

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *GENIALLY*  
PADA MATERI BUMI BERUBAH**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D)  
pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cantang Jaya  
Kabupaten Bogor Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2023/2024

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

**Wira Agung Dwi Putri**

037120086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *GENIALLY*  
PADA MATERI BUMI BERUBAH**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D) pada Siswa Kelas  
V Sekolah Dasar Negeri Cantang Jaya Kabupaten Bogor Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2023/2024

**Wira Agung Dwi Putri (037120086)**

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Fitri Anjaswuri, M.Pd  
NIK. 10316026726

Tatang Muhajang, M.Ag  
NIK. 10409009501

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pakuan

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

Dr. Eka Suhardi, M.Si  
NIK. 10694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd  
NIK. 10410012510

## BUKTI PENGESAHAN

### TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jum'at tanggal 21 Juni 2024

Nama : Wira Agung Dwi Putri

NPM : 037120086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Lina Novita, M.Pd	
2	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd	
3	Rini Sri Indriani, M.Pd	

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

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd

NIK. 10410012510

## PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Genially* Pada Materi Bumi Berubah 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, 4 Juli 2024

Yang membuat pernyataan

Wira Agung Dwi Putri

## ABSTRAK

Wira Agung Dwi Putri. 037120086. Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Genially* Pada Materi Bumi Berubah di kelas V SDN Cantang Jaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media berbantuan *Genially* pada materi Bumi Berubah, dan untuk mengetahui kelayakan media berbantuan *Genially* pada materi Bumi Berubah. Subyek penelitian ada dua yaitu validator ahli dan peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya yang terdiri dari 39 peserta didik. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media video animasi berbantuan *Genially* yang dikembangkan berupa uji validasi oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta angket respon peserta didik. Pada uji kelayakan didapat presentase dari ahli media sebesar 86% yang artinya sangat layak di uji cobakan dan hasil dari ahli bahasa 100% yang artinya sangat layak serta dari ahli materi 100% yang artinya sangat layak diimplementasikan. Dan berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas V sebanyak 39 peserta didik memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 98%. Dan dapat disimpulkan produk video animasi berbantuan *Genially* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Video Animasi, *Genially*

## **ABSTRACT**

Wira Agung Dwi Putri. 037120086. *Development of Animated Video Media Assisted by Genially on Earth Change Material in class V SDN Cantang Jaya. This research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This study aims to determine the development of Genially-assisted media on Earth Changes material, and to determine the feasibility of Genially-assisted media on Earth Changes material. There are two research subjects, namely expert validators and class V SDN Cantang Jaya students consisting of 39 students. The products resulting from this research are Genially-assisted animated video media developed in the form of validation tests by media expert validators, linguists, and material experts, as well as student response questionnaires. In the feasibility test, the percentage obtained from media experts is 86% which means it is very feasible to be tested and the results from linguists are 100% which means it is very feasible and from material experts 100% which means it is very feasible to implement. And based on limited trials conducted with class V students as many as 39 students obtained a very feasible category with a percentage of 98%. And it can be concluded that this Genially assisted animated video product is suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** *Development, Animated Video, Genially*

## 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 Berbantuan Genially Pada Materi Bumi Berubah**" yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cantang Jaya 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. Fitri Anjaswuri, M. Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Tatang Muhajang, M. Ag, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Santa, M. Pd, selaku dosen wali kelas D 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 Cantang Jaya yang telah memberikan izin bagi penulis dalam melakukan penelitian.
9. Wali kelas V dan rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung kegiatan penulis selama melakukan penelitian berlangsung.
10. Peserta didik SDN Cantang Jaya 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. Teman-teman kelas D Angkatan 2020, terutama Nunu, Upi, Yuni, Najla, Jijah, Susi. Yang sudah sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.



13. Rekan-rekan mahasiswa/i prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020.

14. 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, Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>BUKTI PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIK .....</b>	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Media Video Animasi .....	8
a. Pengertian Media Video Animasi.....	8
b. Jenis-jenis Media.....	9
c. Kelebihan Media Video Animasi .....	11
d. Kekurangan Media Video Animasi.....	12
2. <i>Genially</i> .....	14
a. Pengertian <i>Genially</i> .....	14
b. Kelebihan <i>Genially</i> .....	16

c. Kekurangan <i>Genially</i> .....	17
d. Materi Bumi Berubah.....	18
B. Kerangka Berpikir.....	20
C. Penelitian yang Relevan .....	21
D. Produk yang Akan Dihasilkan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Prosedur Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
1. Tempat Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	35
3. Subyek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	44
1. Analisis Data Kualitatif .....	44
2. Analisis Data Kuantitatif.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan .....	74
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANYA.....</b>	<b>80</b>
A. Simpulan .....	80
B. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE.....	25
Gambar 4.1 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik.....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Storyboard</i> .....	27
Tabel 3.2	Nama Validator .....	32
Tabel 3.3	Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	34
Tabel 3.4	Lembar Wawancara Guru.....	38
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	39
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	40
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3.8	Lembar Observasi Peserta Didik .....	42
Tabel 3.9	Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3.10	Kelayakan Media Video Animasi .....	45
Tabel 3.11	Kelayakan Media Video Animasi .....	46
Tabel 4.1	Wawancara Guru Untuk Analisis Kebutuhan.....	49
Tabel 4.2	Desain Produk Media Video Animasi.....	51
Tabel 4.3	Hasil Validasi ke 1 Ahli Media.....	55
Tabel 4.4	Revisi oleh Ahli Media .....	57
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ke 1 oleh Ahli Bahasa .....	58
Tabel 4.6	Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa .....	60
Tabel 4.7	Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	62
Tabel 4.8	Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai .....	64
Tabel 4.9	Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan .....	64
Tabel 4.10	Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media Pada Produk Media Video Animasi Berbantuan <i>Genially</i> .....	65
Tabel 4.11	Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa Pada Produk Media Video Animasi Berbantuan <i>Genially</i> .....	66
Tabel 4.12	Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan .....	68
Tabel 4.13	Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan .....	69
Tabel 4.14	Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 SK Bimbingan .....	86
Lampiran. 2 Surat Izin PraPenelitian.....	87
Lampiran. 3 Surat Izin Penelitian .....	88
Lampiran. 4 Surat Balasan Penelitian.....	89
Lampiran. 5 Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	90
Lampiran. 6 Lembar Analisis Kebutuhan Guru .....	91
Lampiran. 7 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	92
Lampiran. 8 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa .....	93
Lampiran. 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	94
Lampiran. 10 Hasil Validasi Pertama Ahli Media .....	95
Lampiran. 11 Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	96
Lampiran. 12 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa .....	97
Lampiran. 13 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa .....	98
Lampiran. 14 Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran. 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	100
Lampiran. 16 Bukti Submit Jurnal Artikel .....	102
Lampiran. 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran. 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa .....	104
Lampiran. 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran. 20 Tampilan Media Video Animasi Berbantuan <i>Genially</i> .....	106
Lampiran. 21 Dokumentasi .....	109
Lampiran. 22 Daftar Riwayat Hidup .....	111

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang ideal menurut kurikulum merdeka mencakup berbagai pendekatan pembelajaran yang tujuannya untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada peserta didik serta menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Beberapa ciri yang ideal dalam konteks kurikulum merdeka yang berpusat pada peserta didik artinya pembelajaran tidak hanya penyampaian materi oleh guru tetapi peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar mereka sendiri. Lalu pembelajaran yang relevan dan kontekstual materi pembelajaran yang akan disajikan konteksnya sebisa mungkin relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaitkan antara yang mereka pelajari dengan dunia nyata.

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka menyertakan keterampilan Abad ke-21, yang identik dengan pemanfaatan teknologi informasi. Saat ini hampir seluruh aktivitas manusia di dunia dilakukan secara online, termasuk bekerja, belajar, dan makan. Pada era sekarang ini dimana penggunaan teknologi informasi sudah begitu jelas. Demi mewujudkan pembelajaran yang ideal memerlukan dukungan dari media yang sangat bermanfaat bagi peserta didik karena

dapat menambah pengetahuannya dan dapat meningkatkan semangat belajarnya. Media merupakan suatu komponen yang mempunyai peranan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media yang bisa dipilih untuk meningkatkan efektifitas belajar bisa dengan menggunakan media animasi yang akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran animasi menjadi salah satu faktor yang sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa masih kurangnya pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagian guru masih menggunakan media buku cetak, belum melakukan inovasi yang berdampak bagi peserta didik sehingga kurangnya minat belajar peserta didik.

Fakta tersebut ditemukan oleh peneliti ketika melaksanakan wawancara di SDN Cantang Jaya pada tanggal 21 November 2023 terdapat beberapa permasalahan yang ada di SD tersebut diantaranya beberapa guru yang kurang memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di sekolah seperti proyektor, peta, peserta didik kurang termotivasi untuk



belajar dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak. Guru tidak familiar dan belum pernah mencoba *Genially* sebagai alat media pembelajaran di kelas. Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengatasi tentang pengembangan media dengan menggunakan video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah di kelas V.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar” yang dilakukan oleh Taqiyah Arifah Rajab (2023). Pada penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dipilih nya media pembelajaran berbasis *Genially* tetapi terdapat perbedaan yaitu terletak materi yang dipilih. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi bumi berubah. Selain itu penelitian tersebut menggunakan *Genially* untuk membuat permainan pembelajaran seperti ular tangga, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti merancang media video animasi berbantuan *Genially*.

Berdasarkan pada penjelasan yang telah disebutkan, peneliti menggunakan media berbantuan *Genially* dengan video pembelajaran animasi yang dapat digunakan sebagai media agar lebih menarik untuk

peserta didik. *Genially* merupakan platform dengan fitur-fitur yang ditawarkan sangat menarik sehingga proses pembelajaran tidak akan membosankan. Berbagai fitur yang ditawarkan antara lain konten presentasi, infografis, presentasi animasi dan video, e-poster, *resume*, kuis. Hasil akhir dari *Genially* berupa link atau barcode yang nantinya dapat dibagikan kepada peserta didik melalui aplikasi pendukung seperti *Google Classroom*.

Selain itu juga *Genially* ini mudah untuk dipelajari dan digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran juga menjadi lebih kreatif inovatif sehingga membuat peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Bertitik tolak dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Genially* Pada Materi Bumi Berubah” pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Cantang Jaya Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurang memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran.
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran.

3. Penggunaan fasilitas sekolah seperti proyektor, peta belum maksimal.
4. Masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak.
5. Kurang familiar dan belum menggunakan *Genially* untuk media pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah produk pengembangan media berbantuan *Genially* sebagai media pada materi Bumi Berubah pada kelas V SDN Cantang Jaya Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan media berbantuan *Genially* sebagai media pada materi Bumi Berubah pada kelas V SDN Cantang Jaya Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media berbantuan *Genially* pada materi Bumi Berubah pada kelas V SDN Cantang Jaya

Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui kelayakan media berbantuan *Genially* pada materi Bumi Berubah pada kelas V SDN Cantang Jaya Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat didapatkan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan pemikiran dan pengetahuan baru bagi pengembangan media dengan menggunakan animasi video.
- b. Sebagai referensi yang bisa digunakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang bersangkutan dengan media dengan menggunakan animasi video.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran dan juga lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media dengan menggunakan animasi video ini dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran sehingga akan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media video animasi berbantuan *Genially*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIK**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Video Animasi**

###### **a. Pengertian Media Video Animasi**

Kualitas pendidikan yang ideal dapat dilihat dari penggunaan media dalam pembelajaran yang digunakan oleh para guru. Pendapat dari Ayu Nanjeli Nasution, Rizkiyah Lubis & Widya Astuti (2023:1918) media video merupakan salah satu pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat menarik. Media video juga dibuat terlihat bagus dengan menggunakan gambar dan teks sehingga peserta didik dapat dengan mudah menonton dan menirunya. Dengan menggunakan video, peserta didik menjadi lebih tertarik dengan apa yang guru presentasikan dan apa yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Hilda (2023:35) video animasi yaitu mengekspresikan gerakan dalam frame yang berbeda-beda satu demi satu dalam jangka waktu tertentu, memberikan kesan gerakan, dan juga menyertakan audio yang membantu pergerakan video, seperti suara percakapan. Pendapat lain dari Efendi, Adi & Sulthoni (2020:98) video animasi tergolong dalam jenis multimedia karena

dapat menampilkan elemen media secara lengkap seperti suara, grafik, dan teks. Media video dapat digunakan untuk menggambarkan benda bergerak dengan suara alam atau buatan, untuk menyajikan informasi tanpa batasan, untuk menjelaskan konsep secara sederhana, dan untuk mengajarkan alur suatu proses untuk menjelaskan terjadinya suatu proses.

Agustina, Anggrayni & Saputra (2022:7645) berpendapat bahwa media animasi video media yang menampilkan konten kalimat pembelajaran bentuk nya video dengan perubahan satu ke yang berikutnya yang tampilannya singkat dengan beberapa ilusi yang bergerak. Selaras dengan pendapat tadi Kiftia & Rukmi (2022:1764) video animasi merupakan media audio visual berupa gambar yang diproyeksikan dengan benar sehingga gambar yang ditampilkan terlihat realistis. Oleh karena itu media video animasi merupakan media yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### **b. Jenis-jenis Media**

Jenis-jenis media menurut Magdalena et al. (2021:378) yaitu ada 6 diantaranya media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda buatan (miniatur). Selaras dengan pendapat tadi Efendi et al. (2020:98) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran ada empat bagian, yakni media visual, media audio,

media audio-visual, dan multimedia. Akbar Saddam Jakub (2023:84) berpendapat bahwa ada berbagai macam jenis animasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, antara lain: 1) *2D Cartoon Animation*, 2) *3D Animation*, 3) *Motion Graphics*, 4) *Infographic Animation*, 5) *Stop Motion*, 6) *Whiteboard Animation*.

Pendapat lain dari Yolanda & Sri Indriani (2023:6246) jenis media ada 8 media audiovisual bergerak, media audiovisual senyap atau diam, media audio semi bergerak, media visual bergerak, media visual senyap atau diam, media visual semi bergerak yang berisi media, Audio, media cetak. Pendapat lain dari Mochamad A I (2022:107-108) jenis media ada 5 jenis, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya memiliki panjang dan lebar).
- 2) Hal-hal seperti: gambar, diagram, grafik, poster, peta dasar, dan banyak lagi.
- 3) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (panjang, lebar, tebal/tinggi, misalnya benda nyata, model, boneka, dan sebagainya)
- 4) Media audio (media pendengaran), misalnya radio dan tape recorder Media dengan proyeksi (proyeksi media), seperti: Film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dll.
- 5) Televisi (TV) dan perekam video (VTR).



### c. Kelebihan Media Video Animasi

Media video animasi memiliki kelebihan yang banyak seperti yang dikatakan oleh Pebriani & Mustika (2023:2470) kelebihan media video animasi kartun adalah lebih unggul dibandingkan media visual. Media video animasi kartun melibatkan indra penglihatan dan pendengaran peserta didik, sehingga dengan menggunakan video animasi kartun dapat membuat materi pembelajaran lebih jelas dan proses pembelajaran lebih mudah dipahami, lebih terhubung. Selaras dengan pendapat tadi Fatmawati Dewi Surya (2020:51) kelebihan nya bisa meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar semakin meningkat. Hasil yang dicapai sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam kegiatan ini. memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi secara aktif dan komunikatif dengan teman sekelasnya secara online. Dengan kata lain media video animasi dapat merangsang minat peserta didik. pendapat lain dari Fahri (2020:1) menyatakan bahwa kelebihan penggunaan nya dalam media pembelajaran video animasi antara lain:

- 1) Mampu menjelaskan keadaan sebenarnya dari suatu proses, fenomena atau peristiwa.
- 2) Dapat memperkaya penjelasan bila diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar.

- 3) Pengguna dapat mengulang bagian tertentu untuk melihat gambar lebih fokus.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Rahmawati (2022:5) berpendapat lain kelebihan dari video animasi dapat membantu peserta didik menikmati suasana nyaman saat belajar. Dokumentasi yang melibatkan konsep dan gambaran visual yang awalnya sulit dijelaskan atau rumit untuk disampaikan, kini menjadi lebih mudah karena dapat memfasilitasi dan mengatasi batasan ruang dan waktu, ruang, dan kemampuan sensorik. Alexander et al. (2021:11) berpendapat bahwa media video animasi juga mampu memungkinkan kreator menjadi lebih imajinatif sehingga menghasilkan hasil yang lebih menarik dan kreatif. Sehingga bisa lebih menarik perhatian peserta didik.

#### **d. Kekurangan Media Video Animasi**

Dalam segala hal pasti memiliki kekurangan, begitupun media video animasi ini yang dijelaskan oleh Huda Asrul (2020:13) kekurangan video animasi, yaitu:

- 1) Jika film diputar terlalu cepat, peserta didik tidak dapat mengikuti.
- 2) Media film yang memuat gambar suara memerlukan ruangan gelap.

- 3) Karena media pembelajaran audio visual berbentuk audio dan gambar, maka penyajian atau pembuatan media pembelajaran audio visual memerlukan keterampilan dan keahlian khusus.

Selaras dengan pendapat tadi Akbar Saddam Jakub (2023:94) menyatakan bahwa kekurangan dari video animasi pembelajaran yaitu dalam proses pembuatan video animasi diperlukan adanya software khusus dan juga memerlukan kemampuan dalam hal mendesain video animasi. Diperkuat oleh Fahri (2020:1) kekurangan media video animasi adalah beberapa peserta didik kurang konsentrasi dan kurang aktif berinteraksi dengan konten video karena menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan belajar melalui teks. Dan penjelasan video juga tidak membantu peserta didik menguasai materi secara detail karena harus menghafal setiap bagian dalam video secara detail. Sejalan dengan pendapat diatas Nurfadhillah et al. (2021:407) berpendapat bahwa kekurangan media audio video adalah sulit dievaluasi, relatif mahal, memerlukan keahlian khusus, peralatan harus lengkap.

Selaras dengan pendapat tadi Anggita (2020:50) kekurangan materi video animasi dalam pembelajaran:

- 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan teknologi yang harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada.

- 2) Mengurangi kreativitas dan inovasi media pembelajaran jenis lain.
- 3) Membutuhkan dukungan sumber daya manusia (SDM) yang profesional dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan kajian teoritik dapat disintesis bahwa media video animasi termasuk ke jenis multimedia karena didalam nya terdapat elemen media yang lengkap seperti suara, gambar, dan teks dan pembelajaran menggunakan media video animasi juga melibatkan indra penglihatan dan pendengaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran.

## **2. *Genially***

### **a. Pengertian *Genially***

Media pembelajaran berbantuan teknologi pasti diperlukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, platform yang bisa digunakan menurut Candrika Dewi et al., (2023:179) yaitu *Genially* merupakan platform pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga menyediakan fitur yang sangat menarik sehingga membuat proses belajar mengajar tidak pernah membosankan. Pendapat lain dari Fatma & Ichsan, (2022:52) menyatakan bahwa *Genially* merupakan media pembelajaran dengan berbagai fitur

seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, permainan pembelajaran, dan jenis materi interaktif lainnya. Kehadiran fitur yang beragam ini menjadi salah satu alasan mengapa memilih media dengan bijak saat menyampaikan materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Ensterin et al., (2022:102) menyatakan bahwa *Genially* merupakan media pembelajaran online yang membantu guru menciptakan media ajar yang kreatif dan inovatif dalam bentuk materi presentasi, permainan, video pembelajaran.

Sebagaimana dijelaskan oleh Siti Asmah Mohamerd, (2022:77) yang berpendapat bahwa *Genially* merupakan aplikasi yang dapat digunakan pengguna secara gratis setelah registrasi untuk membuat konten gambar interaktif seperti poster, video, infografis, persiapan slide, kuis, gamifikasi. Materi yang kita buat dapat dibagikan kepada orang lain. Template yang disediakan diisi dengan pola, animasi, audio, transisi, dan elemen menarik lainnya. Pembayaran hanya dilakukan jika pengguna ingin menggunakan template premium. Selaras dengan pendapat tadi Prawijaya, (2023:456) berpendapat bahwa *Genially* merupakan platform yang memungkinkan pembuatan konten yang akan menjadi lebih hidup.

## **b. Kelebihan *Genially***

*Genially* memiliki kelebihan untuk membantu sebuah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran berbantuan teknologi, seperti halnya yang dijelaskan oleh Fadilah et al., (2023:154) kelebihan dari *Genially* dengan hadirnya fitur-fitur interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Selaras dengan pendapat tadi Rahayu et al., (2023:272) menyatakan keunggulan lain dari *Genially* media adalah dapat diakses secara online. Oleh karena itu, hanya memerlukan halaman *Genially* media atau link untuk mengaksesnya, dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Yolanda & Sri Indriani, (2023:6246) berpendapat bahwa *Genially* memiliki beberapa keunggulan:

- 1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan.
- 2) Konten yang mudah ditangani.
- 3) Tombol mudah. Pengguna perlu menyesuaikannya dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan.

Seperti yang dikatakan oleh Aulia Pratiwi & Churriyah, (2022:29) menyatakan bahwa *Genially* aplikasi modern dengan banyak fitur

interaktif, termasuk fitur kuis di mana dapat menjawab berbagai jenis pertanyaan secara bersamaan. Hal ini menjadi daya tarik terbesarnya dan dapat menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar. Menurut Salimurillah Agurs DKK (2024:351-352) dengan *Genially* dapat membuat konten interaktif dan menarik yang membuat peserta didik tertarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Genially* dapat memberikan tantangan dan penghargaan yang merangsang motivasi intrinsik peserta didik untuk terus belajar. *Genially* memungkinkan guru membuat konten visual yang menarik seperti presentasi, infografis, cerita, kuis, permainan, dan lainnya untuk memperkaya metode pengajaran guru.

### c. Kekurangan *Genially*

Platform *Genially* memiliki kekurangan dalam menyiapkan media pembelajaran berbantuan teknologi yang diperjelas oleh Abadiyah Wardatul, (2023:31) menyatakan bahwa kekurangan dari *Genially* ini yaitu:

- 1) Bagi sebagian pengguna akun free, mungkin tidak menyukai hasil akhir media yang dibuat melalui *genially* karena tidak dapat diunduh dalam bentuk file, format .pdf maupun .jpg.
- 2) Pengguna yang tidak memiliki akses premium akan dibatasi dalam menggunakan fitur-fitur khusus yang tersedia.

Diperkuat dengan pendapat lain dari Yolanda & Sri Indriani, (2023:6247) kelemahan dari *Genially* adalah memerlukan biaya untuk fitur yang lebih lengkap. Dan pada dasarnya hanya menawarkan bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis sebagai Bahasa utama. Selaras dengan pendapat tadi Aurlia Pratiwi & Churriyah, (2022:294) kekurangan *Genially* adalah tidak dapat digunakan secara offline karena peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, mereka tidak bisa belajar mandiri kapanpun dan dimanapun jika tidak memiliki jaringan internet.

#### **d. Materi Bumi Berubah**

Bumi selalu mengalami perubahan. Perubahan ini bisa terjadi secara alami dan tanpa peran dari manusia. Penyebabnya, yaitu peristiwa alam. Peristiwa alam terjadi bukan karena pengaruh kegiatan manusia sehingga kita tidak mampu mencegah terjadinya peristiwa tersebut. Banyak sekali contoh peristiwa alam. Beberapa peristiwa alam yang paling sering terjadi dan berbahaya adalah gempa bumi, gunung meletus, dan gelombang tsunami. Peristiwa alam bisa terjadi karena aktivitas yang ada di dalam Bumi sehingga tidak dapat dilihat oleh manusia hanya dengan mata. Contohnya gempa bumi dan gelombang tsunami. Bisa juga karena aktivitas yang terjadi di bagian luar Bumi dan terdapat tanda-tanda yang bisa



kita amati. Misalnya gunung meletus, angin puting beliung, dan badai.

Bencana Alam yaitu bentuk peristiwa alam bisa bermacam-macam. Peristiwa alam dapat terjadi di darat, laut, maupun udara. Penyebabnya pun bisa berbeda-beda. Peristiwa alam bisa menjadi suatu bencana jika membawa kerugian bagi manusia. Bencana adalah sesuatu yang dapat mengancam dan mengganggu kehidupan manusia. Bencana yang terjadi karena adanya peristiwa alam disebut bencana alam. Contoh peristiwa alam yang dapat menjadi bencana alam di antaranya gempa Bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Indonesia merupakan negara yang rawan bencana terutama gempa Bumi. Hal ini disebabkan oleh letak Indonesia yang dilalui oleh jalur pertemuan tiga lempeng tektonik. Gempa Bumi terjadi karena adanya tumbukan antarlempeng Bumi, patahan aktif, aktivitas gunung merapi, atau runtuh batuan. Aktivitas ini menimbulkan getaran di permukaan Bumi.

Mitigasi memiliki makna, yakni mengurangi sesuatu yang terkait dengan risiko, dampak, buruk, atau hal-hal yang tidak diinginkan. Dengan kata lain, bisa dikatakan bahwa mitigasi adalah serangkaian upaya yang dilakukan untuk mengurangi risiko,

dampak buruk atau hal lain yang tidak diinginkan, akibat dari suatu peristiwa, yang umumnya adalah bencana.

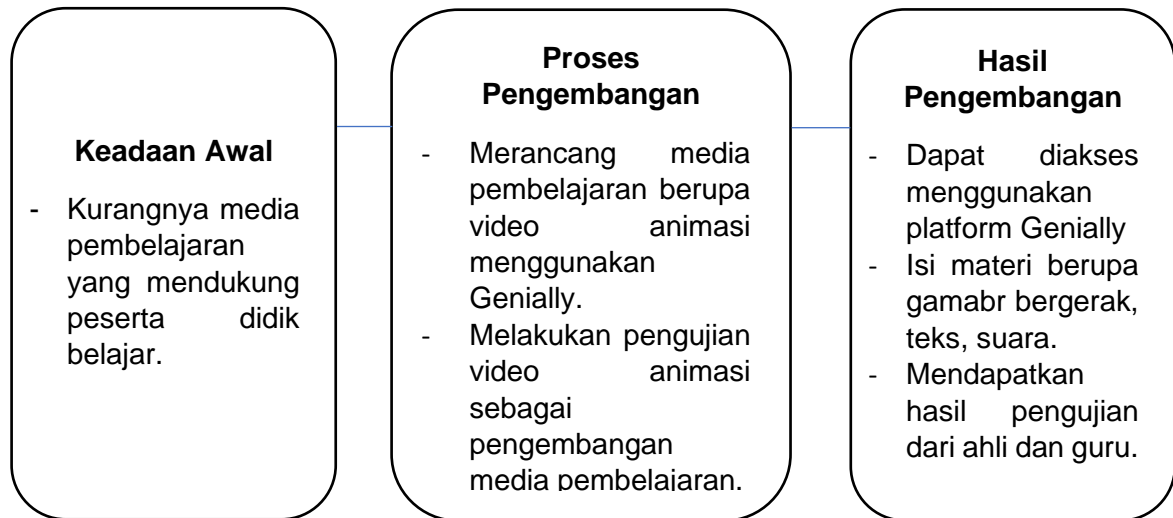
Berdasarkan kajian teoritik dapat disintesisikan bahwa Genially merupakan platform online yang akan membantu guru membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam bentuk video pembelajaran ataupun permainan, sehingga membuat proses pembelajaran tidak membosankan karena Genially mudah diakses secara online hanya memerlukan link untuk mengaksesnya.

## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori dapat dikembangkan media berbantuan Genially yang akan digunakan untuk meningkatkan rasa semangat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media video animasi karena dapat menampilkan elemen media secara lengkap seperti suara, grafik, dan teks sehingga peserta didik dapat dengan mudah menirunya dan yang ditampilkan terlihat realistis. Media ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik. Pemilihan Genially platform yang memungkinkan pembuatan konten yang akan menjadi lebih hidup. Memiliki fitur-fitur interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan media

pembelajaran video animasi berbantuan Genially dalam kegiatan pembelajaran IPAS pada materi Bumi Berubah.

Berikut di bawah ini adalah bagan kerangka berpikir:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### **C. Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian pertama yaitu "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar" Yang dilakukan Shilvi Almi Ashar dan Supriansyah. Pada tahun 2023.

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia. Hasil penelitian bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia.

2. Penelitian kedua yaitu “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV” Yang dilakukan oleh Putri, Dedy Firduansyah, dan Aswarliansyah. Pada tahun 2023. Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau. Hasil penelitian maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Lubuk linggau valid, praktis dan efektif.
3. Penelitian ketiga yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” Yang dilakukan Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana. Pada tahun 2022. Universitas Riau Pekanbaru, Indonesia. Hasil penelitian bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Dongeng kelas III Sekolah Dasar di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru.

#### **D. Produk yang Akan Dhasilkan**

Produk yang akan dihasilkan berupa video animasi yang berbantuan Genially. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi yang mudah digunakan dan banyak fitur-fitur yang menarik. Materi media video animasi ini adalah Bumi Berubah untuk kelas V Sekolah Dasar. Video disajikan untuk menjelaskan materi berbagai peristiwa alam yang bisa membuat perubahan bagi bumi. Suara dalam video animasi digunakan untuk menambah kesan hidup pada media video animasi. Pemilihan warna background didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian peserta didik dan produk yang dihasilkan nantinya berbentuk software.

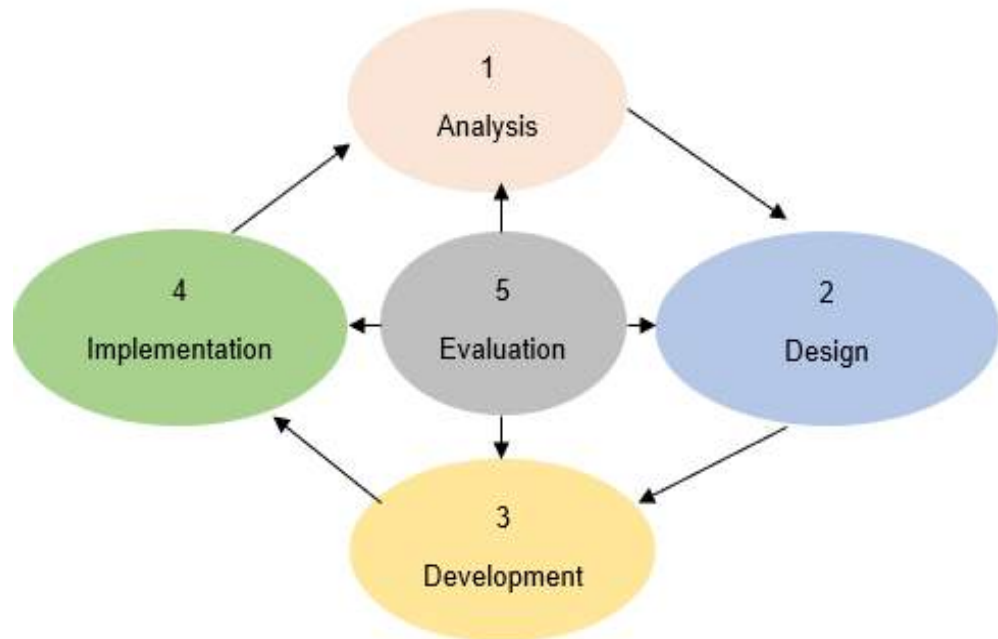
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Prosedur Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Menurut Muqdamien et al., (2021:27) metode R&D merupakan metode penelitian yang melakukan inovasi terhadap produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih menarik, tergantung pada tujuan pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu. Penelitian dan pengembangan di dalam bidang pendidikan dapat menghasilkan suatu produk berupa video animasi, media pembelajaran, soal sistem pengolahan dalam pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Genially* pada materi Bumi Berubah di kelas V. Dalam mengembangkan produk memerlukan model pengembangan 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.

Prosedur merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh pengembang agar dapat menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang dilakukan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berikut ini langkah-langkah pengembangan ADDIE model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase.



**Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE**

Berikut ini penjelasan mengenai tahapan Model Penelitian Pengembangan ADDIE:

### 1) *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan yang ada di SDN Cantang Jaya Kabupaten Bogor khususnya kelas V dengan melalui observasi dan wawancara telah ditemukan kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Bahkan masih sering menggunakan media cetak saja. Sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi dan kurang interaktif pada saat proses pembelajaran.

Permasalahan yang ada di sekolah tersebut nantinya dijadikan sebagai tujuan penialaian dan produk yang akan dikembangkan. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dapat juga merumuskan solusi dalam menagatasi permasalahan tersebut dan menntukan tujuan dari penelitian ini. Tujuan yang akan dirumuskan adalah mengembangkan media pembelajaran video animsi yang menarik pada materi bumi berubah kelas V sekolah dasar.




### 2) *Design* (Perancangan)





Tampilan dari media pembelajaran video animasi ini berbentuk video animasi yang di dalamnya terdapat materi bumi berubah untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Video



animasi tersebut akan berisikan judul materi, isi materi tentang bumi berubah dengan ditambahkan sedikit animasi, gambar dan music serta voice over penjelasan materi bumi berubah untuk membuat tampilan lebih menarik. Rancangan atau desain yang dibuat ini dapat diilustrasikan dalam bentuk gambar, sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Storyboard**

Desain	Deskripsi
<p>Judul</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul tema</li> <li>2. Keterangan kelas</li> <li>3. Nama pembuat</li> <li>4. Gambar bumi</li> </ol>
<p>Tujuan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan pembelajaran</li> <li>2. Gambar bumi</li> </ol>
<p>Materi pembelajaran</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas tentang bumi</li> <li>2. Pembahasan materi awal</li> <li>3. Gambar animasi bumi</li> </ol>

<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian peristiwa alam</li> <li>2. Gambar berbagai peristiwa alam</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas pengertian mitigasi bencana dan tujuan mitigasi</li> <li>2. Gambar contoh mitigasi</li> <li>3. Gambar manusia</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas tentang jenis mitigasi</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas tentang gunung meletus</li> <li>2. Gambar gunung Meletus</li> <li>3. Gambar animasi bebek</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh video gunung Meletus</li> <li>2. Gambar keadaan gunung meletus</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan mitigasi bencana gunung meletus</li> <li>2. Gambar jembatan beton</li> <li>3. Gambar orang menyelamatkan diri</li> <li>4. Gambar orang memakai masker</li> </ol>

<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan gempa bumi</li> <li>2. Gambar situasi gempa</li> <li>3. Gambar lempeng yang bergerak</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh video gempa bumi</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan mitigasi bencana gempa bumi</li> <li>2. Gambar orang dan lemari</li> <li>3. Gambar orang berlindung di bawah meja</li> <li>1. Gambar orang membangun rumah</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas tentang tsunami</li> <li>2. Video pendek saat tsunami</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh tsunami</li> <li>2. Gambar keadaan tsunami</li> </ol>
<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan mitigasi bencana tsunami</li> <li>2. Gambar animasi tsunami</li> <li>3. Gambar orang berada di atas dataran tinggi</li> <li>4. Gambar orang menanam bakau</li> </ol>

<p>Slide</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat penjelas dampak bencana alam</li> <li>2. Gambar gunung</li> <li>3. Gambar situasi gempa</li> <li>4. Gambar rumah</li> <li>5. Gambarsunami</li> <li>6. Gambar orang menanam bakau</li> </ol>
<p>Kesimpulan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat kesimpulan materi</li> </ol>
<p>Penutup</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat terima kasih</li> <li>2. Gambar animasi lindungi bumi</li> </ol>

### 3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan mengimplementasikan desain yang telah disiapkan berupa materi, animasi, gambar dan lainnya untuk mengembangkan materi dan tampilan media. Materi akan diambil dari buku siswa sebagai sumber utama dalam pembuatan media pembelajaran. Kemudian dikembangkan lagi berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik serta dikaitkan dengan lingkungan sekitar.

Langkah selanjutnya setelah produk sudah dibuat adalah dengan melakukan validasi produk mulai dari validasi materi, media, dan bahasa yang meliputi kegiatan pengembangan tampilan produk, validasi produk dan revisi produk yang telah dikembangkan sesuai saran para ahli, validasi dan revisi produk dilakukan oleh tiga ahli yaitu:

1) Ahli Materi

Ahli materi berfungsi untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat. Penilaian tidak hanya dari segi materi saja tetapi dari segi Bahasa dan penyajian juga dinilai. Namun demikian, titik berat penilaian ahli materi ada pada materi dan penyajiannya dalam media pembelajaran. Selain memberikan penilaian, ahli materi juga akan memberikan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran tentang bumi berubah pada kelas V SD.

2) Ahli Bahasa

Ahli Bahasa berfungsi untuk menganalisis kelengkapan bahasa yang ada pada media pembelajaran yang telah dibuat. Ahli Bahasa merupakan seseorang yang mempelajari Bahasa, termasuk kosa kata, tata Bahasa berkembang seiring waktu. Ahli Bahasa memberikan

penilaian dan saran terhadap tata bahasa yang ada pada media pembelajaran.

### 3) Ahli Media

Ahli media berfungsi untuk menguji dan melihat kelayakan dari design dan editing produk yang sudah dibuat. Ahli media merupakan seseorang yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dan saran untuk design dan editing media pembelajaran yang sudah dibuat.

Berikut adalah nama validator dalam pengembangan media pembelajaran:

**Tabel 3.2 Nama Validator**

No	Nama Validator	Ahli	Instansi/Lembaga
1	Aries Maesya, M.Kom	Media	Universitas Pakuan
2	Stella Talitha, M.Pd	Bahasa	Universitas Pakuan
3	Yemi Yamanti, S.Pd	Materi	SDN Cantang Jaya

### 4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah melewati proses validasi oleh para validator, maka dapat diketahui kelemahan dari produk media pembelajaran. Kelemahan tersebut dapat direvisi sesuai dengan saran dari para ahli. Selanjutnya dapat dilakukan tahap implementasi merupakan langkah nyata implementasi suatu

produk yang lolos proses validasi ahli dan di implementasikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan uji coba media video animasi berbantuan *Genially* materi bumi berubah kelas V. Kemudian peserta didik akan memberikan respon terkait media pembelajaran dengan sebuah instrument yang telah dibagikan oleh peneliti. Instrument yang digunakan yaitu instrument angket atau hasil respon peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi prosesnya mulai dari analisis hingga implementasi. Saat ini tersedia data dalam format kualitatif dan kuantitatif.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Cantang Jaya. Peneliti memilih SDN Cantang Jaya sebagai tempat penelitian karena SD tersebut memiliki sarana, prasarana dan kondisi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dengan peserta didik yang menjadi subyek penelitian.





## **C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi yang dipilih mempunyai hubungan yang sangat erat dengan masalah yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau ciri-ciri tertentu untuk diteliti. Adapun kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu peserta didik dalam pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran video animasi serta guru kelas lebih banyak menggunakan buku cetak. Peneliti telah menemukan sampel untuk diteliti yaitu peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya yang berjumlah 39 peserta didik.

### **3. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini meliputi 2 subyek, subyek pertama adalah validator, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Subyek kedua yaitu peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya yang terdiri dari 39 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon terhadap media video animasi berbantuan *Genially*.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

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

##### 1. Wawancara

Melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Cantang Jaya akan diinformasikan tentang kendala yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan untuk memenuhi mengetahui peserta didik dapat memahami apa yang telah mereka pelajari.

##### 2. Angket dan Evaluasi

Angket yang disajikan berupa angket validasi dan angket respon peserta didik. Angket validasi ini ditujukan kepada pendidik sebagai dosen ahli media, materi, dan bahasa. Penggunaan angket ini disediakan untuk meningkatkan video animasi berbantuan *Genially*. Bagi peserta didik, 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 Cantang Jaya. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran sebelum menerima produk. Kegiatan ini bertujuan agar peneliti di lapangan memiliki akses terhadap solusi perencanaan pengembangan media yang tepat.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara. Instrument validasi ahli mengenai kelayakan media video animasi berbasis *Genially*, tes tulis untuk peserta didik, dan penyebaran angket berupa tanggapan peserta didik mengenai media video animasi berbasis *Genially*.

### 1. Lembar Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab pribadi antara penanya dan pengarah yang diteliti dan pewawancara dapat mencari persepsi, sikap dan pemikiran responden tentang pertanyaan yang sedang diselidiki. Data dan hasil wawancara ini berupa analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas V SDN Cantang Jaya untuk memperoleh informasi

yang diperlukan untuk pengembangan media di awal observasi. Di bawah ini adalah pertanyaan yang peneliti gunakan sebagai bahan wawancara.

**Tabel 3.4 Lembar Wawancara Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kelas ini menggunakan media?	
2.	Media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran?	
3.	Kesulitan-kesulitan apa yang Ibu hadapi dalam penggunaan media?	
4.	Bagaimana proses pembelajaran kelas V saat menggunakan buku saja sebagai media?	
5.	Bagaimana efek penggunaan media menggunakan buku?	
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media digital sebelumnya?	
7.	Media seperti apa yang Ibu harapkan dalam proses pembelajaran berlangsung?	
8.	Apakah ibu familiar dengan media <i>Genially</i> ?	
9.	Materi apa yang dibutuhkan untuk menggunakan media <i>Genially</i> ?	

## 2. Angket Validasi Ahli

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Butir</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>	<b>(5)</b>
1	Visual	a. Kesesuaian tampilan dengan background b. Kesesuaian penampilan gambar dan animasi c. Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas d. Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik e. Kombinasi warna menarik	5	1,2,3,4,5
2	Audio	a. Antara suara dengan animasi sesuai b. Suara yang disajikan jelas c. Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	3	6,7,8
3	Kualitas	a. Isi video sesuai dengan materi b. Kualitas video bagus	2	9,10

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Aspek kelugasan	a. Kejelasan informasi yang diberikan b. Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit b. c. Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas	3	1,2,3
2	Aspek komunikas	a. Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan media video animasi b. Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	3	4,5,6
3	Kesesuaian dengan kaidah peserta didi	a. Konsisten dalam penggunaan istilah b. Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca c. Ketepatan penggunaan ejaan d. Penggunaan bahasa efektif	4	7,8,9,10

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelayakan Isi	a. Penyajian materi yang sistematis b. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) c. Kesesuaian materi dengan indikator d. Penampilan video menarik e. Ilustrasi mendukung kejelasan materi	5	1,2,3,4,5
2	Kelayakan Penyajian	a. Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi b. Kejelasan ilustrasi gambar c. Kesesuaian kombinasi warna, tulisan dan gambar	3	6,7,8
3	Kelayakan Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD b. Bahasa yang digunakan komunikatif	2	9,10

### 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 untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di dalam kelas.

**Tabel 3.8 Lembar Observasi Peserta Didik**

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS ketika sedang berlangsung.		
2.	Peserta didik fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS Ketika sedang berlangsung.		
3.	Peserta didik memahami media yang guru berikan.		
4.	Peserta didik menggunakan media yang bervariasi.		
5.	Media yang digunakan sudah memanfaatkan teknologi.		
6.	Peserta didik pernah menggunakan media berbantuan <i>Genially</i> .		
7.	Peserta didik tertarik untuk menggunakan media berbantuan <i>Genially</i> .		



#### 4. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi berbantuan Genially melalui sebuah angket. Instrument angke untuk mengukur efektifitas video animasi yang dikembangkan.

**Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Materi	a. Media video animasi ini dapat mempermudah saya untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana Bumi Berubah. b. Materi didalam video animasi ini mudah saya pahami.	2	1,2
2	Produk	a. Media video animasi membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. b. Gambar animasi yang disajikan menarik untuk dilihat. c. Tampilan video animasi ini menarik. d. Animasi, gambar, dan tulisan dalam video terlihat jelas.	4	3,4,5,6
3	Bahasa	a. Kalimat dalam video animasi mudah dipahami.	1	10
4	Ketertarikan	a. Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya. b. Audio dalam video animasi terdengar jelas. c. Contoh yang terdapat di media mudah dipahami.	3	7,8,9

## **F. Teknik Analisis 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 diperoleh berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN Cantang Jaya. Data perkembangan media diperoleh dari observasi pelaksanaan media, saran dan masukan dari ahli seperti ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Ahli digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi pengembangan media.

### **2. Analisis Data Kuantitatif**

Menurut Ali et al., n.d. (2022) penelitian kuantitatif adalah studi tentang masalah-masalah sosial di mana suatu teori diuji yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menentukan apakah teori tersebut benar. Berikut ini analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah:

### 1) Angket Validasi Ahli

Lembar penelitian yang diberikan berisi kelayakan Media Video Animasi berbantuan *Genially* yang diuji menggunakan lembar penelitian terhadap konten materi, konteks media dan konten bahasa. Ahli materi dan media memberikan skor, skor tersebut menggunakan skala 1 sampai 5, dengan keterangan setiap skor yaitu: 1 = tidak baik; 2 = kurang baik; 3 = cukup baik; 4 = baik; dan 5 = sangat baik. Dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukkan ke dalam kriteri kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Kelayakan Media Video Animasi**

No	Skor dalam persen (%)	Kriteria
1.	81%- 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

**Sumber. (Diyah.2019)**

## 2) Angket Respon Peserta didik

Penggunaan media video animasi berbantuan *Genially* dibutuhkan respon peserta didik. Hasil respon mengenai media video animasi melalui angket kemudian di analisis dan dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.11 Kelayakan Media Video Animasi**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

**Sumber. (Diyah.2019)**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan media videi animasi berbasis *Genially* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, implementation, Evaluation*. Berikut tahapan deskripsi tahapan model ADDIE.

##### 1. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini menjadi tahap awal di dalam proses pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama wali kelas V SDN Cantang Jaya untuk menggali informasi terkait permasalahan yang terjadi di sekolah. Tahapan ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

##### a. Analisis kebutuhan bahan ajar/materi

Dalam penggunaan kurikulum yang digunakan di SDN Cantang Jaya khusus nya di kelas V menggunakan kurikulum Merdeka dengan sumber belajar yaitu buku dan untuk media pembelajaran sendiri tak jarang hanya menggunakan metode ceramah saja. Padahal peserta didik memerlukan yang adanya inovasi dalam media pembelajaran, berdasarkan pengamatan

peserta didik kurang motivasi untuk belajar dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini dipilih materi Bumi Berubah Bab 8 Topik A pada mata pelajaran IPAS.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Pada saat melakukan pra-penelitian di kelas V SDN Cantang Jaya guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku cetak dan media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab saja. Padahal situasinya peserta didik perlu sumber media belajar yang memanfaatkan pengembangan teknologi, karena berdasarkan pengamatan peserta didik merasa kurang tertarik untuk belajar dan kurang antusias.

c. Analisis kebutuhan guru

Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan melalui pengamatan dengan observasi serta wawancara langsung dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Cantang Jaya. Wawancara dengan guru ini dilakukan terkait evaluasi pembelajaran yang digunakan. Berikut paparan hasil wawancara.

Tabel 4.1 Wawancara Guru Untuk Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kelas ini menggunakan media?	Sudah pernah menggunakan media dengan canva saja biasanya.
2.	Media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran?	Media buku cetak, audio visual/ infocus, media kertas gambar
3.	Kesulitan-kesulitan apa yang Ibu hadapi dalam penggunaan media?	Kalau media yang digunakan seperti sekarang tidak ada kesulitan.
4.	Bagaimana proses pembelajaran kelas V saat menggunakan buku saja sebagai media?	Anak anak, kurang paham dengan menggunakan buku saja dan cepat bosan jadi harus dijelaskan dan kadang menggunakan contoh konkret
5.	Bagaimana efek penggunaan media menggunakan buku?	Efeknya bagus bisa memperjelas pemahaman terhadap materi materi.
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media digital sebelumnya?	Sudah pernah mencoba.
7.	Media seperti apa yang Ibu harapkan dalam proses pembelajaran berlangsung?	Media digital / HP, aplikasi canva, google form, google classroom.
8.	Apakah ibu familiardengan media <i>genially</i> ?	Tidak familiar saya belum pernah mencoba juga untuk <i>Genially</i> ini.
9.	Materi apa yang dibutuhkan untuk menggunakan media <i>Genially</i> ?	Mungkin mata pelajaran IPAS tentang bumi berubah seperti nya cocok.

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam menggunakan produk, yaitu media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Dapat diketahui peserta didik akan bosan

dan kurang memahami materi jika sumber media nya hanya dari buku cetak saja, hal tersebut dirasa kurang efektif dalam proses penyampaian materi sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Bahkan masih terbatasnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti tertarik dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *Genially* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan diharapkan mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

## **2. Design (Perancangan)**

Setelah melakukan wawancara dan observasi maka dilanjutkan ketahap desain produk yang akan dibuat yaitu media video animasi. Video animasi dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik, di dalam media video animasi terdapat teks, gambar, animasi, audio yang disesuaikan dengan materi bumi berubah di SDN Cantang Jaya kelas V. Dalam video animasi dijelaskan tentang materi bumi berubah diawali dengan pengertian bumi, penjelasan tentang berbagai bencana alam, serta mitigasi yang bisa dilakukan ketika terjadi bencana alam, dampak dari bencana alam positif dan negatif.



Tabel 4.2 Desain Produk Media Video Animasi

 <p>BAB 8 Topik A <b>BUMI BERUBAH</b> Oleh: Wira Agung Dwi Putri</p>	
Menampilkan cover media video animasi	
 <p><b>TUJUAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan analisis hubungan peristiwa alam, peserta didik mampu memahami penyebab perubahan permukaan bumi karena peristiwa alam dengan tepat.</li> <li>• Melalui kegiatan membuat video, peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai bencana guna mengatasi dampak peristiwa alam terhadap kehidupan manusia.</li> </ul>	 <p><b>BUMI</b></p> <p>Bumi merupakan planet dengan urutan ketiga dari delapan planet yang dekat dengan matahari dan merupakan satu-satunya planet yang dapat dihuni oleh berbagai jenis makhluk hidup.</p>
Menampilkan tujuan pembelajaran serta pengertian bumi	
 <p>• Bumi selalu mengalami perubahan. Perubahan ini bisa terjadi secara alami dan bisa pemicu dari manusia. Penyebabnya, yaitu peristiwa alam.</p> <p>• Beberapa peristiwa alam yang paling sering terjadi dan berbahaya adalah Gunung Meleus, Gempa Bumi, dan Selombang Tsunami.</p>	 <p>Peristiwa alam dan bencana alam memiliki keterkaitan erat, di mana bencana alam merupakan hasil dari peristiwa alam yang berdampak negatif terhadap kehidupan manusia. Peristiwa alam menjadi bencana alam ketika mereka menyebabkan kerusakan besar, cedera, atau kematian.</p> <p><b>TSUNAMI</b></p>

### MITIGASI

Mitigasi bencana merupakan serangkaian tindakan yang diambil untuk mengurangi risiko dari dampak bencana alam.

### TUJUAN MITIGASI

- Keamanan kita
- Starta benda
- Lingkungan

### 3 JENIS MITIGASI

- Sebelum Bencana
- Selama Bencana
- Setelah Bencana

### GUNUNG MELETUS

Bencana alam saat berbagai material vulkanik seperti abu, gas, lava, dan lava dipaparkan dari dalam gunung api ke permukaan bumi melalui letusan yang disebabkan oleh adanya tektonik magma di bawah permukaan.

### CONTOH GUNUNG MELETUS

### MITIGASI UNTUK BENCANA GUNUNG MELETUS

### GENPA BUMI

Genpa bumi adalah gerakan atau pergeseran yang terjadi di permukaan bumi. Pergeseran ini terjadi karena adanya pergeseran di dalam bumi.

### CONTOH GENPA BUMI

### MITIGASI BENCANA GENPA BUMI



Menyampaikan materi mengenai bumi berubah



Menyampaikan kesimpulan dan penutupan

### 3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap desain produk, dilanjutkan dengan menguji kelayakan produk kepada tim ahli. Tim ahli yang menguji kelayakan pengembangan video animasi berbasis *Genially* pada materi bumi berubah, yang nantinya produk akan diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya.

Validasi ahli adalah kegiatan penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli sesuai dengan bidangnya atau bisa disebut validator. Hal ini untuk menentukan apakah media yang sudah dikembangkan valid atau tidak valid. Validasi ahli tujuannya untuk mengetahui kelayakan media video animasi dengan menggunakan *Genially* pada materi bumi berubah, hasil dari penilaian ini yaitu informasi atau saran yang diberikan pada produk yang dikembangkan menjadi produk yang layak digunakan.

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu, ahli media, ahli materi, ahli Bahasa. Validasi ini dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan dan 1 Guru SDN Cantang Jaya. Dalam bidang media yaitu Aries Maesya, M.Kom, dalam bidang bahasa yaitu Stella Talitha, M.Pd, dalam bidang materi yaitu Yemi Yamanti, S.Pd validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Adapun hasil

validasi produk pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* ini sebagai berikut.

#### a. Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan guna untuk mengetahui informasi berupa saran maupun kritik yang membangun untuk kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dan dapat menjadi produk yang lebih layak lagi. Uji validasi media yang dilakukan oleh salah satu dosen dari Fakultas MIPA, Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pakuan yaitu Aries Maesya, M.Kom. Aspek yang dinilai yaitu desain produk dari media animasi video berbantuan *Genially*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi ke 1 Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Maksimal</b>
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background	4	5
	Kesesuaian penampilan gambar dan animasi	4	5
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	4	5
	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik	4	5
	Kombinasi warna menarik	4	5
Audio	Antara suara dengan animasi sesuai	4	5
	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	4	5
Kualitas	Isi video sesuai dengan materi	4	5
	Kualitas video bagus	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>50</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah dapat dipresentasikan melalui rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 10 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 5, maka akan memperoleh 50 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Jika dilihat menggunakan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini memiliki kriteria “Layak” dengan nilai antara 61%-80%, artinya produk ini layak untuk di uji coba di lapangan. Namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar produk pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* ini bisa dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

Adapun data berupa komentar dan saran ahli media yang telah mengamati dan menilai semua komponen produk, berikut ini merupakan saran dan komentar dari ahli media:



- 1) Penulisan cover diperjelas dan tambahkan logo universitas dan logo tut wuri handayani.
- 2) Konsistensi teks dan huruf kapital di dalam video.
- 3) Latar background disesuaikan dengan teks dan gambar.

Berikut ini adalah beberapa perbaikan tampilan media video animasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4 Revisi oleh Ahli Media**

Sebelum	Sesudah	Catatan
		<p>Penulisan cover diperjelas dan tambahkan logo universitas dan logo tut wuri handayani.</p>
		<p>Konsistensi teks dan huruf kapital di dalam video.</p>
		<p>Latar background disesuaikan dengan teks dan gambar.</p>

#### **b. Ahli Bahasa**

Ahli bahasa dalam pengembangan produk ini yaitu Stella Talitha, M.Pd yang merupakan dosen prodi Pendidikan Bahasa

dan Sastra Indonesia di Universitas Pakuan. Ahli bahasa memberikan penilaian, saran dan komentar terhadap produk media video animasi ini. Aspek yang dinilai dalam validasi bahasa ini meliputi aspek kelugasan, aspek komunikasi, aspek kesesuaian dengan kaidah peserta didik. Berikut merupakan data hasil penilaian ahli bahasa pada produk pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah di kelas V sekolah dasar.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ke 1 oleh Ahli Bahasa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Maksimal</b>
Aspek kelugasan	Kejelasan informasi yang diberikan	2	5
	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	3	5
	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas	3	5
Aspek komunikasi	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan media video animasi	3	5
	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	5
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	3	5
Kesesuaian dengan kaidah peserta didik	Konsisten dalam penggunaan istilah	2	5
	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	2	5
	Ketepatan penggunaan ejaan	2	5
	Penggunaan bahasa efektif	2	5
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>50</b>



Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah dapat dipresentasikan melalui rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 10 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah ideal yaitu 5, maka akan memperoleh 50 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{25}{50} \times 100\% = 50\%$$

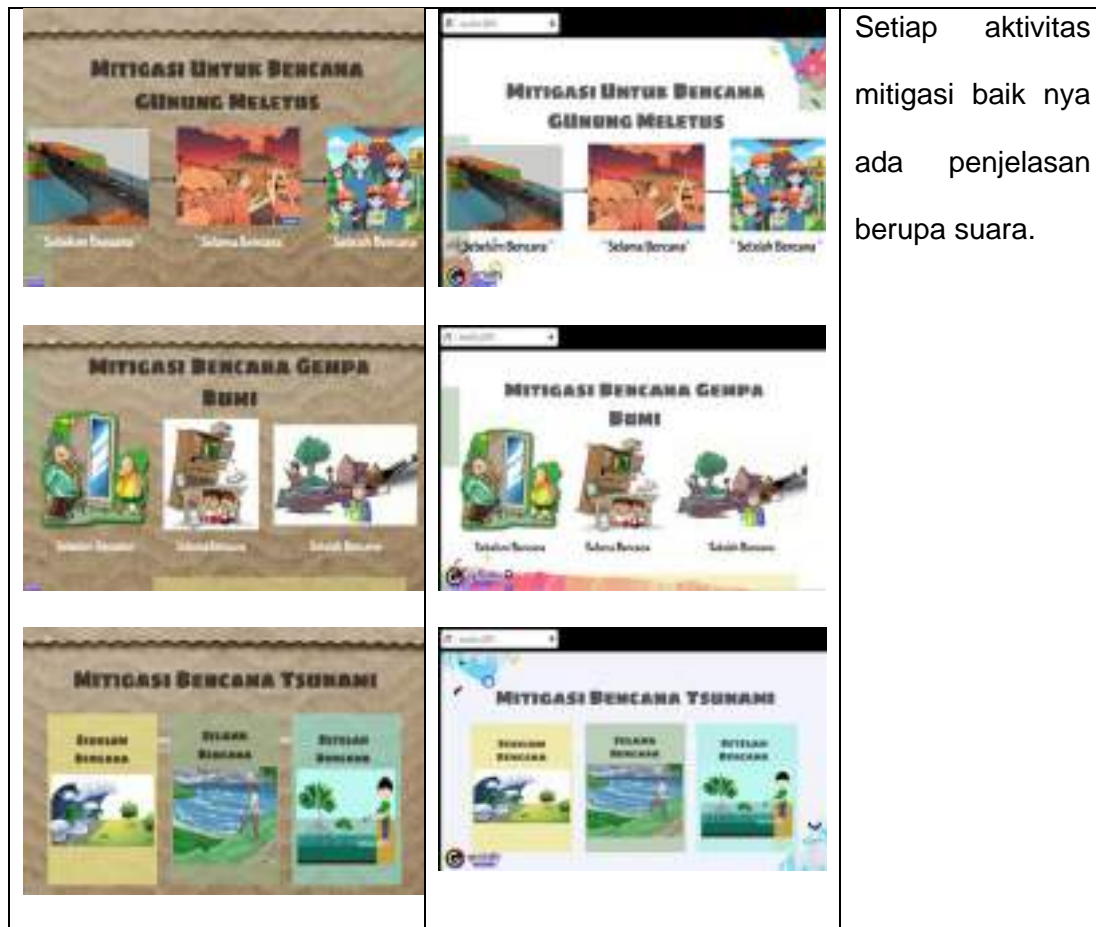
Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini memiliki kriteria “Cukup Layak” dengan nilai antara 41%-60%, artinya produk ini cukup layak untuk di uji coba di lapangan. Masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki, mengenai tata bahasa, struktur kalimat sesuai dengan kaidah penulisan berdasarkan komentar dan saran dari ahli bahasa agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan oleh peserta didik.

Adapun data komentar dan saran ahli bahasa pada produk, berikut ini merupakan komentar dan saran dari ahli bahasa.

- 1) Perhatikan penulisan tanda baca pada setiap kalimat.
- 2) Setiap aktivitas mitigasi baik nya ada penjelasan berupa suara.

Tabel 4.6 Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum	Sesudah	Catatan
 <p><b>TUJUAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan analisis kebutuhan perikanan akan secara lebih mampu memahami penyebab perubahan perikanan hasil hama, penyakit dan dampak nyata.</li> <li>Melalui kegiatan tersebut akan secara lebih mampu mengidentifikasi risiko bencana yang mengancam dampak perikanan akan secara lebih memahami kebutuhan.</li> </ul>	 <p><b>TUJUAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan analisis kebutuhan perikanan akan secara lebih mampu memahami penyebab perubahan perikanan hasil hama, penyakit dan dampak nyata.</li> <li>Melalui kegiatan tersebut akan secara lebih mampu mengidentifikasi risiko bencana yang mengancam dampak perikanan akan secara lebih memahami kebutuhan.</li> </ul>	Perhatikan penulisan tanda baca pada setiap kalimat.
 <p><b>DAMPAK BENCANA ALAM</b></p>	 <p><b>DAMPAK BENCANA ALAM</b></p>	
 <p><b>KESIMPULAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bencana alam sangat penting bagi kehidupan manusia, dan bencana dapat merugikan banyak masyarakat. Oleh karena itu, kita harus memahami risiko bencana alam yang akan datang.</li> <li>Perencanaan dan tindakan pencegahan bencana alam sangat penting untuk melindungi masyarakat dari bencana alam.</li> </ul>	 <p><b>KESIMPULAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bencana alam sangat penting bagi kehidupan manusia, dan bencana dapat merugikan banyak masyarakat. Oleh karena itu, kita harus memahami risiko bencana alam yang akan datang.</li> <li>Perencanaan dan tindakan pencegahan bencana alam sangat penting untuk melindungi masyarakat dari bencana alam.</li> </ul>	



Setiap aktivitas mitigasi baik nya ada penjelasan berupa suara.

### c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan produk ini yaitu Yemi Yamanti, S.Pd yang merupakan wali kelas V di SDN Cantang Jaya, Kabupaten Bogoryang memiliki pengalaman dalam mengajar dan memiliki kompetensi di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terkait isi materi yang terdapat di dalam media video animasi berbantuan Genially pada materi bumi berubah di kelas V sekolah

dasar. Penilaian ini meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa.

Berikut ini adalah data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap produk.

**Tabel 4.7 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Maksimal</b>
Kelayakan Isi	Penyajian materi yang sistematis	5	5
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	5
	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5
	Penampilan video menarik	5	5
	Ilustrasi mendukung kejelasan materi	5	5
Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi	5	5
	Kejelasan ilustrasi gambar	5	5
	Kesesuaian kombinasi warna, tulisan dan gambar	5	5
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5	5
	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>50</b>	<b>50</b>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap pengembangan media video animasi berbantuan Genially pada materi bumi berubah dapat dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 10 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh 50 skor maksimal.

$$Persentase = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori “Sangat Layak”

dengan nilai antara 81%-100% yang artinya produk ini dianggap layak untuk di uji cobakan di lapangan dan tidak perlu revisi.

Adapun data berupa komentar atau saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua materi yang disajikan, yaitu video pembelajaran sudah sangat bagus menggunakan teknologi

terbaru yaitu *AI* dengan tingkat kerumitan yang cukup tinggi dan mudah dipahami. Maka, selanjutnya data tersebut dimodifikasi untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai produk media video animasi berbantuan Genially sesuai dengan pedoman transformasi ideal berdasarkan tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan**

<b>Validator</b>	<b>Rata-rata skor validasi</b>
Ahli Media	80
Ahli Bahasa	50
Ahli Materi	100
<b>Jumlah</b>	<b>76</b>

Setelah pamarapan dari ketigas validator tersebut mendapatkan penilaian kelayakan produk media video berbantuan Genially pada materi bumi berubah dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan**

<b>Validator</b>	<b>Penilaian produk secara keseluruhan</b>
Ahli Media	Layak
Ahli Bahasa	Cukup Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari validator. Berikut ini adalah penilaian setelah revisi produk yang ditampilkan dalam bentuk tabel.

a. Validasi ahli media

Sebelum melakukan uji coba produk media video animasi ini di revisi Kembali. Berikut hasil validasi kedua.

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media Pada Produk Media Video Animasi Berbantuan *Genially***

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Maksimal</b>
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background	5	5
	Kesesuaian penampilan gambar dan animasi	5	5
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	5	5
	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik	5	5
	Kombinasi warna menarik	5	5
Audio	Antara suara dengan animasi sesuai	4	5
	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	4	5
Kualitas	Isi video sesuai dengan mater	5	5
	Kualitas video bagus	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	<b>50</b>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap pengembangan media video animasi berbantuan Genially pada

materi bumi berubah dapat dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh 50 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan dan direvisi ini memiliki kriteria "Sangat Layak" dengan nilai antara 81%-100% yang artinya produk layak untuk di uji cobakan di lapangan tanpa revisi.

b. Validasi ahli bahasa

Berikut ini merupakan penilaian oleh ahli bahasa setelah melakukan revisi produk.

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa Pada Produk Media Video Animasi Berbantuan *Genially***

Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
Aspek kelugasan	Kejelasan informasi yang diberikan	5	5
	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	5	5



	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas	5	5
Aspek komunikasi	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan media video animasi	5	5
	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	5	5
Kesesuaian dengan kaidah peserta didik	Konsisten dalam penggunaan istilah	5	5
	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5	5
	Ketepatan penggunaan ejaan	5	5
	Penggunaan bahasa efektif	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>50</b>	<b>50</b>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa terhadap pengembangan media video animasi berbantuan Genially pada materi bumi berubah dapat dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh 50 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan dan direvisi ini memiliki kriteria “Sangat Layak” dengan nilai antara 80%-100% yang artinya produk layak untuk di uji cobakan di lapangan tanpa revisi.

Setelah melakukan revisi data dari skor rata-rata validitas, dapat diberikan kesimpulan mengenai validitas pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* berdasarkan konversi ideal pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai**

**Aspek Kevalidan**

<b>Validator</b>	<b>Rata-rata skor validasi</b>
Ahli Media	86
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi	100
<b>Jumlah</b>	<b>95,3</b>

Setelah mendapatkan hasil penilaian revisi dari ketigas validator tersebut mendapatkan penilaian kelayakan produk media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.13 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan**

<b>Validator</b>	<b>Penilaian produk secara keseluruhan</b>
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbantuan Genially pada materi bumi berubah “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut atas dasar penilaian yang telah diberikan oleh validator. Sehingga dari hasil tersebut bahwa menunjukkan produk layak untuk di uji cobakan pada peserta didik. Berikutnya akan dibahas hasil uji coba, yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas V yaitu berupa angket respon peserta didik.

#### **4. *Implementation (Implementasi)***

Tahap ini produk di implementasikan dan dikembangkan pada saat proses kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukannya validasi tim ahli, media, materi, bahasa dapat diketahui kekurangan yang terdapat pada produk yang sudah dibuat, maka peneliti merevisi agar produk lebih layak lagi. Setelah itu produk di uji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Cantang Jaya dengan jumlah 39 peserta didik. Selain

menyiapkan produk peneliti juga menyiapkan perangkat angket respon peserta didik.

Dengan memberikan umpan balik kepada pihak pengguna produk media video animasi untuk mengetahui respon peserta didik pada media video animasi di dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik ini fungsinya untuk mengetahui kelayakan pada produk yang sudah dibuat. Apabila angket respon dari peserta didik telah dikatakan baik dan menarik maka dapat dikatakan produk sudah selesai dikembangkan.

Uji coba dilakukan di SDN Cantang Jaya Kabupaten Bogor pada kelas V dengan permasalahan mengenai media pembelajaran yang digunakan guru perlu adanya inovasi. Sehingga permasalahan tersebut dapat dijadikan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media video animasi berbantuan *Genially* yang dikembangkan menggunakan angket yang berisi 10 pertanyaan dengan total pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 39 peserta didik. Sebelumnya peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk pengisian angket dan penggunaan media video animasi berbantuan *Genially*. Setelah peserta didik memperhatikan media yang telah ditayangkan. Berikutnya yaitu pemaparan deskripsi respon peserta didik yang

diperoleh dengan pengajuan metode angket setelah menggunakan media video animasi.

Respon peserta didik terhadap media video animasi berbantuan *Genially* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif sederhana yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut ini tabel data rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan media video animasi berbantuan *Genially*.

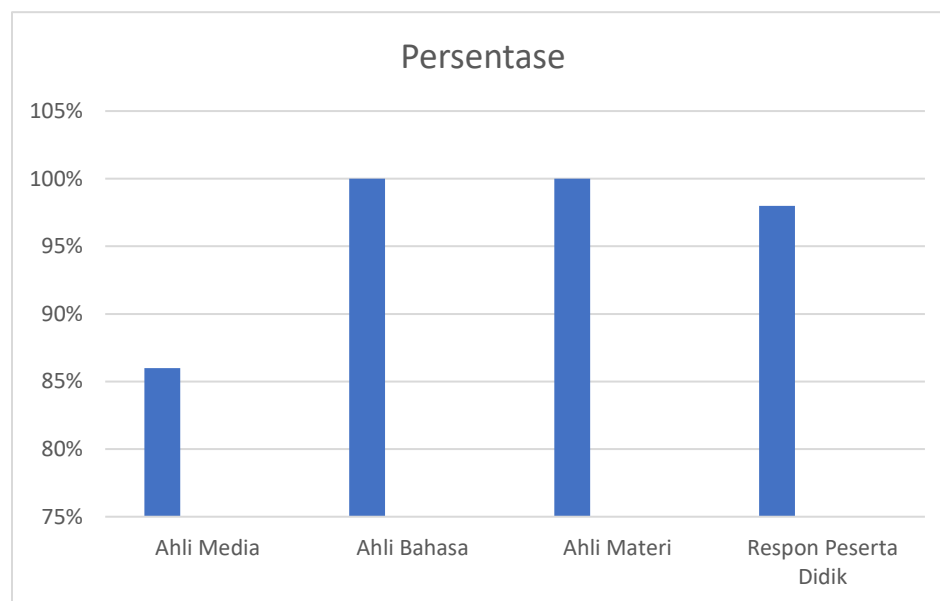
**Tabel 4.14 Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

No	Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	(%)	Rata-rata Persentase
1.	1	48	50	96	98%
2.	2	47	50	94	
3.	3	46	50	92	
4.	4	43	50	86	
5.	5	37	50	74	
6.	6	39	50	78	
7.	7	37	50	74	
8.	8	45	50	90	
9.	9	43	50	86	
10.	10	45	50	90	
11.	11	50	50	100	
12.	12	45	50	90	
13.	13	46	50	92	
14.	14	50	50	100	
15.	15	45	50	90	
16.	16	48	50	96	
17.	17	46	50	92	
18.	18	46	50	92	

19.	19	48	50	96
20.	20	47	50	94
21.	21	44	50	88
22.	22	47	50	94
23.	23	41	50	82
24.	24	42	50	84
25.	25	48	50	96
26.	26	46	50	92
27.	27	49	50	98
28.	28	47	50	94
29.	29	45	50	90
30.	30	38	50	76
31.	31	48	50	96
32.	32	50	50	100
33.	33	46	50	92
34.	34	43	50	86
35.	35	46	50	92
36.	36	46	50	92
37.	37	49	50	98
38.	38	46	50	92
39.	39	50	50	100

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket respon peserta didik yang telah diisi oleh 39 peserta didik kelas V. Hasil keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah memperoleh hasil nilai yang sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 98%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai antara 81%-100%, sehingga dapat dikatakan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan *Genially* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, isi materi mudah dipahami. Dengan ini dinyatakan bahwa media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran.



**Gambar 4.1 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik**

## **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi proses nya mulai dari analisis hingga implementasi. Saat ini tersedia data dalam format kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan digunakan untuk melakukan

evaluasi formatif, menggambarkan kegiatan seperti observasi di sekolah, wawancara dengan guru, dan merancang proses pengembangan produk dalam bentuk media video animasi. Hasil dari pengumpulan data ini menunjukkan bahwa hasil media video animasi dinyatakan layak oleh validator ahli dan hasil dianggap menarik oleh pengguna yakni peserta didik. Data kuantitatif digunakan untuk melakukan evaluasi submatif dan analisis data berupa hasil validasi dan respon peserta didik atau pengguna.

## **B. Pembahasan**

Pada proses penyampaian materi harus memiliki keunikan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran yang inovatif seperti menggunakan media video animasi yang didalamnya sudah ada gambar, teks, suara yang akan membantu peserta didik memahami materi yang akan dipelajari. Selaras dengan penjelasan tadi Sae & Radia (2023:70) berpendapat bahwa penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu kendala yang sering ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran adalah guru kurang memahami metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya serta minimnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang menarik. Hal ini pada akhirnya gagal merangsang kreativitas dan keterampilan kritis peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran



yang dapat merangsang minat peserta didik dan mendorong berpikir kritis adalah media video animasi.

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai banyak manfaat dalam kegiatan pendidikan, antara lain dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik, dan peserta didik dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak keunggulan, seperti membantu peserta didik memahami dan menjelaskan bahan ajar yang disampaikan guru serta memudahkan aktivitas guru selama proses belajar mengajar. Andasari (2022:76-77). Diperkuat oleh Dewi (2021:123) kelebihan menggunakan media video animasi juga dapat digunakan untuk menghibur, mengajar, menginspirasi dan menyampaikan pesan.

Peneliti membuat media video animasi dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis. Analisis tersebut hasil wawancara antara peneliti dan wali kelas V SDN Cantang Jaya di sekolah tersebut masih kurang memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik merasa kurang termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku cetak. Oleh

karena itu, peneliti menganalisis penelitian dengan media video animasi berbantuan *Genially*.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Tahap ini tujuannya untuk menggambarkan produk agar sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah membuat desain dengan sangat menarik dan memasukkan tujuan pembelajaran dan juga materi pembelajaran. Dan setelah merancang media pembelajaran yang akan diteliti, maka langkah selanjutnya peneliti membuat instrument validasi dan respon peserta didik.

Tahap ketiga pengembangan (*development*). Tahap ini yaitu pengembangan media video animasi dengan melakukan validasi produk kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil ahli tersebut mengarahkan kepada pengembangan dan kelayakan dalam media video animasi berbantuan *Genially* untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tahapan dilakukannya revisi pada produk agar terciptanya media video animasi yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran video animasi memerlukan alat berupa perangkat lunak yang mendukung pembuatan video animasi. Apriansyah (2020:9). Oleh karena itu, alat yang digunakan untuk mengembangkan video animasi ini adalah dengan menggunakan *Genially*. *Genially* merupakan media pembelajaran dengan berbagai fitur seperti

presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, permainan pembelajaran, dan jenis materi interaktif lainnya. Kehadiran fitur yang beragam ini menjadi salah satu alasan mengapa memilih media dengan bijak saat menyampaikan materi agar lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga peserta didik bisa merasakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi. Adapun kekurangan yang dirasakan oleh peserta didik pada saat menggunakan media video animasi berbantuan *Genially* yakni peserta didik harus mempunyai internet agar dapat mengakses media video animasi berbantuan *Genially* tersebut, jika peserta didik tidak mempunyai internet yang baik akan mengganggu proses pembelajaran.

Kelayakan media video animasi berbantuan *Genially* dapat dilihat dari hasil tes kemampuan belajar peserta didik pada saat menggunakan media video animasi, hasil tersebut mendapatkan skor 81% - 100%, maka dapat dikatakan media video animasi berbantuan *Genially* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dan hasil angket respon peserta didik mencapai presentase rata-rata 98% dengan kriteria sangat layak. Maka media video animasi berbantuan *Genially* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya

Indonesia di Sekolah Dasar” yang dilakukan Shilvi Almi Ashar dan Supriansyah (2023) Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan video animasi dapat menyajikan unsur warna, suara, gerakan, dan penjelasan yang jelas, serta menggabungkan media lain seperti slide, foto, dan gambar untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Perbedaan dari penelitian ini yaitu ada pada aplikasi yang digunakan dan materi yang dipilih untuk pengembangan video animasi.

Penelitian relevan selanjutnya yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV” yang dilakukan oleh Putri dan Dedy Firduansyah (2023) Universitas PGRI Silampari. Persamaan dari penelitian ini yaitu memiliki hasil penelitian yang menunjukkan nilai 0,82 dengan kategori valid yang menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* ini sangat valid untuk digunakan dalam media pembelajaran pada proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada fitur yang dipakai dalam *Genially* yaitu fitur game pembelajaran dan untuk materi yang dipilih juga berbeda.

Penelitian yang relevan terakhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” yang dilakukan Nur Afifah dan Otang Kurniaman

(2022). Universitas Riau Pekanbaru. Persamaan dengan penelitian ini yaitu memiliki hasil penilaian akhir yang hampir mirip yaitu menunjukkan skor 95,7% dengan kategori sangat valid. Jadi media pembelajaran interaktif berbantuan *software Genially* yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Perbedaan yang ada pada penelitian ini yaitu pada materi yang dipilih dan sampe yang digunakan.

Berdasarkan penelitian relevan yang sudah dijelaskan diatas bahwasannya media video animasi berbantuan *Genially* dengan hasil uji validitas dan respon peserta didik yang mendapatkan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena memiliki keunikan yaitu dengan adanya gambar, suara, teks di dalam satu video animasi yang menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANYA

#### A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengembangan media video animasi berbantuan Genially pada materi bumi berubah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video animasi berbantuan Genially menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Untuk tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di SDN Cantang Jaya kelas V dengan melakukan observasi serta wawancara kepada guru dan memperoleh permasalahan berupa kurang bervariasi dan belum menggunakan media berbasis teknologi secara maksimal yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan, sehingga diperlukan pengembangan media video animasi berbantuan *Genially*. Tahap kedua desain dibuat dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan materi, tahap ketiga tahap pengembangan desain yang telah dibuat dikembangkan dengan melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan untuk memperoleh nilai maksimal. Selanjutnya tahap keempat implementasi yakni tahap uji coba produk kepada 39 peserta didik kelas

V untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Selanjutnya tahap kelima evaluasi yang peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan produk media video animasi.

2. Hasil penelitian pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah memperoleh hasil persentase ahli media 86% dengan kategori sangat layak, hasil persentase ahli bahasa 100% dengan kategori sangat layak, dan hasil persentase ahli materi 100% dengan kategori sangat layak. Dari hasil persentase tadi dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan Hasil penelitian angket respon peserta didik mengenai pengembangan media video animasi berbantuan *Genially* pada materi bumi berubah mendapatkan hasil persentase 98% dengan kategori sangat layak digunakan untuk peserta didik pada saat proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yakni:

1. Bagi Peserta didik, pengembangan media video animasi ini harap dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena memperoleh hasil validasi sangat layak.

2. Bagi Guru, diharapkan memanfaatkan penggunaan media video animasi secara maksimal dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Tetapi tetap dengan penjelasan dari guru dan buku yang menjadi sumber utama.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media video animasi lebih interaktif lagi agar menjadikan peserta didik lebih mudah mengerti lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah Wardatul, 2023, *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI WEBSITE GENIALLY UNTUK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA*.
- Afifah, N., Kurniaman, O. & Noviana, E., 2022, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Akbar Saddam Jakub, D., 2023, *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alexander, A., Politeknik, S., Ganesha, P. & Ramadhan, Y.K., 2021, 'PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI JASA AGEN BNI 46 DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DAN ADOBE PREMIERE PRO', 2(1), 2022.
- Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M. & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S., no date, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian*, vol. 2.
- Anggita, Z., 2020, 'PENGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19', 7(2), 44–52.
- Ashar, S.A. & Supriansyah, S., 2023, 'Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar', *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176.
- Aulia Pratiwi, N.J. & Churiyah, M., 2022, 'Meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK melalui pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi genially pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKN 1 Malang', 2(3), 288–297.
- Candrika Dewi, L., Churiyah, M., Winarno, A., Nurul Istanti, L., Siswanto, A. & Menengah Kejuruan Negeri, S., 2023, 'Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially'.
- Efendi, Y., Adi, E. & Sulthoni, S., 2020, 'Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang', *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.

- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B. & Nahak, L., 2022, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02.
- Fadilah, A.N., Program, H.K., Pendidikan, S. & Perkantoran, A., 2023, 'Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially'.
- Fahri, M.U., 2020, *PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Fatma, N. & Ichsan, 2022, 'Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah', *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.
- Fatmawati Dewi Surya, 2020, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, Ahlimedia Book.
- Huda Asrul, 2020, *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*, UNP PRESS.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W. & Muhammadiyah Tangerang, U., 2021, *ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BUNDER III*, vol. 3.
- Mochamad A I, 2022, 'Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran'.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D. & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U., 2021, 'TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1\*', *Jurnal*, 6(1).
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A.P., Haya, A.F., Ananda, P.S., Widyastuti, T. & Tangerang, U.M., 2021, *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV DI SDN CENGKLONG 3*, vol. 3.
- Pebriani, S. & Mustika, D., 2023, 'Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar'.
- Prawijaya, S., 2023, *PENGARUH MEDIA MONOPOLI BERBASIS APLIKASI GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD TEMA 6 SUBTEMA 1*.
- Putri, F.D.A., 2023, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV'.

- Rahayu, W.P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Ayu, R., Indarwati, A. & Zumroh, S., 2023, 'PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT (PRIMA) Volume 2 Issue 3 (2023) PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN WEBSITE GENIALLY PADA GURU-GURU SMK ISLAM BATU'.
- Rahmawati, A., 2022, *KELEBIHAN DAN KEKURANGAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*, vol. 17.
- Sae, H. & Radia, E.H., 2023, 'Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD', *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73.
- Salimullah Agus DKK, 2024, *Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era terkini*, Basya Media Utama.
- Siti Asmah Mohamed, 2022, 'Penyediaan Kuiz dan Permainan (Game) dengan Aplikasi Genially'.
- Yolanda, A. & Sri Indriani, R., 2023, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU'.

## LAMPIRAN

### Lampiran. 1 SK Bimbingan



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

Jalan Pakuan Kota No. 472, E-mail: [kip@upak.ac.id](mailto:kip@upak.ac.id), Telepon (0271) 877404 Bogor

SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN  
Nomor : 332/SK/DFKIP/2024

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

- |                      |  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
|----------------------|--|--|-----------------|------------------------|--------------------|------------------|----------------------|---------------------------------|---------------|--|
| Menimbang            | :  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku;</li> <li>2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan;</li> <li>3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana;</li> <li>4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik.</li> </ol>  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Mengingat            | :  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;</li> <li>2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Menetapkan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan;</li> <li>3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;</li> <li>4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;</li> <li>5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Baku 2021-2025.</li> </ol> |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Memperhatikan        | :  | Hasil rapat jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| <b>MEMUTUSKAN</b>    |  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Menetapkan           | :  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Pentana              | :  | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Mangkat Sautein</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td>Fari Anjawan, M.Pd</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Tatang Muhajir, M.Ag</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table>  | Mangkat Sautein |                        | Fari Anjawan, M.Pd | Pembimbing Utama | Tatang Muhajir, M.Ag | Pembimbing Pendamping           |               |  |
| Mangkat Sautein      |  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Fari Anjawan, M.Pd   | Pembimbing Utama   |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Tatang Muhajir, M.Ag | Pembimbing Pendamping  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
|                      |  | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">: WIRA AGUNG DWI PUTRI</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 05712006</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI BUMI BERJUBAH</td> </tr> </table>   | Nama            | : WIRA AGUNG DWI PUTRI | NPM                | : 05712006       | Program Studi        | : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI BUMI BERJUBAH |
| Nama                 | : WIRA AGUNG DWI PUTRI   |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| NPM                  | : 05712006   |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Program Studi        | : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Judul Skripsi        | : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI BUMI BERJUBAH |  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Kedua                | :  | Kepada yang bersangkutan dibelakikan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan   |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |
| Ketiga               | :  | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selena 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperluasnya.  |                 |                        |                    |                  |                      |                                 |               |  |



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

## Lampiran. 2 Surat Izin PraPenelitian



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

Jalan Pakuan Ratak Pos 452, E-mail: [kip@unpak.ac.id](mailto:kip@unpak.ac.id), Telepon (0251) 8175608 Bogor

Nomor : 7252/WADEK /FKIP/XI/2023

09 November 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cantang Jaya  
di  
Tempat

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

Nama : WIRA AGUNG DWI  
PUTRI  
NPM : 037120066  
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  
  
Dr. Sahri Bodiana, M.Pd.  
NIP. 11006025469

## Lampiran. 3 Surat Izin Penelitian



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

Jalan Pakuan Kertak Pas 432, E-mail: [info@unpak.ac.id](mailto:info@unpak.ac.id), Telepon (0251) 8173808 Bogor

Nomor : 8295/WADEK/IFKIPV/2024

19 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Cantang Jaya  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : WIRA AGUNG DWI PUTRI  
NPM : 037120088  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 27 Mei s.d 5 Juni 2024 mengenai: **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN GENIALLY PADA MATERI BUMI BERUBAH**

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

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

Dean  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan  
  
Dr. Senor E. J. H. M. Pd.  
NIK. 11000025469



## Lampiran. 4 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI CANTANGJAYA**  
KECAMATAN SUKARAJA  
Komplek Kihub Kostrad RT. 02/05, Desa Cimandala, Kode Pos : 16710

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.2/032/SD/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri Cantangjaya Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor, menerangkan bahwa :

Nama : **WIRA AGUNG DWI PUTRI**  
NPM : 037120086  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Semester : VIII (Delapan)

Nama tersebut di atas adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Cantangjaya, dalam rangka penyusunan Skripsi yang bersangkutan.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah  
  
**DEWI JULIAWATI, M.Pd**  
196707271988032010

### Lampiran. 5 Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS ketika sedang berlangsung.	✓	
2.	Peserta didik fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS Ketika sedang berlangsung.		✓
3.	Peserta didik memahami media yang guru berikan.	✓	
4.	Peserta didik menggunakan media yang bervariasi.		✓
5.	Media yang digunakan sudah memanfaatkan teknologi.		✓
6.	Peserta didik pernah menggunakan media berbantuan <i>Genially</i> .		✓
7.	Peserta didik tertarik untuk menggunakan media berbantuan <i>Genially</i> .	✓	



### Lampiran. 6 Lembar Analisis Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kelas ini menggunakan media?	Sudah pernah menggunakan media dengan canva saja biasanya.
2.	Media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran?	Media buku cetak, audio visual/ infocus, media kertas gambar
3.	Kesulitan-kesulitan apa yang Ibu hadapi dalam penggunaan media?	Kalau media yang digunakan seperti sekarang tidak ada kesulitan.
4.	Bagaimana proses pembelajaran kelas V saat menggunakan buku saja sebagai media?	Anak anak, kurang paham dengan menggunakan buku saja dan cepat bosan jadi harus dijelaskan dan kadang menggunakan contoh konkret
5.	Bagaimana efek penggunaan media menggunakan buku?	Efeknya bagus bisa memperjelas pemahaman terhadap materi materi.
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media digital sebelumnya?	Sudah pernah mencoba.
7.	Media seperti apa yang Ibu harapkan dalam proses pembelajaran berlangsung?	Media digital / HP, aplikasi canva, google form, google classroom.
8.	Apakah ibu familiardengan media <i>genially</i> ?	Tidak familiar saya belum pernah mencoba juga untuk <i>Genially</i> ini.
9.	Materi apa yang dibutuhkan untuk menggunakan media <i>Genially</i> ?	Mungkin mata pelajaran IPAS tentang bumi berubah sepertinya cocok.

## Lampiran. 7 Surat Permohonan Validator Ahli Media



**UNIVERSITAS PAKUAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermuta, Mandiri dan Berkepribadian*

Nomor : 691/WADEK I/FKIP/V/2024  
 Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan  
 FMIPA Universitas Pakuan  
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Wira Agung Dwi Putri  
 NPM : 037120086  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Aries Maesya, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  
  
 Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
 NIK 1.1006 025 469

## Lampiran. 8 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa



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

Nomor : 691/WADEK 1/FKIP/V/2024  
 Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Ibu Stella Talitha, M.Pd.  
 Dosen FKIP Universitas Pakuan  
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Wira Agung Dwi Putri  
 NPM : 037120086  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  
  
 Dr. Sahdi-Bodiana, M.Pd.  
 NIK 1.1006 025 469

## Lampiran. 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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

Nomor : 691/WADEK I/FKIP/V/2024  
 Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Kepala SDN Cantang Jaya  
 di Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Wira Agung Dwi Putri  
 NPM : 037120086  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Yemi Yamanti, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Santi Susiana, M.Pd.  
 NIK 1.1006 025 469

## Lampiran. 10 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

### LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially  
Pada Materi Bumi Berubah

Nama Validator : Aries Hidayat, N. Kom

Hari / Tanggal : 21 Mei 2024

#### Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Visual	Kesesuaian tampilan dengan background				✓	
2		Kesesuaian penampilan gambar dan animasi				✓	
3		Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas				✓	
4		Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik				✓	
5		Kombinasi warna menarik				✓	
6	Audio	Antara suara dengan animasi sesuai				✓	
7		Suara yang disajikan jelas				✓	

8		Kesesuaian musik pengiring dengan narasi				✓
9	Kualitas	Isi video sesuai dengan materi				✓
10		Kualitas video bagus				✓

#### Komentar/kebaikan:

- Konsisten teks
- Sesuai di pengalihan
- Layout background juga foto dan gambar.

Bogor, ..... 21 Mei ..... 2024

Validator

## Lampiran. 11 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

### LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially  
Pada Materi Bumi Berubah

Nama Validator : Aries Maesya, M.Kom

Hari / Tanggal : 27 Mei 2024

#### Petunjuk Penskoran:

Berilah tanda check list ( ✓ ) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Visual	Kesesuaian tampilan dengan background					✓
2		Kesesuaian penempatan gambar dan animasi					✓
3		Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas					✓
4		Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik					✓
5		Kombinasi warna menarik					✓
6	Audio	Antara suara dengan animasi sesuai					✓

7		Garis yang disajikan jelas					✓
8		Kesesuaian musik pengiring dengan materi					✓
9	Kualitas	Sal video sesuai dengan materi					✓
10		Kualitas video bagus					✓

#### Komentaraan:

Selaku ahlinya ke para ahli.

Bogor, 27 Mei 2024

Validator



Aries Maesya, M.Kom  
NIK. 1041100620

## Lampiran. 12 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially  
 Pada Materi Bumi Berubah  
 Nama Validator : Stella Talitha, M.Pd  
 Hari / Tanggal : 22 Mei 2024

#### Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek kelugasan</b>						
1	Kejelasan informasi yang diberikan		✓			
2	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit			✓		
3	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas			✓		
<b>Aspek komunikasi</b>						
4	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan media video animasi			✓		
5	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓		
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik			✓		
<b>Kesesuaian dengan kaidah peserta didik</b>						
7	Konsisten dalam penggunaan istilah		✓			
8	Kelengkapan penggunaan simbol dan tanda baca		✓			

9	Kelengkapan penggunaan ejaan		✓			
10	Penggunaan bahasa efektif		✓			

#### Komentar/saran:

Setiap aktivitas mitngan, baiknya ada penjelasan, bisa tempo swara yang bisa dibalik. Perhatikan penulisan tanda baca.

Bogor, 22 Mei 2024

Validator

  
 Stella Talitha



## Lampiran. 13 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

**LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI BAHASA**

Nama Mahasiswa : Wira Agung Dwi Putri  
 Prodi : PGSD  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially  
 Pada Materi Bumi Berubah  
 Nama Validator : Stefa Telitha, M.Pd  
 Hari / Tanggal : Rabu, 25 Mei 2024

**Petunjuk Pengisian:**  
 Berilah tanda check list ( ✓ ) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:  
 1 = Tidak Baik (TB)  
 2 = Kurang Baik (KB)  
 3 = Cukup Baik (CB)  
 4 = Baik (B)  
 5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek kelengkapan</b>						
1	Kejelasan informasi yang diberikan					✓
2	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit					✓
3	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas					✓
<b>Aspek komunikasi</b>						
4	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan media video animasi					✓
5	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik					✓
<b>Kesesuaian dengan kaidah peserta didik</b>						
7	Konsisten dalam penggunaan istilah					✓
8	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca					✓
9	Ketepatan penggunaan ejaan					✓
10	Penggunaan bahasa efektif					✓

**Komentar/ saran:**  
 Media sudah dapat digunakan.

Seger, 29 Mei 2024

Validator



Stefa Telitha, M.Pd  
 NIK. 1130417787



## Lampiran. 14 Hasil Validasi Ahli Materi

### LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genisly  
Pada Materi Bumi Berubah

Nama Validator : Yemi Yamanti, S.pd

Hari / Tanggal : Rabu, 29 Mei 2024

#### Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda check list (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	Penyajian materi yang sistematis					✓
2		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					✓
3		Kesesuaian materi dengan indikator					✓
4		Penampilan video menarik					✓
5		Ilustrasi mendukung kejelasan materi					✓
6	Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi					✓
7		Kejelasan ilustrasi gambar					✓
8		Kesesuaian kombinasi warna, tulisan dan gambar					✓

9	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					✓
10		Bahasa yang digunakan komunikatif					✓

Komentar/kesan:  
Video pembelajaran sudah sangat bagus menggunakan teknologi terbaru AI, dengan tingkat kerumitan yang cukup tinggi, dan mudah dipahami.

Dagor, 29 Mei 2024

Validator  
  
 Yemi Yamanti, S.pd  
 NIP. 197502142003212002

## Lampiran. 15 Lembar Angket Respon Peserta Didik

## Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : DIMAS AZKA P.H.

No. Absen : 11

## A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh peserta didik.
2. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan. Berikut jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

## B. Keterangan Pilihan Penilaian

- Nilai 1 = Tidak Baik (TB)  
 Nilai 2 = Kurang Baik (KB)  
 Nilai 3 = Cukup Baik (CB)  
 Nilai 4 = Baik (B)  
 Nilai 5 = Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Media video animasi ini dapat mempermudah saya untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana Bumi Berubah.					✓
2	Materi didalam video animasi ini mudah saya pahami.					✓
3	Media video animasi membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.					✓
4	Gambar animasi yang disajikan menarik untuk dilihat.					✓

5	Tampilan video animasi ini menarik.					✓
6	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video terlihat jelas.					✓
7	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.					✓
8	Audio dalam video animasi terdengar jelas.					✓
9	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami.					✓
10	Kalimat dalam video animasi mudah dipahami.					✓
Jumlah Skor		50				

**Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Nama : **MI. WAWAN NINJA PERASANI**

No. Absen : **36**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh peserta didik.
2. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan. Berikut jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**B. Keterangan Pilihan Penilaian**

- Nilai 1 = Tidak Baik (TB)  
 Nilai 2 = Kurang Baik (KB)  
 Nilai 3 = Cukup Baik (CB)  
 Nilai 4 = Baik (B)  
 Nilai 5 = Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Media video animasi ini dapat mempermudah saya untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana Bumi Berubah.				✓	
2	Materi didalam video animasi ini mudah saya pahami.			✓		
3	Media video animasi membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.				✓	
4	Gambar animasi yang disajikan menarik untuk dilihat.			✓		
5	Tampilan video animasi ini menarik.				✓	

6	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video terlihat jelas.				✓	
7	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.					✓
8	Audio dalam video animasi terdengar jelas.				✓	
9	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami.			✓		
10	Kalimat dalam video animasi mudah dipahami.				✓	
<b>Jumlah Skor</b>					<b>36</b>	

## Lampiran. 16 Bukti Submit Jurnal Artikel

simakuliacid.kolsumorindo

Home About Categories Contact Archives Statistics Indexing History Publishing System Corrections and Retraction Statistics

User Home

### Active Submissions

Active Active

ID	HM-DD-Subjek	Doc	Address	Title	Status
80244-06-14		ART	psdm	Pengaruh organ Mele Voles Arterio- Sektorsian Gerakly Pada	Awaiting assignment

1 - 1 of 1 items

### Start a New Submission

[Click here](#) to go to step one of the five-step submission process.

### Reffbacks

All New Published Ignored

Date Added	HM-DD-Subjek	Article	Title	Status	Action
------------	--------------	---------	-------	--------	--------

- Reviewer
- Focus and Scope
- Author Guidelines
- Publication Ethics
- Open Access Policy
- Peer-Review Process
- Copyright Notice
- Online Submission
- Contact

User

You are logged in as...  
viraagung

- My account
- My Profile
- Log Out

Author

Submissions

- Active (1)
- Archives (0)

**Lampiran. 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media**

**SURAT KETERANGAN VALIDITAS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Maesya, M.Kom  
Jabatan : Dosen  
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially Pada Materi Bumi Berubah" yang disusun oleh:

Nama : Wira Agung Dwi Putri  
NPM : 037120086  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperfihatkan dan mengadakan penilaian aspek media terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan **"TIDAK VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 21 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator
		
Fitri Anjaswuri, M.Pd NIK. 10316026728	Tatang Muhajang, M.Ag NIK. 10409009501	Aries Maesya, M.Kom NIK. 10411006520

## Lampiran. 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa

**SURAT KETERANGAN VALIDITAS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Stella Talitha, M.Pd  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genialy Pada Materi Bumi Berubah" yang disusun oleh:

Nama : Wira Agung Dwi Putri  
 NPM : 037120086  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperlihatkan dan mengadakan penilaian aspek bahasa terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan "~~TIDAK~~VALID/VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

29 Mei  
Bogor, ..... 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator
		
Fitri Anjaswuri, M.Pd NIK. 10316026726	Tatang Muhajang, M.Ag NIK. 10409009501	Stella Talitha, M.Pd NIK. 1130417787

## Lampiran. 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

### SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Yemi Yamanti, S.Pd

Jabatan : Guru

Lembaga : SDN Cantang Jaya

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Genially Pada Materi Bumi Berubah" yang disusun oleh:

Nama : Wira Agung Dwi Putri

NPM : 037120086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperlihatkan dan mengadakan penilaian aspek materi terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan "~~TIDAK~~VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 29 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Fitri Anjaswuri, M.Pd  
NIK. 10316026728

Pembimbing Pendamping, Validator



Tatang Muhajang, M.Ag  
NIK. 10409009501



Yemi Yamanti, S.Pd  
NIP. 197902142023212002



Lampiran. 20 Tampilan Media Video Animasi Berbantuan *Genially*

**BAB 8 Topik A**  
**BUMI BERUBAH**  
Oleh: Wira Agung Dwi Putri

### TUJUAN

- Melalui kegiatan analisis hubungan peristiwa alam, peserta didik mampu memahami penyebab perubahan permukaan bumi karena peristiwa alam dengan tepat.
- Melalui kegiatan membuat video, peserta didik mampu menjelaskan mitigasi bencana gas merangsi dampak peristiwa alam terhadap kehidupan manusia.

## BUMI

Bumi merupakan planet dengan urutan ketiga dari delapan planet yang dekat dengan matahari dan merupakan satu-satunya planet yang dapat dihuni oleh berbagai jenis makhluk hidup.

- Bumi selalu mengalami perubahan. Perubahan ini bisa terjadi secara alami dan tanpa peran dari manusia. Penyebabnya yaitu peristiwa alam.
- Beberapa peristiwa alam yang paling sering terjadi dan berbahaya adalah **Gunung Meleus, Gempa Bumi, dan Selendang Tsunami**.

Peristiwa alam dan bencana alam memiliki keterkaitan erat, di mana bencana alam merupakan hasil dari peristiwa alam yang berdampak negatif terhadap kehidupan manusia. Peristiwa alam menjadi bencana alam ketika mereka menyebabkan kerusakan besar, cedera, atau kematian.

## TSUNAMI

### MITIGASI

Mitigasi bencana merupakan serangkaian tindakan yang diambil untuk mengurangi risiko dari dampak bencana alam.

### TUJUAN MITIGASI

- Rehabilitasi Kita
- Partisipasi
- Lingkungan

### 3 JENIS MITIGASI

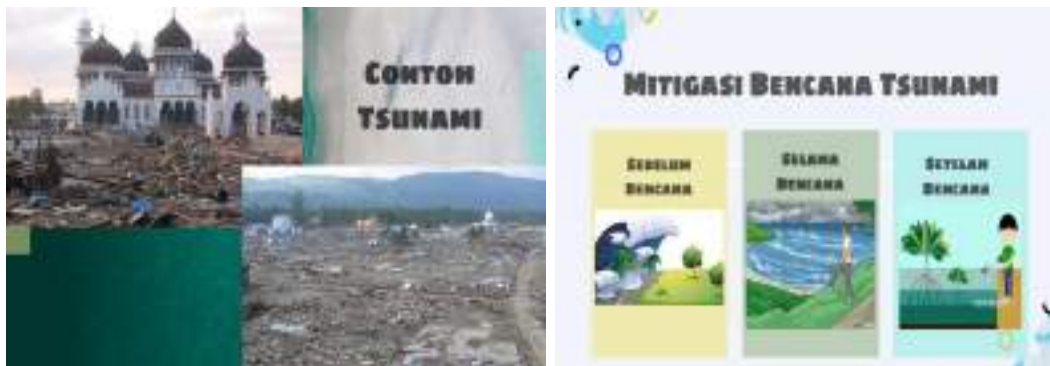
- Sebelum Bencana
- Selama Bencana
- Setelah Bencana

### GUNUNG MELEYUS

Bencana alam yaitu berbagai material vulkanik seperti abu, gas, lava, dan lava pijar akan ditamburkan dari dalam gunung api ke permukaan bumi melalui letusan yang disebabkan oleh adanya tekanan magma di bawah permukaan.







Lampiran. 21 Dokumentasi







## Lampiran. 22 Daftar Riwayat Hidup

### Daftar Riwayat Hidup



Wira Agung Dwi Putri, lahir di Bogor 20 Juni 2002, agama Islam anak kedua pasangan dari Bapak Sarwo Edi dan Ibu Enny Kusuma Dewi. Tinggal di Asrama DEN HUB YAN LAP, RT/RW 05/06, Desa Cimandala, Kecamatan Sukaraja.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Cantang Jaya Kabupaten Bogor tahun 2008-2014, Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Bogor tahun 2014-2018, Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Bogor tahun 2018-2020, kemudian tahun 2020 melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor.