima umpan balik dari pengguna.
- 6) Bersifat mandiri dan pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan konten.

Jadi dari penjabaran di atas disimpulkan bahwa kelebihan animasi adalah media animasi bisa meningkatkan motivasi siswa, mencegah rasa bosan dalam belajar sehingga membuat pengguna lebih baik, dengan menggunakan animasi kemampuan untuk menjelaskan kejadian dapat tergambarkan secara jelas, serta mempermudah dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung.

g. Kelemahan Video Animasi

Menurut Johari et al., (2016: 11) kekurangan dari media pembelajaran animasi yaitu:

- 1) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 2) Diperlukan perangkat lunak khusus untuk membuat media pembelajaran animasi
- 3) Keterampilan dan kreativitas diperlukan untuk merancang animasi yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran

4) Tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video.

Menurut Cecep Kustandi (2013: 64-65) dalam Salma, (2021 : 20) menyatakan beberapa batasan penggunaan media video pembelajaran yaitu pengadaan video biasanya membutuhkan biaya yang besar dan banyak pada saat pemutaran video, sehingga semua siswa melalui video tersebut tidak mungkin menyampaikan apa yang disampaikan kecuali jika video tidak selalu memenuhi kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran sesuai dengan keinginan.

Sedangkan menurut Daryanto (2013: 90) media video animasi memiliki beberapa kelemahan, diantaranya: 1) Detail dan objek tidak dapat diungkapkan sama sekali. 2) Informasi ukuran, tidak memungkinkan untuk menampilkan objek dengan ukuran sebenarnya. 3) 3D, gambar yang ditampilkan dengan video biasanya 2D. 4) Oposisi, atau pilihan yang tidak tepat, berarti penonton mungkin skeptis terhadap interpretasi gambar yang mereka lihat. 5) Perangkat proyeksi diperlukan untuk melihat materi pendukung video. 6) Membutuhkan banyak uang untuk membuat tayangan video.

Kelemahan menurut Permatasari (2015:17) Penggunaan media video meliputi : (1) Mendapatkan film dan video animasi biasanya membutuhkan banyak waktu. (2) Tidak semua

siswa dapat memahami informasi yang disampaikan melalui video karena gambar berubah ketika film diputar, (3) kecuali jika film atau video tersebut diranvang dan diproduksi secara khusus untuk penggunaan pribadi, film atau video yang tersedia belum tentu memenuhi kebutuhan, kebutuhan pembelajaran, atau tujuan yang diinginkan.

Menurut Johari et al., (2016 :14) hal yang terkait dengan kekurangan media animasi yang tidak dapat merepresentasikan realitas. Contohnya video. Sulit bagi siswa untuk membayangkan apabila akan terjadi dengan benda aslinya.

Jadi, berdasarkan teori diatas kesimpulan diatas bahwa kelemahan pada video animasi yaitu sifatnya yang cenderung impersonal. Selain itu proses pembuatannya juga bisa memakan waktu lebih lama. Video yang lebih kompleks dengan durasi yang lebih panjang tentunya akan menambah waktu pembuatannya.

2. Animaker

a. Pengertian Animaker

Menurut Sulthon et al., (2021:15) *Animaker* merupakan perangkat lunak yang menyediakan alat online untuk membuat dan mengedit animasi video berbasis cloud pertama yang dirilis dalam versi beta terbuka pada tahun 2014, kemudian pada bulan Februari 2015 perangkat lunak ini

secara resmi dirilis berdasarkan model freemium, yang menawarkan opsi akun gratis kepada pengguna.

Animaker merupakan salah satu dari banyak aplikasi dan inovasi yang bisa digunakan sebagai pengganti media pembelajaran. *Animaker* ialah aplikasi yang mudah untuk dibuat dan digunakan guru serta tersedia gratis di internet. *Animaker* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan suara dan gerakan transisi untuk memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik. (Badri et al, 2020).

Menurut Pratama dan Widodo (2018:3) *animaker* digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi 2D berbasis software. Mashuri dan Budiyo (2018:5) mengklaim bahwa *Animaker* adalah perangkat lunak animasi yang prosesnya online. Aplikasi ini dapat menggunakan latar aplikasi dan karakter dari aplikasi ini. *Animaker* pada dasarnya adalah aplikasi berbasis video animasi dimana proses editing dilakukan secara online dengan berbagai fitur seperti karakter, background, teks, audio, dubbing, transisi dll.

Alternatif animasi *animaker* dan terobosan baru dalam pembuatan video pembelajaran ditujukan untuk membantu guru belajar dan menyajikan pembelajaran yang baik dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar siswanya. Dengan

berkembangnya penelitian media pembelajaran animasi berbasis animaker dengan materi lingkungan dan bidang berbentuk bangun datar, pemanfaatannya yang jarang terlihat di sekolah dapat memberikan dan membimbing guru dan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran.

Menurut Ningtyas et al., (2021 : 741) *Animaker* adalah sebuah *platform* atau perangkat lunak pembuat animasi *online*. Aplikasi ini membutuhkan berbagai jenis background dan karakter. Video animasi terlihat sangat menarik karena tampilannya yang dapat menarik minat siswa. Dan dapat menggunakan aplikasi animaker untuk membuat video animasi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *animaker* yaitu salah satu media animasi pilihan dan terobosan baru dalam membuat video pembelajaran yang memungkinkan guru mendukung proses pembelajaran dan memberikan berbagai pembelajaran yang bertujuan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Kelebihan Animaker

Menurut Firdaus et al., (2021 : 104) kelebihan pada aplikasi Animaker adalah :

- 1) Fitur lengkap mulai dari infografik, 2D, sampai 2,5D.

- 2) Hasilnya dapat mengunduh video berkualitas full HD, HD, dan SD dan ke perangkat kita dalam durasi 30 menit.
- 3) Dapat diunduh secara gratis,

Menurut Fajarwati & Irianto, (2021) kelebihan pada aplikasi *animaker* dapat dirangkum bahwa *animaker* sebagai platform untuk menggunakan media video animasi menawarkan keuntungan pedagogis dalam hal pembuatan media video pendidikan.

Aplikasi *Animaker* sangat mudah untuk diunduh atau diinstal di smartphone atau di laptop dan dibuat secara mandiri. Keunggulan lainnya, di kelas operasional, penggunaan laptop dan proyektor sudah cukup. Munawar, (2020).

Kelebihan dari aplikasi *animaker* menurut Nurhasanah, E, dkk (2021 : 459) dalam pembuatan media video animasi ini pun terdapat banyak animasi bergerak dan sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan yang terdapat pada aplikasi *Animaker*. Dan pembelajaran dengan media animasi *animaker* akan menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.

Menurut Sidabutar & Refflina, (2022) Kelebihan menggunakan aplikasi *Animaker* adalah aplikasi yang dapat

mengunduh video yang telah selesai dibuat dapat diunduh secara gratis, dan memiliki beberapa fitur menarik yang tersedia, serta untuk menyimpan media yang dibuat dalam format video hingga durasi maksimal 30 menit.

Jadi, teori diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *Animaker* merupakan salah satu aplikasi media video animasi yang memiliki banyak fitur-fitur dari mulai animasi bergerak, *background*, *backsound* dan sebagainya, serta adapun media yang telah dihasilkan dari *animaker* bisa dilihat menggunakan *link Youtube* maka dalam pembelajaran bisa dilihat kapan saja dan dimana saja.

c. Kelemahan Animaker

Menurut Firdaus et al., (2021 : 104) Kelemahan pada aplikasi *Animaker* adalah :

- 1) Berbasis web, pengguna harus menggunakan kuota internet.
- 2) Memulai template adalah proses yang cukup panjang.
- 3) Ada beberapa fitur gratis.

Menurut Sidabutar & Reflina, (2022) Aplikasi *animaker* memiliki kelemahan yaitu masih berbasis web. Akibatnya, kuota internet digunakan untuk penggunaannya, membatasi fitur yang tersedia secara gratis.

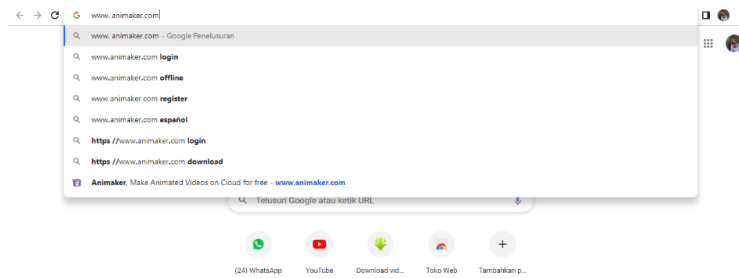
Kelemahan dalam menggunakan *Animaker* menurut Pulungan & Hasanah, (2022: 26) yaitu a) Proses pembuatan video animasi di *Animaker* masih sangat terbatas dan ada beberapa elemen yang mendukung lainnya, oleh karena itu jika peneliti ingin menambahkan gambar yang tidak disertakan dalam perangkat lunak maka harus mencari sumber lain, (b) karena masih berbasis web, sehingga peneliti harus menggunakan kuota internet, (c) prosesnya yang banyak, (d) lebih banyak fitur berbayar dibandingkan gratis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kelemahan aplikasi *animaker* sebagian besar yaitu aplikasinya berbasis web, sehingga harus menggunakan kuota internet untuk menggunakannya. Melalui hanya dengan template adalah proses yang cukup panjang dengan berbagai fitur berbayar dan beberapa fitur gratis.

d. Langkah-langkah Membuat Video Animasi Berbasis

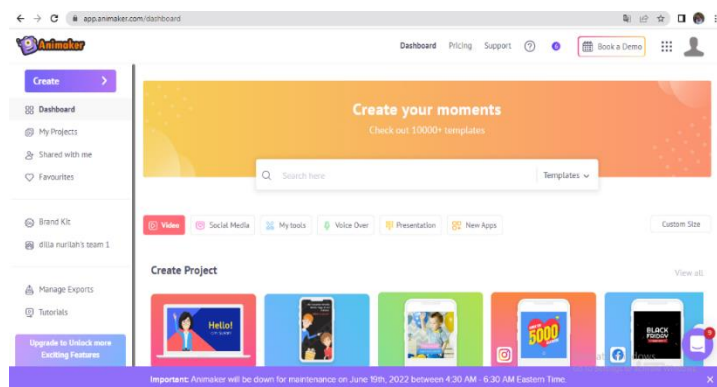
Animaker

- 1) Pertama, kunjungi situs *Animaker* di alamat online berikut ini: www.Animaker.com



Gambar 2. 1 Pencarian Animaker

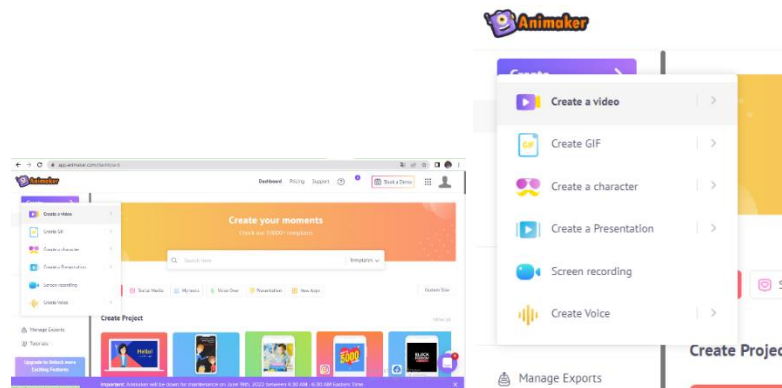
- 2) Jika tidak memiliki akun di situs *Animaker*, silakan buat akun terlebih dahulu. Bisa dapat mendaftar dengan akun Google, email, atau Facebook. Disini peneliti menggunakan akun yang sudah ada.



Gambar 2. 2 Halaman Awal Animaker

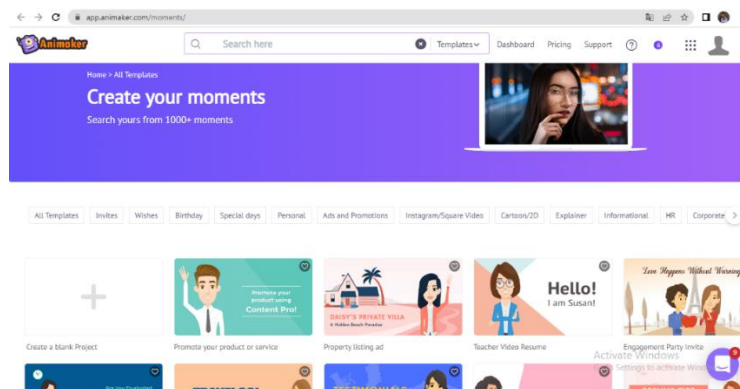
- 3) Setelah masuk ke halaman utama *Animaker*, jika ini adalah pertama kalinya, anda dapat memilih apakah akan menggunakan *Animaker* untuk tujuan pendidikan, bisnis, atau lainnya. Jika seorang guru, dapat memilih pilihan pendidikan. Beginilah cara, *Animaker* menyesuaikan pilihan.

- 4) Kita dapat langsung membuat video animasi pertama dengan mengklik tombol 'Create' pada halaman tersebut.



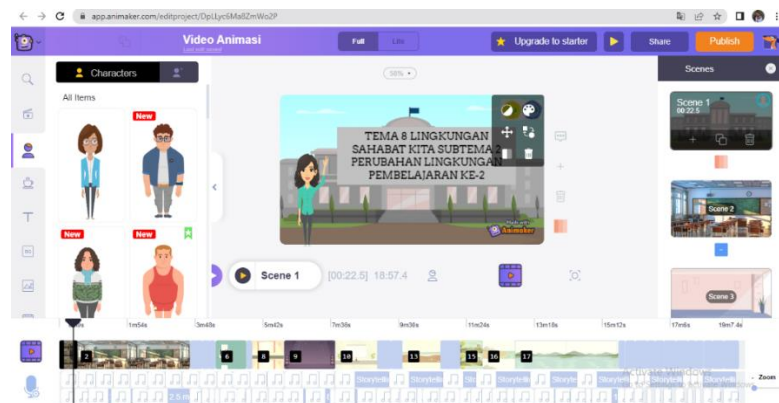
Gambar 2. 3 Cara Membuat Video Animasi

- 5) Setelah itu kita dapat memilih untuk memulai dengan halaman kosong dan membuat animasi sendiri, atau menggunakan template yang sudah disediakan.



Gambar 2. 4 Pemilihan Membuat Animasi

- 6) Setelah penyusunan film animasi dengan menggunakan karakter animasi dan voice selesai, bisa melakukan pratinjau sebelum menyimpannya.

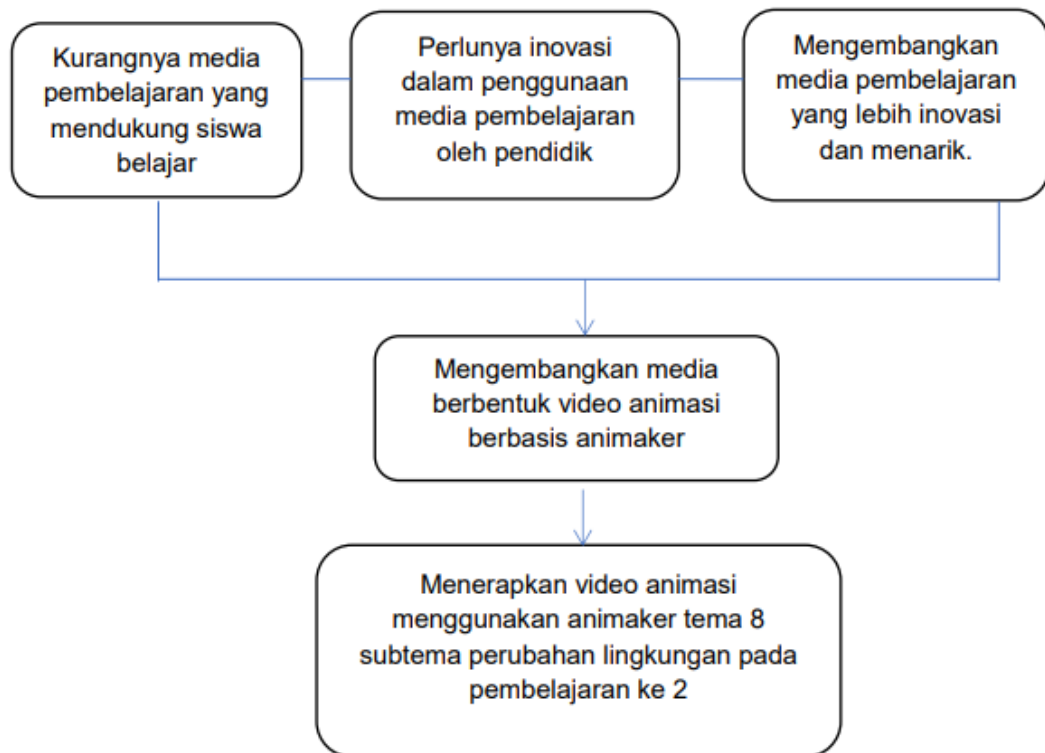


Gambar 2. 5 Halaman Bagian Dalam Pada Animaker

- 7) Lalu animasi yang sudah dibuat, nantinya bisa didownload atau disimpan dalam bentuk video.

B. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, sehingga semua pendidik diharapkan memiliki kemampuan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Media biasanya bermanfaat bagi siswa. Dengan kata lain, meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Dan juga dapat menggunakan media video animasi berbasis *animaker* untuk menyampaikan materi secara efektif, efisien dan mudah.



Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Konseptual

C. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, hal ini merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan sebuah penelitian.

- 1) Penelitian pertama adalah penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar" Yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza, dkk. Pada tahun 2018. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Hasil penelitian ini menghasilkan skor 97,16% dengan kategori "sangat baik".

- 2) Penelitian yang kedua yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Animasi Untuk Mendukung Pembelajaran Dengan Powtoon”. Yang dilakukan oleh Z. A Farizi, dkk. Pada tahun 2019. Program studi Pendidikan Fisika Universitas Ahmad Dahlan. Hasil penelitian ini menghasilkan skor 82% dengan kriteria sangat valid.
- 3) Penelitian yang ketiga adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III di SDN 160 Pekanbaru” Yang dilakukan oleh Siska Ismawati pada tahun 2021. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk media video animasi yang telah memenuhi kriteria dengan skor rata-rata ahli materi 90%, ahli Bahasa 88% dan ahli media 92% dengan kriteria sangat valid.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode penelitian

Research and Development bisa disebut juga (R&D) adalah metode penelitian untuk pengembangan dan mevalidasi produk. Menurut Sugiyono (2009) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk hasil penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat berupa buku teks, media pembelajaran, soal, dan sistem manajemen pembelajaran. Purnama (2013) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran, dimulai dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan diseminasi produk. Tujuannya RnD adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk.

Penelitian dan pengembangan di dalam bidang pendidikan dapat menghasilkan suatu produk berupa video animasi, media pembelajaran, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis animaker pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan

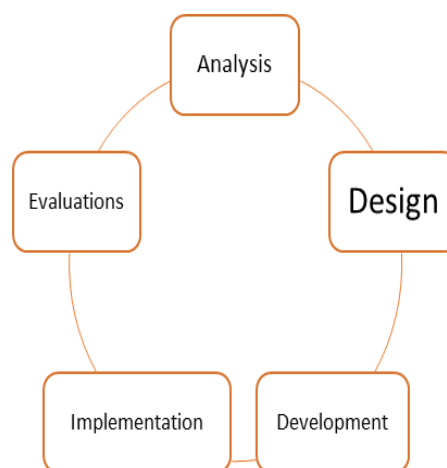
pembelajaran ke-2 di kelas V. Dalam mengembangkan produk memerlukan model pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan yang akan dilakukan agar tahapan dan langkah-langkah pengembangan menjadi terarah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam model pembelajaran, dan media pembelajaran.

Lebih lanjut, Ali Mohammad (2014) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang melalui berbagai tahapan dalam suatu siklus melalui serangkaian kajian dengan menggunakan berbagai metode. Rangkaian tahapan ini secara garis besar meliputi meneliti temuan terkait produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian, dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap uji pengajuan. Dalam menentukan tahapan dan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk, temuan tersebut memerlukan model pengembangan yang selaras dengan tujuan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh pengembang agar dapat menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang dilakukan. Pengembangan ini

menggunakan model ADDIE, menurut Aziz (2018) model penelitian ADDIE dilaksanakan melalui lima tahapan utama yaitu, (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation, yang dilakukan secara sistematis. Model ADDIE merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan. Menurut Soesilo (2020) ADDIE merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Peneliti memilih model ini diprogram dengan serangkaian kegiatan yang sistematis yang dapat memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan video animasi yang sesuai dengan karakteristiknya siswa. Berikut tahapan ADDIE:



Gambar 3. 1 Diagram tahapan ADDIE

Berikut ini langkah-langkah pengembangan ADDIE Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis*, *Design*,

Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE :

1. *Analysis*

Menurut Kurnia (2019) Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran dan menganalisis karakteristik siswa berdasarkan, pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan menganalisis materi dan tujuan pembelajaran untuk menentukan keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki siswa.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model R&D ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dengan konsep produk dan desain konten. Desain ditulis untuk setiap konten produk. Upaya untuk menulis petunjuk yang jelas dan rinci tentang bagaimana menerapkan desain atau pembuatan suatu produk. Desain produk masih konseptual pada titik ini dan membentuk dasar dari langkah pembuatan dalam proses pengembangan.

3. *Development*

Penelitian pengembangan model ADDIE meliputi kegiatan untuk mengimplementasikan desain produk siap pakai. Pada fase sebelumnya, kerangka konseptual untuk

mengimplementasikan produk baru sedang dikembangkan. Kerangka konseptual tersebut kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap pakai. Selama fase ini juga perlu membuat instrument untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk video animasi melalui angket. Penerapan mengacu pada desain produk yang dibuat.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi dalam pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan direvisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang tidak dipenuhi oleh produk. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pengembangan.

3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan video animasi berbasis *animaker* terdiri atas beberapa tahapan seperti a) analisis

kebutuhan, b) desain, c) pengembangan , d) implementasi, e) evaluasi.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kotabatu 08 Kabupaten Bogor melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara bertujuan kebutuhan dalam penggunaan video animasi di sekolah tersebut khususnya di kelas V SD. Guru menggunakan buku tema sebagai sumber belajar, dalam penggunaan buku tema dirasa kurang cukup untuk memberikan materi kepada siswa karena materi didalam buku tema kurang spesifik masih bersifat umum, guru sangat jarang dalam menggunakan power point ataupun penggunaan media lainnya. Karena ada beberapa guru jarang menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran daring maka dari itu siswa kurang jelas dalam pembelajaran daring biasanya hanya melalui grup WhatsApp.

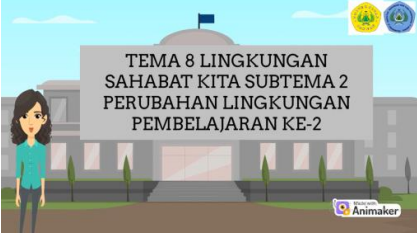
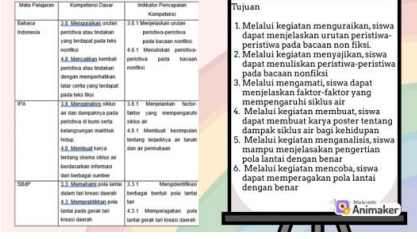
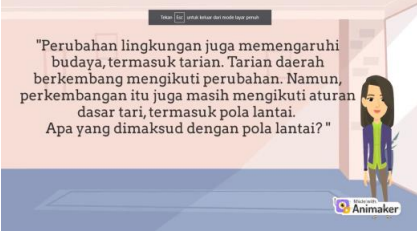


Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar ini, nantinya akan menjadi dasar untuk mengembangkan tujuan penelitian dan desain produk yang digunakan. Berdasarkan fakta dilapangan ditemukan permasalahan dalam

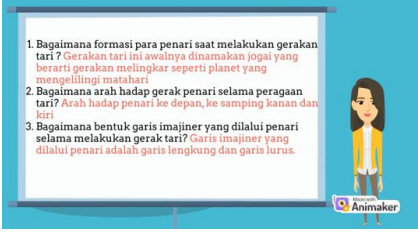
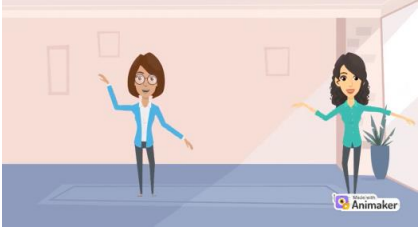




pembelajaran, selanjutnya, peneliti mengembangkan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dan menentukan tujuan dari penelitian ini. Pengembangan media pembelajaran dirancang untuk tujuan umum melalui video animasi yang lebih menarik dan inovatif yang agar mudah digunakan siswa berbentuk video animasi berbasis animaker pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 di kelas V. SD.


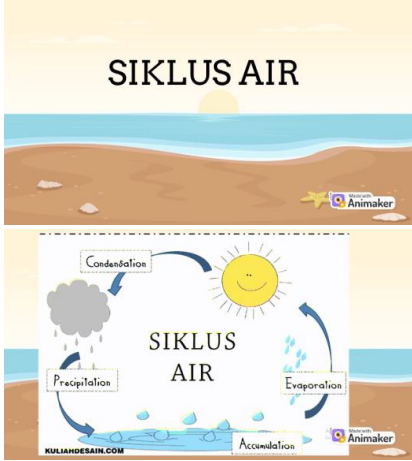

b) Desain



Desain tampilan pada media video animasi ini sama seperti video yang penggunaannya hanya dilihat dan didengar jika ada penjelasannya dan dimana video animasi ini peneliti membuat dengan aplikasi animaker, dalam video tersebut berisi materi tema 8 subtema 2 (perubahan lingkungan) pembelajaran ke-2 untuk kelas V SD. Materi dalam video animasi ini terdapat gambar bergerak, audio penjelasan, gambar tambahan, tulisan pada teks yang jelas bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan siswa menikmati proses belajar menggunakan media tersebut yaitu video animasi yang telah ditonton bersama-sama dan bisa juga video tersebut disebarakan melalui link youtube .



Tabel 3.1 Storyboard

No	Desain	Keterangan
1		Scene pertama detik ke 0,01-0,25 Judul Cover yang ditambahkan audio
2		Scene kedua detik 0,26-3.30 KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang ditambahkan audio
3		Scene ketiga menit 3,37-3,55 mengenai kutipan tarian daerah yang ditambahkan audio
4		Scene menit ke 3,56-4,06 melihat tarian daerah maupun video tarian yang ditambahkan audio.
5		Scene menit 4,06 – 6,03 video tarian tradisional. Link Video Tarian Tari Jaipong https://www.youtube.com/watch?v=NfbxY...

<p>6</p>	 <p>1. Bagaimana formasi para penari saat melakukan gerakan tari? Gerakan tari ini awalnya dinamakan jogai yang berarti gerakan melingkar seperti planet yang mengelilingi matahari.</p> <p>2. Bagaimana arah hadap gerak penari selama peragaan tari? Arah hadap penari ke depan, ke samping kanan dan kiri.</p> <p>3. Bagaimana bentuk garis imajiner yang dilalui penari selama melakukan gerak tari? Garis imajiner yang dilalui penari adalah garis lengkung dan garis lurus.</p>	<p>Scene menit 6,03 – 6,53 soal tentang gerak tari yang ditambahkan audio</p>
<p>7</p>		<p>Scene menit 6,54 – 7,02 contoh animasi gerak pola lantai yang ditambahkan audio</p>
<p>8</p>	 <p>Pola Lantai Gerak Tari</p> <p>Pada saat menari, penari kadang bergerak ke kiri, ke kanan, maju, mundur atau bergerak membentuk lingkaran. Jika digambarkan, seolah-olah ada satu garis imajiner yang dilalui penari selama menyajikan satu tari.</p> <p>Gerak imajiner juga dapat digambarkan dengan melihat formasi para penari dalam susunannya berdiri. Para penari dapat membentuk formasi garis lurus, lengkung, segitiga, atau lingkaran. Bentuk formasi garis juga dapat berubah-ubah selama penari memanggulkan sebuah tari.</p>	<p>Scene menit 7,02 – 7-57 penjelasan pola lantai gerak tari yang ditambahkan audio</p>
<p>9</p>	 <p>Bentuk pola lantai dari gerak yang dilalui penari</p> <p>a. Penari bergerak melalui garis lurus ke depan</p> <p>b. Penari bergerak melalui garis diagonal</p> <p>c. Penari bergerak melalui garis horizontal</p> <p>d. Penari bergerak melalui garis diagonal</p> <p>e. Penari bergerak melalui garis lurus</p> <p>f. Penari bergerak melalui garis lingkaran</p>	<p>Scene menit 7,58 – 9,20 penjelasan bentuk pola lantai secara individu yang ditambahkan audio</p>
<p>10</p>	 <p>Gerakan Pola Lantai Kelompok</p> <p>1. Formasi penari membentuk pola bentuk diagonal</p> <p>2. Formasi penari membentuk pola bentuk segi tiga</p> <p>3. Formasi penari membentuk pola bentuk garis lurus ke depan</p> <p>4. Formasi penari membentuk pola bentuk zig-zag</p> <p>5. Formasi penari membentuk pola bentuk lingkaran</p> <p>6. Formasi penari membentuk pola bentuk diagonal</p>	<p>Scene menit 9,24 – 10,33 gerakan pola lantai kelompok yang ditambahkan audio</p>
<p>11</p>	 <p>Tari Legong</p>	<p>Scene menit ke 10,34 – 11,15 berisi contoh gambar tarian daerah</p>

		
12		Scene menit ke 11,16 -11,47 memasuki siklus air yang ditambahkan audio
13	<p>Siklus Air dan Bencana Kekeringan</p> <p>Peristiwa siklus air merupakan peristiwa sehari-hari yang sering tidak disadari oleh manusia. Manusia memerlukan air bersih antara lain untuk keperluan rumah tangga, keperluan industri, dan juga pertanian.</p> 	Scene menit ke 11,48 – 12,54 penjelasan siklus air dan bencana kekeringan serta gambar siklus air

<p>14</p>	 <p>Berdasarkan bacaan "Siklus Air dan Bencana Kekeringan", buatlah poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan. Buatlah semenarik mungkin. Pada Pembelajaran 5 nanti yang akan dipresentasikan.</p> <p>JANGAN BIARKAN AIR TERBUANG PERCUMA HEMAT AIR SELAMATKAN MASA DEPAN BANGSA</p>	<p>Scene menit ke 12,55 – 13,29 membuat poster tentang dampak siklus air</p>
<p>15</p>	<p>Teks sebelumnya</p> <p>dituang atau dibakar dengan alasan tertentu. Seperti anak memadamkan bahan perlatan, perendukan, atau industri. Kegiatan-kegiatan ini dapat mengurangi kemampuan tanah dalam menyimpan air. Akibatnya, pada saat hujan terjadi banjir dan pada saat kemarau banyak daerah mengalami kekeringan.</p> <p>Perencanaan jalan yang menggunakan aspal atau beton dapat menghambat meresapnya air hujan ke dalam tanah. Akibatnya, pada saat hujan air tidak dapat meresap ke dalam tanah. Hal ini menyebabkan terjadinya banjir dan air menggenangi jalan-jalan.</p> <p>Naah, apa akibatnya jika daerah resapan air semakin berkurang? Apabila daerah resapan air semakin berkurang, cadangan air di bumi ini semakin menipis. Hal ini dapat mengakibatkan sumber-sumber air terus menjadi kering. Kerapnya sungai dan danau mengalami proses pengapungan semakin meningkat. Akibatnya proses pengapungan ini menyebabkan berkurangnya pengalihan titik-titik air di atas. Akibat ini tentu mengurangi terjadinya hujan.</p> <p><small>(Sumber: DR. Adhiguna S. Lestari, 2014, dalam R. Sukarno, 2014, Psikologi Pendidikan: Pendekatan Teoritis)</small></p> <p>Siklus Air Tanah</p> <p>Peristiwa 1 Air bergerak meninggalkan tanah ke udara lalu kembali turun lagi ke tanah dalam bentuk air hujan</p> <p>Peristiwa 2 Air cadangan akan selalu tersedia selama daerah peresapan air selalu ada dan tersedia</p> <p>Peristiwa 3 Pentingnya keberadaan hutan karena hutan berperan sebagai penyimpanan air untuk kebutuhan seluruh makhluk hidup.</p> <p>Pertanyaan</p> <p>1. Tulislah Proses terjadinya air tanah.</p> <p>Siklus air mendorong air bergerak meninggalkan tanah menguap ke udara. Proses tersebut dilanjutkan lagi dengan turunnya kembali air ke tanah dalam bentuk air hujan. Air hujan yang jatuh ke dalam tanah ini sebagian ada yang masuk dalam sungai. Aliran air sungai ini nantinya akan terkumpul juga ke laut dan sebagiannya lagi tergenang dan membentuk sebuah danau. Air yang turun dari langit ke tanah masuk lagi ke dalam tanah melalui pori-pori atau celah tanah dan batuan. Air inilah yang kemudian jadi air cadangan atau sumber air. Air ini akan selalu ada selama daerah peresapan air selalu tersedia.</p>	<p>Scene menit ke 13,30 – 17,21 teks non fiksi tentang siklus air tanah beserta pertanyaan yang ditambahkan audio</p>
<p>16</p>	 <p>EVALUASI</p>	<p>Scene menit 17,23 – 19,58 berisi evaluasi 10 soal yang ditambahkan audio</p>

	 <p>1. Secara umum, pola lantai berupa garis lurus atau garis lengkung. Berikut ini pola lantai yang dikembangkan dari pola lantai lengkung adalah...</p> <p>A. Pola lantai zigzag B. Pola lantai horizontal C. Pola lantai segitiga D. Pola lantai angka delapan</p> <p>10. Banyaknya keekaragaman suku, agama, ataupun adat istiadat di Indonesia perlu kita sikapi dengan</p> <p>A. Saling membandingkan B. Saling menghormati dan menghargai C. Tak peduli dengan yang lain D. Saling mengejek</p>	
17		Scene terakhir menit 20,00 – 20,27 Penutup

c) Pengembangan

Tahap pengembangan pertama-tama menemukan dan mengumpulkan semua sumber referensi, gambar penunjang dan animasi yang diperlukan untuk pengembangan materi. Membuat materi berdasarkan kompetensi dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa dan sesuai dengan lingkungan siswa. Setelah produk selesai, Langkah selanjutnya adalah memvalidasi produk meliputi validasi media, validasi bahasa, validasi materi. Kegiatan pengembangan ini terdiri dari pengembangan tampilan pada video animasi, validasi dan revisi video animasi yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dari para ahli.

Di tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pengumpulan melihat referensi video animasi, mencari gambar bergerak sesuai materi, dan pengeditan dalam video menggunakan animaker. Kegiatan selanjutnya memvalidasi produk pengembangan dan merevisi produk sesuai masukan dari ketiga ahli. Penjelasan dari ketiga ahli tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Ahli media untuk mengkaji desain yang ditampilkan dan pemakaian video animasi. Dan ahli media dalam pengembangan ini adalah ahli di bidang ilmu komputer. Ahli media memberikan komentar dan saran secara umum untuk video animasi dalam berbasis *animaker*.
- 2) Ahli materi untuk memeriksa kelayakan materi. Guru kelas V dilibatkandalam pengembangan media video ini sebagai ahli materi. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan berperan dalam pembelajaran di kelas dan berkompeten di bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran tematik sekolah dasar. Ahli materi akan memberikan komentar dan saran umum tentang materiperubahan lingkungan dalam tema 8 pada pembelajaran ke-2 kelasV SD.
- 3) Ahli bahasa menguji kelengkapan bahasa dalam kaitannya dengan bahasa yang digunakan. Ahli bahasa perkembangan

ini adalah ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara umum tentang cara penggunaan dan tata bahasa dalam media video animasi ini.

d) Implementasi

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, media dan bahasa, kekurangan dari media video animasi ini terlihat jelas. Kekurangan ini diperbaiki untuk lebih meningkatkan produk. Produk jadi diuji dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa ada sekitar 27 siswa kelas V. Siswa memberikan respon terkait video animasi yang ditayangkan dikelas dengan penggunaan proyektor setelah melihat video pembelajarannya siswa diminta untuk mengisi angket melalui link google form. Instrumen yang digunakan adalah instrumen angket atau hasil respon siswa untuk mengukur efektivitas belajar menggunakan video animasi yang dikembangkan.

e) Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini siswa diberikan angket dan 10 soal yang terdapat dalam link tersebut. Hal ini akan membantu untuk menemukan reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan video animasi di dalam pembelajaran dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah. Hasil angket

berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan pada video animasi, apabila respon siswa mengatakan produk ini bagus dan menarik, bisa dikatakan mediana sudah berkembang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi untuk memahami materi secara ringkas dan jelas. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Animaker*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pada pengembangan media video animasi berbasis animaker ini dilakukan di SD Negeri KotaBatu 08 Kabupaten. Bogor tahun ajaran 2021/2022 yang terletak pada Jl. Kapten Yusuf No.27 dengan penelitian di kelas V semester genap yang dilaksanakan pada bulan Maret 2022. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena SD tersebut memiliki kondisi, sarana dan prasarana yang dibutuhkan peneliti. Yang waktu pelaksanaannya pada bulan November – Juni. Jangka waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga laporan penelitian.

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker

No	Kegiatan	Bulan (2021-2022)								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun- Agt	Sept
1	Pembuatan Proposal									
2	Seminar Proposal									
3	Penyusunan Media Video Animasi									
4	Validasi Ahli									
5	Uji Coba Lapangan									
6	Pengolahan Data									
7	Pelaporan Hasil Penelitian									
8	Revisian dan Melengkapi Skripsi									
9	Sidang									

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini yaitu siswa pada kelas V SDN Kotabatu 08 Kabupaten Bogor yang bertempat di Jl. Kapten Yusuf No 27, Kota Batu, Kec. Ciomas, Kabupaten. Bogor Prov. Jawa Barat pada tahun ajaran 2021/2022.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini merupakan siswa di kelas V SDN Kotabatu 08 Kabupaten Bogor yang berjumlah 30 siswa. Sampel yang digunakan yaitu satu kelas dari kelas V yang tersedia yaitu kelas VB sebanyak kurang lebih 30 siswa.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek yaitu subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang dosen ahli media dan ahli Bahasa. dan satu orang guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua adalah siswa kelas V SDN Kotabatu 08 Kabupaten Bogor yang terdiri atas 30 siswa sebagai responden untuk mengetahui respon dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi berbasis animaker pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan sebagai pengumpulan data tentang pengembangan media, meliputi :

1) Wawancara

Melalui wawancara dengan guru kelas V akan diinformasikan tentang kendala yang dialami siswa selama

proses pembelajaran di kelas. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan apa siswa dapat memahami apa yang telah mereka pelajari.

2) Angket dan Evaluasi

Angket yang disajikan berupa angket validasi dan angket respon siswa. Angket validasi ini ditujukan kepada pendidik sebagai dosen ahli media, materi, dan bahasa. Penggunaan angket ini disediakan untuk meningkatkan video animasi berbasis *Animaker*. Bagi siswa, angket diberikan setelah produk digunakan untuk mengetahui tingkat daya tarik produk. Dan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk, dilengkapi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

3) Observasi

Observasi dilakukan di Kelas V SDN Kotabatu 08 Kabupaten Bogor. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran sebelum menerima produk. Kegiatan ini bertujuan agar para peneliti di lapangan memiliki akses terhadap solusi perencanaan pengembangan media yang tepat.

4) Dokumentasi

Dengan melakukan dokumentasi untuk sebagai bukti secara nyata bahwa penelitian dilakukan secara langsung

2. Instrumen Penelitian

Dua faktor utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian adalah kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 305). Teknik pengumpulan data merupakan Langkah terpenting dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian membutuhkan penggunaan teknik pengumpulan yang tepat. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

1) Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab pribadi antara penanya dan pengarah pertanyaan yang diteliti, dan pewawancara dapat mencari persepsi, sikap dan pemikiran responden tentang pertanyaan yang sedang diselidiki. Data dari hasil wawancara ini berupa analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik siswa. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran di awal observasi. Di bawah ini adalah daftar pertanyaan yang peneliti gunakan sebagai bahan wawancara.

Tabel 3. 3 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1	Apakah sekolah ini menggunakan media pembelajaran?	
2	Media apa yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung?	
3	Kesulitan-kesulitan apa yang bapak/ ibu hadapi dalam penggunaan media pembelajaran?	
4	Bagaimanakah proses pembelajaran di kelas V saat menggunakan buku saja sebagai alat medianya?	
5	Bagaimana efek penggunaan media pembelajaran menggunakan buku?	
6	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran digital sebelumnya?	
7	Media pembelajaran seperti apa yang bapak/ ibu harapkan dalam proses pembelajaran berlangsung ?	

2) Angket Validasi

Angket ini mengumpulkan data tentang kelayakan materi yang di validasi oleh ahli materi, kelayakan media di validasi oleh ahli media dan kelayakan bahasa yang

digunakan di validasi oleh ahli bahasa. Survei ini bertujuan untuk mendapatkan nilai media yang dikembangkan dan di nilai oleh tim ahli. Nilai ini yang digunakan sebagai ukuran valid atau tidaknya media tersebut. Angket validasi untuk penelitian ini disusun dengan menggunakan kriteria evaluasi materi dan kisi-kisi media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen materi sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor
Aspek Isi	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan media dengan kompetensi dasar - Kesesuaian materi - Sistematika dan kronnologi materi yang jelas 	1,2,4,5,8
Ketepatan materi	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan pembelajaran mudah dipahami - Ketepatan dalam penggunaan bahasa - Kesesuaian gambar, animasi, audio, cerita, dan setting yang sesuai dengan konten pembelajaran - Ketepatan soal dengan materi 	3,6,7,9,10,11

Selain itu, kisi-kisi instrument validasi ahli media dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nonor
Penyajian materi pada media	<ul style="list-style-type: none"> - Penyajian materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran - Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran - Penyajian materi dalam media yang mudah dipahami 	1,2,3,5
Kriteria media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan sebagai media pembelajaran alternatif - Presentasi di media yang menarik - Sederhana dan aman digunakan - Dapat mudah dibawa kemana-mana 	4,7,9,10,11
Tampilan media	<ul style="list-style-type: none"> - Desain menarik. - Font jelas dan mudah dibaca. - Mencetak gambar yang tajam. - Akurasi pemilihan gambar. - Kreatif dan dinamis 	6,8,12,13,14

Selain itu, kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor
Penyajian Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dan kesesuaian bahasa - Penulisan pada teks menggunakan bahasa yang baik dan jelas 	5,8,9,10,11
Bahasa yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan kaidah EYD - Penggunaan bahasa mudah dipahami, jelas dan sederhana bagi siswa tingkat SD 	1,2,3,4,6,7

Selanjutnya kisi-kisi instrument validasi untuk siswa sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indicator	Nomor
Hasil program	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan dan ketepatan materi - Kejelasan tampilan media pembelajaran animasi - Kesesuaian isi materi dan Bahasa 	7,8,10,11
Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian video menarik dan jelas - Video yang disajikan dapat bermanfaat dan memotivasi - Kesesuaian font dalam video - Mempermudah proses pembelajaran 	1,2,3,4,5,6,9

3) Lembar Observasi

Dalam kegiatan observasi ini, mengamati keadaan awal kelas diamati sebelum dan selama pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi yang tepat dengan merencanakan penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas.

Tabel 3. 8 Lembar Kegiatan Observasi

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah?		
2	Media apa yang digunakan saat proses pembelajaran ?		
3	Apakah media yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk belajar/		
4	Apakah pembelajaran efektif tanpa media pembelajaran?		
5	Apakah media mudah untuk digunakan ?		
6	Perluah adanya pengembangan media?		

4) Dokumentasi

Dokumentasi membantu aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran saat menggunakan media

pembelajaran. Data dalam penelitian ini berupa foto-foto yang mengabadikan peristiwa selama proses pembelajaran.

E. Teknik Analisi Data

Data yang diperoleh sebagai hasil pengumpulan data harus segera diolah dan segera dievaluasi berkenaan dengan pencapaian tujuan penelitian. Analisis data merupakan tugas yang sangat penting dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian harus disesuaikan dengan desain penelitian.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperbolehkan berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di Kabupaten Bogor, SDN Kotabatu 08. Data perkembangan media diperoleh dari observasi pelaksanaan media, saran dan masukan dari ahli seperti ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. ahli, yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi pengembangan media.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil data yang dikumpulkan oleh para ahli melalui penyebaran angket.

1) Analisis Angket Validasi Ahli

Analisis Angket Validasi Ahli digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi verifikator terhadap media yang dihasilkan. Angket validasi dianalisis menggunakan skala 1

sampai 5 menggunakan pedoman penilaian. Kategori peringkat dijelaskan dalam tabel di bawah ini. Analisis data merupakan tugas yang sangat penting dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian harus disesuaikan dengan desain penelitian.

Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi

Skala	Kriteria pada media
1	Sangat kurang setuju/ sangat kurang baik / sangat kurang sesuai
2	Kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai
3	Cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai
4	Setuju/ baik/ sesuai
5	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat sesuai

Berdasarkan kriteria di atas, media video animasi menggunakan *Animaker* dinyatakan valid jika skor semua item yang dimasukkan dalam angket evaluasi validasi ahli materi dan praktisi pembelajaran (guru) memenuhi kriteria skor 1 – 5. Untuk analisis data, peneliti menggunakan instrumen dengan rumus dari Riduwan yang dikutip dalam Puspitasari & Ratri (2019:6) sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

p : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

2) Angket Respon Siswa

Selanjutnya, kelayakan media video animasi yang dikembangkan berbasis animaker, dan data diperoleh dari hasil angket respon siswa dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa. Tanggapan terhadap angket respon siswa diukur dengan menggunakan skala Guttman. Angket respon siswa dapat berbentuk skala 1 samapi dengan 5. Berikut ini kategori penilaian angket respon siswa menggunakan rumus:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dalam pemberian makna dan menghasilkan hasil analisis data digunakan kriteria sebagai berikut .

Tabel 3. 11 Kriteria Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kriteria
1.	80-100%	Sangat baik
2.	66-79%	Baik
3.	56-65%	Cukup baik
4.	41-55%	Kurang baik
5.	<40%	Sangat kurang baik

Maka dari itu video animasi mendapatkan tingkat persentase > 66% maka video animasi tersebut tergolong kualifikasi layak, tidak perlu revisi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Validasi Ahli

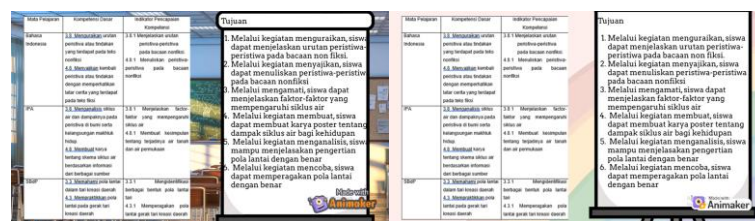
Validasi merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi dari ahli yang telah ditentukan seperti ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk menentukan apakah media yang akan dikembangkan sudah sesuai atau belum. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui kelayakan media video animasi animasi saat pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2. Hasil dari kegiatan tersebut menjadi masukan dalam pengembangan media video animasi yang akan digunakan.

Validasi produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang dosen dari Universitas Pakuan dan satu orang guru kelas dari SDN Kotabatu 08. Data validasi diperoleh dari angket review validator dan memberikan penilaian kritik dan saran untuk pengembangan produk. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi pengembangan produk media video animasi ini, yang dapat disajikan sebagai berikut:

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi, kritik dan saran bagi media video

animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Ahli media dalam pengembangan ini yaitu Resyi A Gani, S. Kom M. Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. Kemudian validator ahli media memberi masukan dalam video animasi yang diperbaiki hingga 3 kali dan dinilai 1 kali sebagai nilai akhir pada ahli media. Salah satu media yang belum diperbaiki dan yang sudah diperbaiki.



Pada aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis animaker. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5
2	Kelengkapan materi	4
3	Kesesuaian isi dengan konsep materi	5
4	Kesesuaian gambar dengan materi	5
5	Kemudahan memahami materi dalam media	5

6	Kejelasan font yang digunakan	4
7	Keterbacaan teks	4
8	Tampilan gambar yang disajikan	4
9	Suara dalam media video jelas	4
10	Komposisi warna	5
11	Kerapihan desain	5
12	Kemenarikan desain	5
13	Ilustrasi mampu mempermudah pemahaman materi	5
14	Kreatif dan dinamis	5
Total		65
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		70
Presentase		92,8%
Kriteria		Sangat layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{65}{70} \times 100\%$$

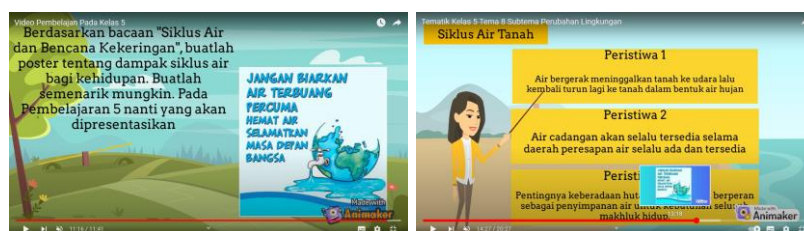
$$P = 0,928 \times 100\%$$

$$P = 92,8\%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli media, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 92,8%. Menurut ahli media, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak memerlukan revisi”. Dengan penilaian antara 81-100% artinya produk pengembangan media video animasi ini dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak memerlukan revisi.

b. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi, kritik dan saran bagi media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk lebih baik. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Meily Herawati, S. Pd yang merupakan guru walikelas 5 di SDN Kotabatu 08. Kemudian validator ahli materi memberi masukan dalam video animasi yang diperbaiki hingga 4 kali dan dinilai 1 kali sebagai nilai akhir pada ahli materi. Salah satu media yang belum diperbaiki dan yang sudah diperbaiki.



Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis animaker. Hasil validasi oleh ahli materi ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indicator	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	4
4	Materi disajikan secara runtut	3
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	4
7	Bahasa yang mudah dipahami	4
8	Kejelasan petunjuk belajar	4
9	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	4
10	Ketepatan penggunaan kosakata	4
11	Pemberian unpan balik terhadap hasil evaluasi	4
Total		43
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		55
Presentase		78,1%
Kriteria		Layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{43}{55} \times 100\%$$

$$P = 0,781 \times 100\%$$

$$P = 78,1\%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli materi, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 78,1%. Menurut ahli media, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “layak dan tidak memerlukan revisi”. Dengan penilaian antara 61-80% artinya produk pengembangan media video animasi ini dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak perlu direvisi.

c. Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Rini Sri Indriani, M. Pd yang merupakan dosen Bahasa Indonesia di universitas pakuan. Kemudian validator ahli

bahasa memberi masukan dalam video animasi, saat membacakan teks pola gerak tari dari yang tidak sesuai dengan tanda baca hingga sesuai dengan tanda baca yang ada. Dan media diperbaiki hingga 2 kali dan dinilai 1 kali sebagai nilai akhir pada ahli bahasa. Salah satu media yang belum diperbaiki dan yang sudah diperbaiki.



Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis animaker. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4
2	Menggunakan bahasa yang sederhana	5
3	Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan didalam video	5
4	Materi disajikan secara runtut	4
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	4
7	Bahasa yang mudah dipahami	5
8	Kesesuaian ilustrasi (Gambar, animasi, dan audio)	5
9	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	4

10	Ketepatan penggunaan kosakata	4
11	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4
Total		48
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		55
Presentase		87,2%
Kriteria		Sangat layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$P = 0,872 \times 100\%$$

$$P = 87,2\%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli bahasa, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 87,2%. Menurut ahli bahasa, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak memerlukan revisi”. Dengan penilaian antara 81-100% artinya produk pengembangan media video animasi ini

dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak memerlukan revisi.

2. Deskripsi Respon Siswa Berdasarkan Uji Terbatas

Dalam pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk bagaimana respon siswa saat menggunakan media video animasi yang dikembangkan menggunakan angket yang berisikan 13 pertanyaan dan terdapat 10 soal, dengan total pengisian angket sebanyak 27 dari 30 siswa. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru walikelas untuk mengkoordinasikan penggunaan video animasi ini, kemudian peneliti diminta oleh walikelas menjelaskan secara langsung kepada siswa siswi, setelah itu menjelaskan materi dalam video animasi tersebut siswa mengisi angket yang diberikan melalukan google form. Berikut paparan deskripsi respon siswa yang diperoleh dengan metode yang direkomendasikan yaitu angket setelah menggunakan media video animasi berbasis *animaker* ini.

Responden siswa terhadap video animasi hal ini ditentukan dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Nomor													X	Xi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Ali Akmal	5	4	5	2	5	4	3	5	2	5	5	5	1	46	65
2	Dewo Ajinoto	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	56	65
3	Irwan Saputra	4	2	3	5	1	4	2	5	4	5	3	4	2	44	65
4	Karmelita Nur Aqilla	5	4	5	4	2	5	3	4	5	2	5	3	5	52	65
5	Khaira Nur Afifah	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	62	65
6	Khoirunnisa Azahro	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	52	65
7	Meverick Vientino Sendydans	5	4	5	4	5	4	3	4	3	5	5	5	5	57	65
8	M. Apriza Putra	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	4	42	65
9	M. Catur F	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	59	65
10	M. Fahrezy Syaputra	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	60	65
11	M. Nabil	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	59	65
12	M. Panji Nuralamsyah	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	55	65
13	M. Fadhlan Ristiawan	3	3	3	5	3	3	3	5	4	4	3	3	5	41	65
14	M. Fadli Alfarizi	3	4	3	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	55	65
15	M. Noval Fevian	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	54	65
16	Naira Azkadina Rafasya	5	5	5	4	4	4	5	4	3	3	5	5	4	56	65
17	Qaida Afifah	1	2	3	2	3	1	1	2	1	5	1	1	5	28	65
18	Raya Hutapea	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	61	65

19	Resky Ahmad Albiansyah	5	5	4	3	5	3	4	5	5	3	4	5	2	53	65
20	Silviani	5	5	4	5	5	5	3	5	3	5	5	4	4	58	65
21	Siti Nur Assyifa	3	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	41	65
22	Syifa Ainun Nisya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65
23	Zahra Putri Hidayah	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	60	65
Jumlah														1216	1495	
Validitas														81,3%		
Kriteria														Sangat layak		

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1216}{1495} \times 100\%$$

$$P = 0,813 \times 100\%$$

$$P = 81,3\%$$

Menurut hasil dari pengisian angket respon siswa bahwa media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 81,3%. Menurut respon siswa hal ini berarti media video animasi dapat mudah dipahami dan menarik, termasuk dalam kategori "sangat layak".

3. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi siswa yang dikembangkan sesuai dengan hasil yang diperoleh terdapat pada tabel 4.5 serta berisikan jumlah 10 soal pilihan ganda.

Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Pada Respon Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Xi
1	Ali Akmal	70	100
2	Dewo Ajinoto	90	100
3	Irwan Saputra	70	100
4	Karmelita Nur Aqilla	80	100
5	Khaira Nur Afifah	50	100
6	Khoirunnisa Azahro	90	100
7	Meverick Vientino Sendydans	80	100
8	M. Apriza Putra	60	100
9	M. Catur F	70	100
10	M. Fahrezy Syaputra	70	100
11	M. Nabil	60	100
12	M. Panji Nuralamsyah	90	100
13	M. Fadhlán Ristiawan	90	100
14	M. Fadli Alfarizi	90	100
15	M. Noval Fevian	50	100
16	Naira Azkadina Rafasya	70	100
17	Qaida Afifah	60	100

18	Raya Hutapea	70	100
19	Resky Ahmad Albiansyah	70	100
20	Silviani	60	100
21	Siti Nur Assyifa	80	100
22	Syifa Ainun Nisya	60	100
23	Zahra Putri Hidayah	70	100
Jumlah		1650	2300
Validitas		71,7%	
Kriteria		Layak / sesuai	

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1650}{2300} \times 100\%$$

$$P = 0,717 \times 100\%$$

$$P = 71,7\%$$

Menurut hasil pengisian, hasil evaluasi dari siswa yang terdapat dalam media bahwa media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 71,7%. Menurut respon siswa hal ini berarti media video animasi dapat mudah dipahami dan menarik.

B. Pembahasan

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 di kelas V SD. Media video animasi merupakan panduan antara media audio dan visual yang membantu menarik perhatian siswa, detail objek dan memahami pelajaran yang sulit. Media menggunakan video animasi dapat meringankan tugas guru dalam menjelaskan dengan menggunakan video animasi ini guru lebih efisien dan siswa pun saat dijelaskan dapat tergambar dibayangkannya karena terbantu oleh gambar yang bergerak. Menggunakan video animasi ini dapat digunakan dimanapun dan dapat diingat. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan motoriknya bisa diingat melalui audio maupun visual. Meskipun pembelajaran pada buku tematik siswa dan guru telah disediakan oleh sekolah tetapi siswa juga memerlukan sumber belajar lain seperti video pembelajaran, yang dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien.

Data hasil validasi diperoleh peneliti dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah melakukan revisi, diperoleh presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli media sebesar 92,8% dengan kriteria sangat layak/ sangat

sesuai, presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 78,1% dengan kriteria layak/ sesuai, dan presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 87,2% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai. Dengan adanya pengelola angket kelayakan ini dapat disebut layak karena media video animasi berbasis animaker ini, pada sisi media karena media video animasi ini baru digunakan di sekolah dasar yang bersangkutan dan video yang dihasilkan pun menarik siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan, pada sisi bahasa juga dalam media tersebut sopan dan bahasa yang digunakan dapat dipahami serta tempo pembacaannya tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat, dan pada sisi materi dalam media video animasi ini sudah sesuai dengan buku hanya dipersingkat dan lebih jelas lagi.

Dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi pada tema 8 subtema perubahan lingkungan pada pembelajaran ke-2 di kelas V peneliti peroleh dari hasil angket respon siswa menggunakan produk video animasi memperoleh hasil presentase sebesar 81,3% dengan kriteria sangat layak / sangat sesuai, sedangkan hasil dari pengisian kuesioner respon siswa setelah belajar menggunakan video animasi memperoleh hasil presentase sebesar 71,7% dengan kriteria penilaian layak / sesuai, yang berarti media pembelajaran video animasi ini sangat baik atau sangat efektif dan menarik dalam proses pembelajaran siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pembelajaran khususnya di SDN Kotabatu 08 di Kabupaten Bogor dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan hasil masih kurang dalam penggunaan video animasi, proses pembelajaran masih terpaku hanya kepada buku saja, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengisian evaluasi siswa. Penggunaan media video animasi dapat mempermudah siswa untuk memahami pada pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pada pembelajaran ke-2. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh siswa, penggunaan media video animasi juga dapat membantu proses pembelajaran siswa.

Dari penelitian yang dihasilkan dalam media pembelajaran video animasi ini memiliki beberapa kelebihan yakni yang pertama dapat memberi motivasi atau meningkatkan semangat peserta didik karena dilengkapi dengan animasi guru dan gambar sebagai pendukung materi pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membuat jenuh. Kedua, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Ketiga, media video animasi dapat digunakan berulang-ulang. Selain memiliki kelebihan, media video animasi ini memiliki kekurangan yaitu pada masa pandemi covid-19 ini tidak dapat dilakukan uji coba produk di sekolah. Dan penelitian sebelumnya detail dan objek tidak dapat diungkapkan sama sekali. Informasi

ukuran, tidak memungkinkan untuk menampilkan objek dengan ukuran sebenarnya. 3D, gambar yang ditampilkan dengan video biasanya 2D. Oposisi, atau pilihan yang tidak tepat, berarti penonton mungkin skeptis terhadap interpretasi gambar yang mereka lihat.

Perbandingan dari hasil media video animasi berbasis animaker ini, sebelum revisi dan setelah revisi. Pertama dari validator ahli media yang dimana proses perbaikinya dari yang media tidak begitu banyak animasi yang peneliti tampilkan setelah direvisi hampir disetiap slidenya ditambahkan animasinya, kemudian pada KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang hanya ditampilkan saja setelah direvisi KD, indicator dan tujuan pembelajarannya dibacakan juga. Kedua dari validator ahli materi yang dimana sebelum direvisi peneliti tidak mencantumkan pembelajaran bahasa Indonesia mengenai teks nonfiksi kemudian setelah direvisi dicantumkan bahasa Indonesia, dan materi-materi disesuaikan dengan buku tetapi dibuat singkat dan lebih jelas. Ketiga dari validator ahli bahasa yaitu tulisan dan bacaan disesuaikan dengan tanda bacanya, pada nada baca lebih seperti mengajak penonton belajar atau menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perubahan lingkungan belajar siswa kelas V dan hasil penelitian produk oleh peneliti, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berdasarkan *Animaker* dalam pembelajaran tema 8 subtema perubahan lingkungan pada pembelajaran ke-2, yaitu sebagai berikut :

1. Media video animasi adalah video yang berisikan tentang salah satu materi pembelajaran seperti yang peneliti ambil dari tema 8 subtema perubahan lingkungan pembelajaran ke-2 yang dibuat secara ringkas dan dirancang dengan menggunakan animasi bergerak dan gambar yang menarik. Pada proses pengembangan media video ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan penelitian. Ukuran keefektifan materi pembelajaran video animasi dapat diperoleh melalui hasil validasi. Hasil pengembangan materi pembelajaran animasi video oleh ahli media mencapai persentase skor validitas yang ditetapkan oleh ahli media sebesar 92,8% sangat baik/sangat sesuai. Persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi adalah 78,1% dengan kategori cukup, pedoman dan presentasi yang tepat skor

validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 87,2% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai.

2. Respon siswa dengan adanya media video animasi terlihat dari hasil angket respon siswa yang menggunakan produk video animasi memperoleh hasil presentase sebesar 81,3% dengan kriteria sangat layak / sangat sesuai, sedangkan hasil dari pengisian evaluasi respon siswa setelah belajar menggunakan video animasi memperoleh hasil presentase sebesar 71,7% dengan kriteria penilaian layak / sesuai. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk mempelajari tema 8 subtema perubahan lingkungan pada pembelajaran ke-2 di kelas V SD. Siswa sangat membutuhkan hal ini karena proses pembelajaran yang tidak sepenuhnya tatap muka. Video animasi juga dapat membantu guru dan siswa membuat proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan pada pengalaman peneliti selama melakukan penelitian pengembangan media video animasi untuk mengetahui media yang digunakan selama proses pembelajaran. Dapat membuat saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media video animasi dengan menambahkan gambar dan animasi

bergerak yang lebih banyak dan teratur sesuai dengan isi materinya, memperhatikan audio yang ditampilkan dengan jelas dan pada saat melakukan pengujian produk harus dijalankan dengan menggunakan sarana dan prasarana pendukung seperti ketersediaan proyektor agar bisa disaksikan bersama-sama.

2. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal baik video animasi ataupun media yang lainnya agar menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan media video animasi ini lebih lanjut ;

1. Media video animasi dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang praktis siswa bisa belajar sambil melihat video penjelasan yang dijelaskan dalam video apalagi video yang beranimasi siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikannya.
2. Hal ini dimungkinkan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan pembelajaran pun akan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 09(02), 100–108.
- li, B. A. B. (2021). *Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah.* 54–66.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan

Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.

Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.

Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of “Daerah Tempat Tinggalku” At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739.

Nurhasanah, E, dkk. (2021). Pelantihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru MTS. Nahdaltul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang. 6(1), 6.

Permatasari, I. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul. *Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering ASCE*, 120(11), 259.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

Pulungan, H., & Hasanah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

IPA Menggunakan Animaker Berbasis Probleme Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 22–27.

Salma. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 6.

Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386.

Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani, Arif, Z. M., Faisha, D., Sari, R. K., Sudiyanto, M., & Faisal, A. (2021). Workshop It Metode Pembelajaran Online Dengan Animaker. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(1), 12–16.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran. 1 SK Bimbingan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375601 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 2155/SK/DFKIP/III/2022

TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN.
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang** :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XXI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan** :
- Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- Pertama** :
- Mengangkat Saudara
- Dr. Ivan Permata, M. Pd : Pembimbing Utama
 Ratih Pumasari, M. Pd : Pembimbing Pendamping
- Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
 NPM : 037118078
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN
- Kedua** :
- Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga** :
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperutnya.



Tembusan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran. 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri KotaBatu 08

Kelas/ Semester : V (lima)/ 2

Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita

Subtema : 2. Perubahan Lingkungan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPA, SBdP

Alokasi Waktu : 1jam



Disusun oleh :

Dilla Nurillah Lestari

037118078

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Kota Batu 08	Muatan Terpadu	: B.Indonesia, IPA, dan SBdP
Kelas / Semester	: V / 2	Pembelajaran Ke-	: 2
Tema / Subtema	: 8 / 2	Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan menguraikan, siswa dapat menjelaskan urutan peristiwa-peristiwa pada bacaan non fiksi.
2. Melalui kegiatan menyajikan, siswa dapat menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan non fiksi.
3. Melalui mengamati, siswa dapat menjelaskan factor-faktor yang mempengaruhi siklus air.
4. Melalui kegiatan membuat, siswa dapat membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.
5. Melalui kegiatan menganalisis, siswa mampu menjelaskan pengertian pola lantai dengan benar.
6. Melalui kegiatan mencoba, siswa dapat memperagakan pola lantai dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	10 Menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan dilanjutkan dengan membaca d'oa (Orientasi, Religius) 2. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiapkegiatan pembelajaran (Integritas, kemandirian, PPK) 3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu "Satu Nusa Satu Bangsa" dengan diiringi musik dari youtube (Nasionalis) https://youtu.be/dpe2HG421vY 4. Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari (Apersepsi) 5. Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran (Motivasi) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Leptop</i> • <i>LCD proyektor</i> • <i>Speaker</i> • <i>Youtube lagu "Satu Nusa Satu Bangsa"</i>
Waktu	50 Menit	

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta mengamati video yang sudah disediakan dan mencatat faktor apa saja yang terdapat dalam video. Link: https://youtu.be/HN9DmGVajhg 2. Peserta didik mencatat hasil pengamatan. 3. Peserta didik diminta membuat poster berdasarkan hasil pengamatan. 4. Peserta didik mengumpulkan poster yang telah dibuat kemudian poster akan di tempel di dinding kelas sebagai apresiasi. 5. Peserta didik diminta untuk membaca teks bacaan yang telah ditampilkan pada video pembelajaran atau teks yang sudah dibagikan. 6. Peserta didik mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat pada teks dan menuliskannya dibuku tulis. 7. Peserta didik membacakan hasil identifikasi secara bergantian. 8. Peserta didik menjelaskan pengertian pola lantai yang terdapat pada teks. 9. Peserta didik mengamati video tentang bentuk-bentuk pola lantai. 10. Peserta didik diminta menuliskan bentuk-bentuk pola lantai yang terdapat pada video. 11. Peserta didik diminta memperagakan bentuk pola lantai yang terdapat pada video secara berkelompok di depan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Leptop,</i> • <i>LCD proyektor,</i> • <i>Speaker,</i> • <i>Youtube,</i>
Waktu	10 Menit	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan tes evaluasi pembelajaran melalui Google form (Collaboration) 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. (Colaboration) 3. Peserta didik Bersama guru melaksanakan refleksi kegiatan pembelajaran (Motivasi) 4. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dipimpin oleh salahsatu peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Evaluasi

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Penilaian sikap saat peserta didik melaksanakan pembelajaran.	Tes tertulis dan penyesuaian tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan informasi hasil identifikasi tentang siklus air tanah. 2. Menampilkan perilaku cara berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan dan toleransi dalam beribadah, toleransi dalam beribadah. 3. Sikap sosial : kerja sama, percaya diri


Mengetahui
Guru Kelas 5

Bogor, 07 April 2022
Mahasiswa

Meily Medina S.Pd

Dilla Nurillah Lestari

Lampiran. 3 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: kip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4468/WADEK I/FKIP/III/2022 04 Maret 2022
Perihal : Prapenelitian


Yth. SDN KOTA BATU 08
di
Tempat


Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : DILLA NURILLAH
LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan


Sandi Budiaha, M.Pd.
NIK. 11006025469



Lampiran. 4 Surat Keterangan Prapenelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KOTABATU 08

Jl. Kapten Yusuf No. 27 Desa Kotabatu Kec.Ciomas Kab.Bogor

Nomor : 421.2/025/020/IV/2022
Perihal : Keterangan Prapenelitian

Bogor, 05 Maret 2022

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala Sekolah SDN Kotabatu 08 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor
menerangkan bahwa :

Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan prapenelitian di SDN
Kotabatu 08 pada tanggal 05 Maret 2022.
Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran. 5 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: ftp@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4690/WADEK I/FKIP/IV/2022

11 April 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN KOTA BATU 08
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 11 April s.d. 20 April 2022 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budjana, M.Pd.
NIK 006025469

Lampiran. 6 Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KOTABATU 08**

Jl. Kapten Yusuf No. 27 Desa Kotabatu Kec. Ciomas Kab. Bogor

Nomor : 421.2/025/020/IV/2022
Perihal : Keterangan Penelitian

Bogor, 20 April 2022

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala Sekolah SDN Kotabatu 08 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor
menerangkan bahwa :

Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melakukan penelitian di SDN Kotabatu 08 pada tanggal 11 April s.d 20 April 2022 mengenai : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA & SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN.
Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran. 7 Surat Izin Uji Instrumen



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4684/WADEK I/FKIP/IV/2022

08 April 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN KOTA BATU 08
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

Lampiran. 8 Surat Keterangan Uji Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KOTABATU 08

Jl. Kapten Yusuf No. 27 Desa Kotabatu Kec. Ciomas Kab. Bogor

Nomor : 421.2/025/035/IV/2022
Perihal : Melaksanakan uji instrumen penelitian

Bogor, 09 April 2022

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala Sekolah SDN Kotabatu 08 Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor
menerangkan bahwa :

Nama : DILLA NURILLAH LESTARI
NPM : 037118078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan uji instrumen penelitian di
sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran. 9 Hasil Validasi Ahli Media

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Assalamualaikum wr wb
Perkenalkan nama saya Dilla Nurillah Lestari dengan NPM 037118078 saya dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan (FKIP). Saya mohon izin bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi validator instrumen sebagai ahli media.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan

Petunjuk:
Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut.
1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
2 = Tidak Sesuai (TS)
3 = Cukup (C)
4 = Sesuai (S)
5 = Sangat Sesuai (SS)
Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen angket validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

*** Wajib**

Nama Validator *
Resyl A Gani, M.Pd.

Hari/ Tanggal *
Jumat, 15 April 2022

Aspek Kelayakan Isi *

	5	4	3	2	1
Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kelengkapan materi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian isi dengan konsep materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian gambar dengan materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

kemudahan memahami materi dalam media

Kejelasan font yang digunakan

Aspek Kelayakan Audio dan Visual *

	5	4	3	2	1
Keterbacaan teks	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tampilan gambar yang disajikan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suara dalam media video jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Komposisi warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Komposisi warna	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kerapihan desain	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemenaikan desain	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ilustrasi mampu mempermudah pemahaman materi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kreatif dan dinamis	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saran / Komentar *

Teks terlalu kecil, contoh hasil poster lengkapi, suara terlalu lambat(pd audio kd, indikator)

Lampiran. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

Assalamualaikum wr wb
Perkenalkan nama saya Dilla Nurillah Lestari dengan NPM 037118078 saya dari Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan (FKIP). Saya mohon izin bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi validator instrumen sebagai ahli
bahasa.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animateka Pada Pembelajaran Tema 8
Subtema Perubahan Lingkungan

Petunjuk :
Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai
berikut:
1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
2 = Tidak Sesuai (TS)
3 = Cukup (C)
4 = Sesuai (S)
5 = Sangat Sesuai (SS)
Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen angket validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

*** Wajib**

Nama Validator *
Rini Sri Indriani, M.Pd

Hari/ Tanggal *
Sabtu, 09 April 2022

Aspek Pembelajaran *

	5	4	3	2	1
Bahasa yang digunakan sesuai EYD	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Menggunakan bahasa yang sederhana	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan dalam memahami kalimat yang digunakan	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Uraian video	5	4	3	2	1
Materi disajikan secara runtut	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bahasa yang mudah dipahami	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian ilustrasi (Gambar, animasi, dan audio)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan penggunaan kosakata	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kesesuaian ilustrasi (Gambar, animasi, dan audio)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan penggunaan kosakata	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penggunaan bahasa yang baik dan benar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saran/ Komentar *

Media ini layak untuk digunakan, karena dalam penggunaan bahasa sudah baik sesuai dengan EBI.

Lampiran. 11 Hasil Validasi Ahli Materi

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Assalamualaikum wr wb
Perkenalkan nama saya Dilla Nuriliah Lestari dengan NPM 037118078 saya dari Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan (FKIP). Saya mohon izin bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi validator instrumen sebagai ahli materi.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8
Subtema Perubahan Lingkungan

Petunjuk :
Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai
berikut
1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
2 = Tidak Sesuai (TS)
3 = Cukup (C)
4 = Sesuai (S)
5 = Sangat Sesuai (SS)
Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen angket validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

*** Wajib**

Nama Validator *
Melly Herawati

Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bahasa yang mudah dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kejelasan petunjuk belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ketepatan penggunaan kosakata	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian unpan balik terhadap hasil evaluasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Hari/ Tanggal *
Sabtu/16 April 2022

Aspek Pembelajaran *

	5	4	3	2	1
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesesuaian materi dengan indikator	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penumbuhan motivasi belajar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materi disajikan secara runtut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materi yang disajikan dapat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saran / Komentar *

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi membantu siswa dalam memahami materi belajar, animasi yang dibuat sudah baik sebagai pendamping guru dalam proses belajar. Namun diperjelas lagi petunjuk belajar dan konsep teori materi pembelajarannya.

Lampiran. 12 Hasil Angket Respon Siswa

Angket Responden Siswa

Assalamualaikum wr wb
Perkenalkan nama saya Dilla Nuriliah Lestari dengan NPM 037118078 saya dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan (FKIP) Universitas Pakuan. Saya mohon izin bantuan kepada adik-adik semuanya.

Petunjuk :
Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut.
1 = Sangat Tidak Sesuai (STS)
2 = Tidak Sesuai (TS)
3 = Cukup (C)
4 = Sesuai (S)
5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen angket validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

*** Wajib**

Bagian Tanpa Judul 0 dari 0 poin

Nama Lengkap * _____ / 0
Khoirunnisa azzahro

Kelas * _____ / 0

5B _____

Tambahkan masukan individual

Aspek Pemahaman *

	5	4	3	2	1	Skor
Saya tertarik menggunakan video pembelajaran saat belajar	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Isi materi dalam video tersebut jelas dan mudah dipahami	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Video yang ditampilkan menarik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0

Saya memahami isi materi dalam video	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Saya menyukai belajar menggunakan video animasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Saya merasa semangat dan termotivasi saat menggunakan media	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Gambar animasinya menarik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Materi yang disampaikan dapat dipahami	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Audio yang ada jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Materi dalam video sesuai dengan buku	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Media yang disajikan dapat membantu belajar	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Isi materinya dapat membantu proses pembelajaran	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0
Saya lebih memahami pembelajaran lewat buku	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____ / 0

Bagaimana pendapat kalian setelah melihat video pembelajaran berbasis animasi ini ? * _____ / 0

Sangat membutuhkan dan lebih mengerti _____

Tambahkan masukan individual

Lampiran. 13 Hasil Evaluasi Siswa

Hasil Belajar Siswa 90 dari 100 poin


Isilah kuis dibawah agar dapat mengetahui pemahaman dalam pembelajaran sudah sampai mana

✓ Secara umum, pola lantai berupa garis lurus atau garis lengkung. Berikut ini pola lantai yang dikembangkan dari pola lantai lengkung adalah... 10 / 10

Pola lantai zigzag
 Pola lantai horizontal ✓
 Pola lantai segitiga
 Pola lantai angka delapan

Tambahkan masukan individual

✓ Tari yang ditunjukkan pada gambar menggunakan pola lantai * 10 / 10



Melingkar
 Horizontal ✓
 Diagonal
 Zigzag

Tambahkan masukan individual

✓ Pola lantai yang digunakan pada tari lengong adalah.. * 10 / 10

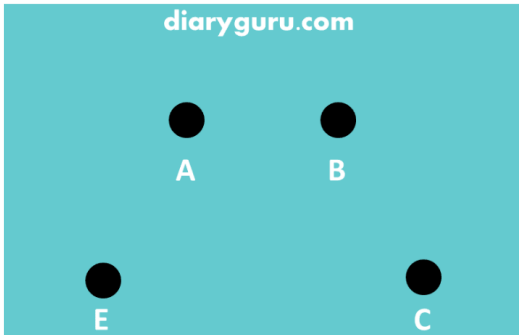
lingkaran ✓
 segi tiga
 zigzag
 segi empat

Tambahkan masukan individual

✓ Garis imajiner yang dilalui oleh penari saat melakukan gerak tari disebut... * 10 / 10

Properti Tari
 Irian Tari
 Gerak Tari
 Pola Lantai ✓

✓ Perhatikan gambar berikut ini! Pola lantai yang ditunjukkan gambar adalah... * 10 / 10



diaryguru.com

A B

E C

D

Segi tiga
 Lingkaran
 Zigzag
 Segi lima ✓

Tambahkan masukan individual

✓ Air yang teresap masuk ke dalam lapisan tanah dan mengalir dibawah permukaan tanah disebut... * 10 / 10

Air Hujan
 Air Tanah ✓
 Air Permukaan
 Air Sungai

Tambahkan masukan individual

✓ Kemarau yang panjang dapat mengakibatkan * 10 / 10

Curah hujan meningkat
 Air tanah keruh
 Kekeringan ✓
 Air hujan menjadi asin

Tambahkan masukan individual

✓ Faktor alam yang menyebabkan kekeringan antara lain adalah ... * 10 / 10

Penebangan hutan secara liar ✓
 Kondisi tanah yang berbatu
 Pembuatan banyak sumur galian
 Predisi hujan yang tidak tepat

Tambahkan masukan individual

✗ Usaha yang harus kita lakukan agar tidak terjadi kekeringan ... * 0 / 10

Menebang Pohon
 Membuang sampah pada tempatnya ✗
 Menghemat penggunaan Air
 Boros air

Jawaban yang benar

Menghemat penggunaan Air

Tambahkan masukan individual

✓ Banyaknya keanekaragaman suku, agama, ataupun adat istiadat di Indonesia perlu kita sikapi dengan * 10 / 10

Saling Membandingkan
 Saling Menghormati dan menghargai ✓
 Tak peduli dengan yang lain
 Saling Mengejek

Tambahkan masukan individual

23/05/22 10:28 dikirimkan

Lampiran. 14 Daftar Siswa

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS V
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

No	Nama Siswa	Kehadiran				Tanda Tangan
		H	S	I	A	
1	Ali Akmal	✓				Ali
2	Dewo Ajinoto	✓				Dewo
3	Diki Gunawan				✓	
4	Irwan Saputra	✓				irwan
5	Kafi Amal Falah				✓	
6	Karmelita Nur Aqilla	✓				Karmelita
7	Khaira Nur Afifah	✓				Khaira
8	Khoirunnisa Azahro	✓				Khoirunnisa
9	Meverick Vientino Sendydans	✓				MEVERICK
10	M. Apriza Putra	✓				APRIZA
11	M. Catur F	✓				Catur
12	M. Fahrezy Syaputra	✓				Fahrezy
13	M. Faisal Rosadi				✓	
14	M. Nabil	✓				Nabil
15	M. Panji Nuralamsyah	✓				PANJI
16	M. Rizaldi Patama	✓				Rizaldi
17	M. Fadhlan Ristiawan	✓				Fadhlan
18	M. Fadli Alfarizi	✓				Fadli
19	M. Noval Fevian	✓				NOVAL
20	Naira Azkadina Rafasya	✓				Naira
21	Nur Melia	✓				Nur Melia
22	Putri Dwi Lestari	✓				Putri
23	Qaida Afifah	✓				Qaida
24	Raya	✓				Raya
25	Resky Ahmad Albiansyah	✓				Resky
26	Silviani	✓				Silviani
27	Siti Nur Assyifa	✓				ASSYIFA
28	Syifa Ainun Nisya	✓				Syifa
29	Yusuf Maulana	✓				Yusuf
30	Zahra Putri Hidayah	✓				Zahra

Lampiran. 15 Bukti Submit Jurnal Artikel

DIKDAS MATAPPA

Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar

ISSN: 2620-5246 (cetak)
ISSN: 2620-6307 (online)

Publisher :
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

[HOME](#) | [ABOUT](#) | [USER HOME](#) | [SEARCH](#) | [CURRENT](#) | [ARCHIVES](#) | [ANNOUNCEMENTS](#) | [STATISTICS](#)

Home > User > Author > **Active Submissions**

Active Submissions

ACTIVE
ARCHIVE

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
2268	08-24	ART	Lestari	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA...	Awaiting assignment

MAIN MENU

[HOME](#)

[REGISTER](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[CONTACT](#)

[FOCUS AND SCORE](#)

SUBMISSION

Lampiran. 16 Surat Penilaian Produk Ahli Media

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Resyi A Gani, S. Kom, M. Pd

NIP : 1.0212009583

Instansi : Universitas Pakuan

Bidang Keahlian : Teknologi Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa saya telah menilai produk media video animasi untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan" yang disusun oleh:

Nama : Dilla Nurillah Lestari

NPM 037118078

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Harapan saya, penilaian, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk berupa media video animasi berbasis *animaker* yang berkualitas.

Bogor, 10 April 2022

Validator



Resyi A Gani, S. Kom, M. Pd
NIK/NIP: 1.0212009583

Lampiran. 17 Surat Penilaian Produk Ahli Bahasa

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Rini Sri Indriani, M. Pd
NIP : 1.0414009627
Instansi : Universitas Pakuan
Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa saya telah menilai produk media video animasi untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan" yang disusun oleh:

Nama : Dilla Nurillah Lestari
NPM : 037118078
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Harapan saya, penilaian, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk berupa media video animasi berbasis *animaker* yang berkualitas.

Bogor, 10 April 2022

Validator



Rini Sri Indriani, M. Pd

NIK/NIP: 1.0414009627

Lampiran. 18 Surat Penilaian Produk Ahli Materi

SURAT PENILAIAN PRODUK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Meily Herawati
NIP : 198105012014062001
Instansi : Guru Kotabatu 08
Bidang Keahlian : Walikelas Kelas 5

Menyatakan bahwa saya telah menilai produk media video animasi untuk keperluan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan" yang disusun oleh:

Nama : Dilla Nurillah Lestari
NPM : 037118078
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Harapan saya, penilaian, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh produk berupa media video animasi berbasis *animaker* yang berkualitas.

Bogor, 14 April 2022

Validator

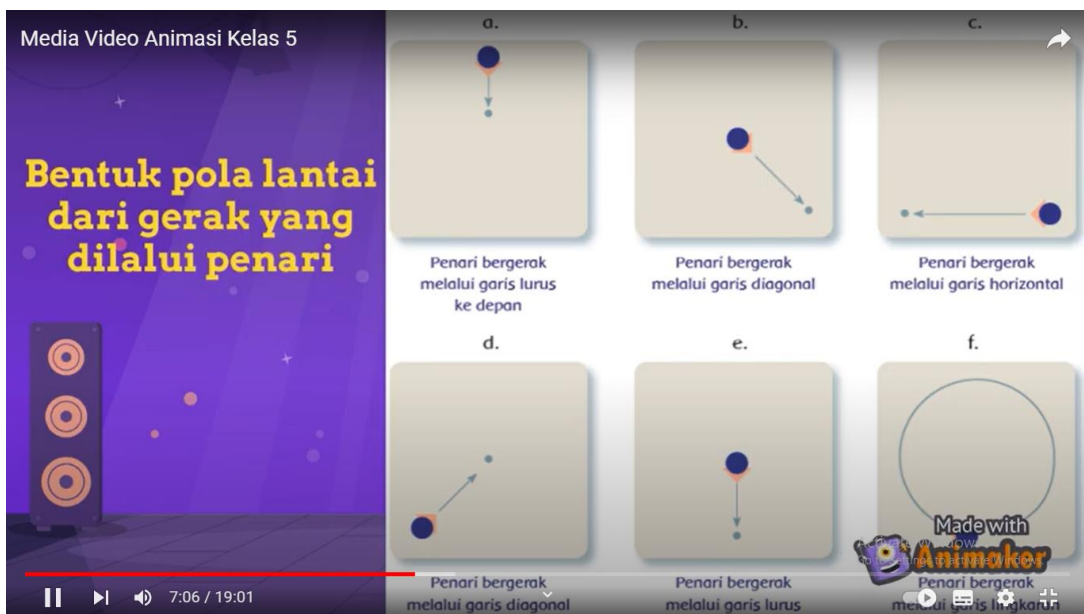


Meily Herawati

NIK/NIP : 198105012014062001

Lampiran. 19 Tampilan Media Video Animasi Berbasis Animaker

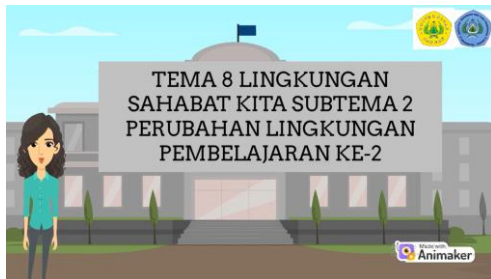
Link YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=g8e3CBivXKo>



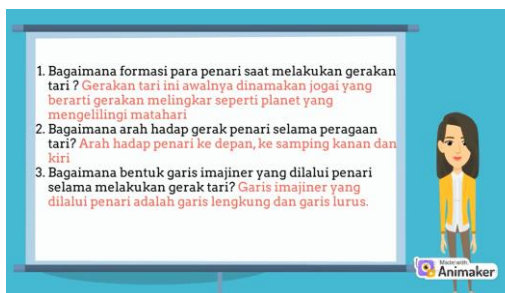
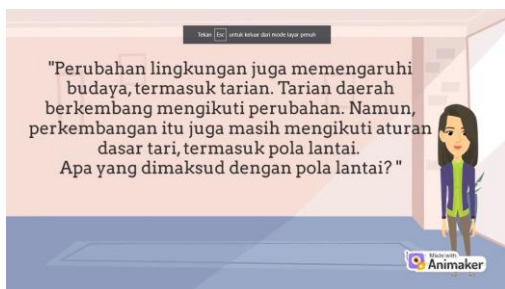
Lampiran. 20 Dokumentasi



Lampiran 22 Shoot Setiap Cinenya



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan
Bahasa Indonesia	3.3. Memaparkan uraian peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.4. Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	3.3.1. Menjelaskan uraian peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi 4.4.1. Menyajikan peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi	1. Melalui kegiatan menguraikan, siswa dapat menjelaskan urutan peristiwa-peristiwa pada bacaan non fiksi. 2. Melalui kegiatan menyajikan, siswa dapat menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi 3. Melalui mengamati, siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air 4. Melalui kegiatan membuat, siswa dapat membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan 5. Melalui kegiatan menganalisis, siswa mampu menjelaskan pengertian pola lantai dengan benar 6. Melalui kegiatan mencoba, siswa dapat mempragakan pola lantai dengan benar
IPA	3.3. Memaparkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangkaan makhluk hidup 4.4. Membuat karya tentang siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	3.3.1. Menyajikan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air 4.4.1. Membuat kesimpulan tentang bagaimana air tanah dan air permukaan	
SBGP	3.3. Memaparkan pola lantai dalam tari kreasi daerah 4.3. Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	3.3.1. Mengidentifikasi berbagai bentuk pola lantai tari 4.3.1. Mempragakan pola lantai gerak tari kreasi daerah	



Pola Lantai Gerak Tari

Pada saat menari, penari kadang bergerak ke kiri, ke kanan, maju, mundur, atau bergerak membentuk lingkaran. Jika digambarkan, seolah-olah ada satu garis imajiner yang dilalui penari selama menyajikan satu tarian.

Gerak imajiner juga dapat digambarkan dengan melihat formasi para penari dalam mempersiapkan tarian. Para penari dapat membentuk formasi garis lurus, lengkung, segitiga, atau lingkaran. Bentuk formasi garis juga dapat berubah-ubah selama penari menampilkan sebuah tarian.

Bentuk pola lantai dari gerak yang dilalui penari

a. Penari bergerak melalui garis lurus ke depan

b. Penari bergerak melalui garis diagonal

c. Penari bergerak melalui garis horizontal

d. Penari bergerak melalui garis diagonal

e. Penari bergerak melalui garis lurus

f. Penari bergerak melalui garis lingkaran

Gerakan Pola Lantai Kelompok

a. Formasi penari membentuk pola lantai diagonal

b. Formasi penari membentuk pola lantai zig-zag

c. Formasi penari membentuk pola lantai garis lurus ke depan

d. Formasi penari membentuk pola lantai zig-zag

e. Formasi penari membentuk pola lantai lingkaran

f. Formasi penari membentuk pola lantai diagonal

Tari Legong

Tari Saman

SIKLUS AIR

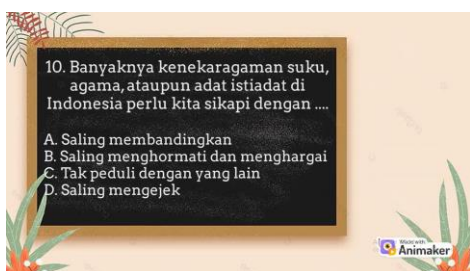
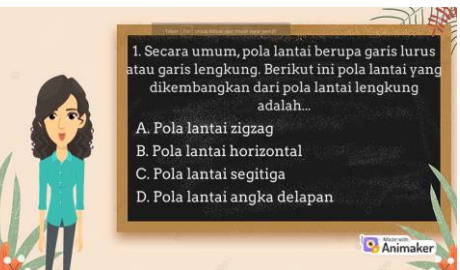
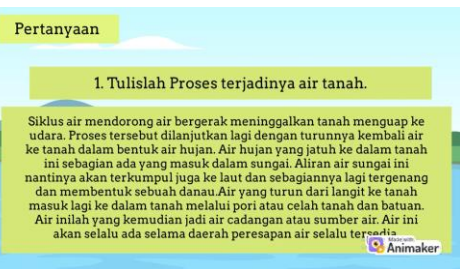
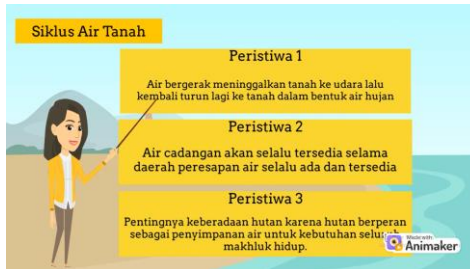
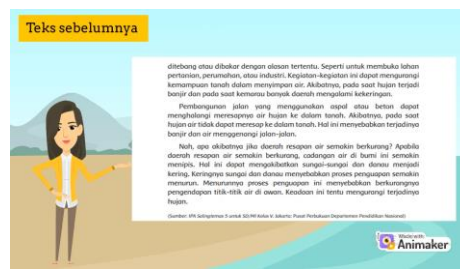
SIKLUS AIR

KULIAHDESAIN.COM

Siklus Air dan Bencana Kekeringan

Peristiwa siklus air merupakan peristiwa sehari-hari yang sering tidak disadari oleh manusia. Manusia memerlukan air bersih antara lain untuk keperluan rumah tangga, keperluan industri, dan juga pertanian.

Berdasarkan bacaan "Siklus Air dan Bencana Kekeringan", buatlah poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan. Buatlah semenarik mungkin. Pada Pembelajaran 5 nanti yang akan dipresentasikan



Lampiran. 22 Riwayat Hidup



Dilla Nurillah Lestari, lahir di Bogor, 19 Agustus 2000, agama Islam anak keempat pasangan dari Bapak Abdilah Sayuti dan Ibu Siti Sadiyah. Tanggal di Jl. Panaragan Kidul No.19 Kelurahan Panaragan Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Al-Ghazaly Bogor 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Bogor 2012-2015, Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Bogor 2015-2018, kemudian tahun 2018 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor.