

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
MENGUNAKAN APLIKASI *RENDERFOREST* PADA
MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA**

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
mengikuti ujian sarjana pendidikan



Oleh

Aina Mutmaina

037121082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

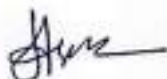
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGUNAKAN APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

Aina Mutmalna (037121082)

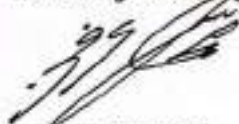
Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK. 1. 0212009578

Pembimbing Pendamping,



Aip M. Iman, M.Si.
NIK. 1. 131119858

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1. 06994021205

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



Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

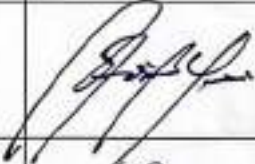
Pada hari: Kamis

Tanggal: 12 Juni 2025

Nama : Aina Mutmaina

NPM : 037121082

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Yuli Mulyawati, M.Pd.	
2.	Dr. Sandi Budiana, 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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan Judul "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dari program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

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

Bogor, 2 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Aina Mutmaina

LEMBAR PELIMPAHAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul: Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya yaitu:

1. Aina Mutmaina (NPM.037121082), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Yuli Mulyawati, M.Pd. (NIK.1.0212009578), Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Aip M. Irpan, M.Si. (NIK. 1.131118858), Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara Bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 2 Juni 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Aina Mutmaina	
Yuli Mulyawati, M.Pd.	
Aip M. Irpan, M.Si.	

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

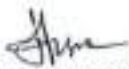
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Kamis tanggal 12 bulan Juni tahun 2025.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pokuu :

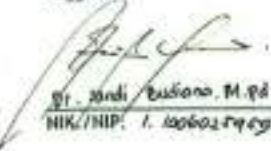
Nama : Alina Mutmalna
N P M : 037121082
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI RENDERFOREST PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Yuli Mangawati, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009128

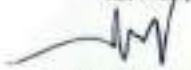
Anggota 1


Dr. Andi Budiono, M.Pd.
NIK./NIP. 1.006021949

Anggota 2


Rini Sri Indriani, M.Pd.
NIK./NIP. 10919009622

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Aina Mutmaina. 037121082. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* yang mengikuti langkah-langkah model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, lembar instrumen berupa angket respon peserta didik dan pendidik, serta soal *pre-test dan post-test*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi Sikapku terhadap Keberagaman Budaya, serta untuk menilai kelayakan dan keefektifan video pembelajaran tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas tiga pihak, yaitu 4 validator ahli, 1 guru kelas IV, dan 23 peserta didik SDN Wanaherang 02. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* yang dikembangkan melalui uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta diuji kelayakannya melalui angket respon peserta didik dan keefektifannya melalui hasil *pre-test dan post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji kelayakan, persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut: ahli media 94%, ahli bahasa 100%, dosen ahli materi 96%, dan guru ahli materi 98%. Selain itu, berdasarkan uji coba terbatas pada 23 peserta didik kelas IV, produk memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 98%. Uji keefektifan juga menunjukkan peningkatan, dengan skor *pre-test* sebesar 64,7% dan *post-test* sebesar 92,1%. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Animasi, *Renderforest*

ABSTRACT

Aina Mutmaina. 037121082. Development of Animated Learning Video Using Renderforest Application on the Topic My Attitude Toward Cultural Diversity for Grade IV- A Students at SDN Wanaherang 02, Bogor Regency, Even Semester of the 2024/2025 Academic Year. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques involved observation, interviews, instrument sheets in the form of questionnaires for student and teacher responses, as well as pre-test and post-test questions. The aim of this study was to explore the development process of an animated learning video using the Renderforest application on the topic My Attitude Toward Cultural Diversity and to evaluate its feasibility and effectiveness in supporting the learning process. The research subjects consisted of four expert validators, one Grade IV teacher, and 23 Grade IV students of SDN Wanaherang 02. The product developed in this study is an animated learning video created using Renderforest, which was validated by media experts, language experts, and subject matter experts. Its feasibility was assessed through student response questionnaires, while its effectiveness was measured using pre-test and post-test results. The research findings indicate that the feasibility test results were: media expert 94%, language expert 100%, subject matter expert (lecturer) 96%, and subject matter expert (teacher) 98%. In addition, a limited trial involving 23 Grade IV students showed that the product received a very feasible rating with a score of 98%. The effectiveness test also demonstrated improvement, with pre-test results of 64.7% and post-test results of 92.1%. It can be concluded that the animated learning video developed using the Renderforest application is highly feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: *Development, Animated Learning Video, Renderforest*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan Hidayah-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya”. Dengan Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02 Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

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 Bogor.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notpsudjono, M.sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly sukmanasa, M.Pd.selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Yuli Mulyawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama.
5. Aip M. Irpan, M.Si. selaku dosen pembimbing pendamping.
6. Dendy Saeful Zen, MF., M.Pd. Selaku Dosen wali kelas.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
8. Kepala Sekolah SDN Wanaherang 02 yang telah memberikan izin bagi penulis dalam melakukan penelitian.

9. Wali kelas IV SDN Wanaherang 02 yang telah membantu kegiatan penulis selama melakukan penelitian berlangsung.
10. Peserta didik kelas IV SDN Wanaherang 02 yang telah membantu kegiatan penulis selama melakukan penelitian berlangsung.
11. Kedua orang tua (Bapak Muksin, S.AP. dan Ibu Aay Suitasari) dan kakak (Ermawar Sari, SP). Terimakasih atas segala doa, usaha dan dukungan yang telah diberikan kepada saya dalam proses pembuatan skripsi ini.
12. Keluarga besar dan sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan serta motivasi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis berharap amal kebaikan Bapak, Ibu, dan teman-teman dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Bogor, 2 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PELIMPAHAN	iv
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Video Pembelajaran Animasi	8
b. Manfaat Video Pembelajaran Animasi	9
c. Karakteristik Video Pembelajaran Animasi	11
d. Kelebihan Video Pembelajaran Animasi	12
e. Kekurangan Video Pembelajaran Animasi.....	14
2. Aplikasi Renderforest.....	15
a. Pengertian Aplikasi <i>Renderforest</i>	15
b. Manfaat Aplikasi <i>Renderforest</i>	17
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Renderforest</i>	18
d. Langkah Membuat Video Pembelajaran Aplikasi <i>Renderforest</i>	19

e. Materi IPAS Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya	22
B. Kerangka Berfikir	24
C. Penelitian Relevan.....	25
D. Produk Yang akan Dihasilkan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Prosedur Penelitian	28
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	39
1. Tempat penelitian	39
2. Waktu penelitian	39
C. Populasi dan Subyek Penelitian	40
1. Populasi	40
2. Subjek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	40
E. Teknik Analis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	93
A. Simpulan	93
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard.....	32
Tabel 3. 2 Tabel Ahli Validator	38
Tabel 3. 3 Jadwal Kegiatan	39
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Pedoman Wawancara	41
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara	41
Tabel 3. 6 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran	42
Tabel 3. 7 Kisi –kisi Instrumen Validasi Media	43
Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	44
Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	45
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3. 12 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 13 Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik	47
Tabel 3. 14 Angket Respons Peserta Didik	48
Tabel 3. 15 Kisi-kisi Angket Pendidik.....	49
Tabel 3. 16 Angket Respons Pendidik.....	49
Tabel 3. 17 Angket Validasi	52
Tabel 3. 18 Skor Kelayakan Instrumen.....	52
Tabel 3. 19 Interpretasi Hasil Analisis.....	53
Tabel 3. 20 Kriteria Nilai N-Gain.....	53
Tabel 4. 1 Desain Produk Video Pembelajaran	57
Tabel 4. 2 Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media	65
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validasi Pertama Dan Kedua Oleh Ahli Media	66
Tabel 4. 4 Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa	68
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validasi Pertama dan Kedua oleh ahli Bahasa	69
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi (Dosen)	72
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validasi Pertama Dan Kedua Oleh Materi (Dosen).....	73
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi (Guru)	76
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Validasi Pertama dan Kedua oleh Materi (Guru)	76
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Respon Peserta Didik terhadap Produk Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Renderforest.....	80
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Respon Peserta Didik terhadap Produk Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Renderforest.....	81
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Nilai Pre-test Peserta Didik.....	83
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Data Nilai Pre-test	84
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Nilai Post-test Peserta Didik	85
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Data Nilai Post-test.....	86
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan N-Gain Pre-test dan Post-test.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Tampilan Awal aplikasi Renderforest	19
Gambar 2. 3 Tampilan tamplet Renderforest.....	20
Gambar 2. 4 Tampilan yang akan di pilih	20
Gambar 2. 5 Tampilan membuat intro video	20
Gambar 2. 6 Tampilan untuk klik export.....	21
Gambar 2. 7 Alur Kerangka Berfikir	25
 Gambar 3 1 Langkah langkah Model Pengembangan ADDIE.....	 29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi.....	102
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian.....	103
Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian.....	104
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	106
Lampiran 6 Produk Video Pembelajaran Animasi.....	107
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media	110
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Bahasa	111
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Materi.....	112
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Materi.....	113
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Media	114
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Bahasa	115
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Materi.....	116
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Materi.....	117
Lampiran 15 Keterangan Hasil Validasi Media.....	118
Lampiran 16 Keterangan Hasil Validasi Bahasa	119
Lampiran 17 Keterangan Hasil Validasi Materi	120
Lampiran 18 Keterangan Hasil Validasi Materi	121
Lampiran 19 Lembar Wawancara Guru	122
Lampiran 20 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik.....	124
Lampiran 21 Angket Respon Peserta didik.....	125
Lampiran 22 Hasil Angket Respon Peserta didik.....	126
Lampiran 23 Angket Respon Pendidik	127
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Pendidik	128
Lampiran 25 Soal Pre-test dan Post-test	129
Lampiran 26 Hasil Pretes dan Post-test.....	132
Lampiran 27 Modul	133
Lampiran 28 Barcode dan Link Produk Video Pembelajaran Animasi.....	137
Lampiran 29 Dokumentasi	138
Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat ke arah yang lebih maju. Perkembangan ini membawa dampak besar baik langsung maupun tidak langsung terhadap banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dampak teknologi terhadap pendidikan saat ini tidak bisa dihindari. Karena teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan telah membuka peluang bagi guru untuk melakukan inovasi proses pembelajaran dan menciptakan metode yang lebih efektif dan interaktif.

Pengajaran yang efektif tidak hanya tergantung pada komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik, tetapi juga pada pemanfaatan media pembelajaran untuk menyajikan materi. Media pendidikan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan relevan. Selain itu, media pengajaran berfungsi untuk menyampaikan dan menerima materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Media berbasis video dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih fokus dan

termotivasi untuk belajar, namun pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif masih sangat rendah.

Oleh karena itu, video pembelajaran, terutama video animasi, merupakan media alternatif yang efektif untuk pembelajaran. Video animasi berisi kartun yang dapat diisi dengan materi pelajaran, sehingga cocok untuk semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Media ini menawarkan berbagai animasi dan warna menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video edukasi adalah *Renderforest*. *Renderforest* adalah perangkat lunak yang menyediakan layanan produksi video gratis secara *online*, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, tayangan slide, dan lainnya. Dengan berbagai *template* yang tersedia, seperti *klip video animasi*, *Flip Slideshow*, *Logo Reveal*, *App Promotion*, *Music Visualizer*, dan *Story Promotion*, *Renderforest* menjadi solusi *ideal* untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Wanaherang 02, peneliti menemukan adanya permasalahan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik hanya bergantung pada buku cetak yang berisi tulisan, gambar, dan teori. Buku cetak terkadang kurang menarik dan tidak mampu memenuhi berbagai kebutuhan belajar peserta didik, sehingga

menghalangi proses pemahaman peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran di kelas cenderung didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Meskipun metode ini memiliki manfaat, dominasi metode tersebut dapat membuat peserta didik merasa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Di sisi lain, peserta didik hanya menggunakan media *digital* seperti *PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran dan penggunaan media ini tidak dilakukan secara sering. Meskipun *PowerPoint* dapat membantu dalam menyampaikan informasi, penggunaan yang terbatas ini mengakibatkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Di kelas IV ini belum memanfaatkan aplikasi *Renderforest* sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Renderforest* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik melalui visualisasi yang menarik, namun hingga saat ini, penggunaannya masih sangat terbatas.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantaranya adalah yang dilakukan oleh Muhammad Azrel Apriliansyah dan Naniek Kusumawati (2022) Universitas PGRI Madiun dengan judul “Desain Media *Renderforest* untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Peserta didik Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menjelaskan kevalidan media *Renderforest* berdasarkan ahli materi memberikan penilaian yang baik, diikuti oleh ahli media dan ahli bahasa. Hasil gabungan dari

para ahli validasi menunjukkan kategori "sangat layak." begitu pula dengan penilaian respon guru yang menunjukkan hasil yang serupa.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Anggie Yudistira Aditya (2024) Universitas Ahmad Dahlan dengan judul "Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbantuan *Renderforest* Berbasis Kolaborasi" hasil penelitian ini bahwa Hasil validasi dari ahli evaluasi menunjukkan bahwa aspek Kebahasaan, Grafik, Desain dan Tampilan, serta Kesesuaian Materi dinyatakan valid. Penilaian dari ahli media dan respon pengguna juga menunjukkan bahwa video pembelajaran berbantuan *Renderforest* sangat layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan diatas dan temuan penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan materi pelajaran dengan cepat karena hanya mengandalkan buku cetak yang berisi tulisan, gambar, dan terlalu banyak teori.

2. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi yang dipimpin oleh guru.
3. Peserta didik hanya menggunakan media *digital* seperti PowerPoint untuk proses pembelajaran.
4. Peserta didik belum menggunakan aplikasi *Renderforest* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana proses kelayakan pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk menguji kelayakan pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV- SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk menguji efektifitas pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya di kelas IV SDN Wanaherang 02 Tahun ajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang meliputi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Hasil penelitian ini menjadi referensi dalam pengembangan kualitas pembelajaran. Diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan mempermudah proses belajar, serta menjadi acuan bagi guru-guru dalam memanfaatkan video pembelajaran dengan aplikasi *Renderforest*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penggunaan video pembelajaran animasi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, mendorong keterlibatan aktif, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih mudah, meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan media teknologi digital, serta mendorong peserta didik untuk menemukan cara baru yang menarik dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memperoleh manfaat dari penggunaan evaluasi pembelajaran di tambahan, yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teori

1. Video Pembelajaran Animasi

a. Pengertian Video Pembelajaran Animasi

Di era *digital* saat ini, penerapan media pembelajaran yang kreatif menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu jenis media yang sering dimanfaatkan adalah video, yang mampu mengintegrasikan suara dan gambar. Menurut Prasetya dkk., (2021:61) video adalah media yang menggabungkan suara dan gambar. Kombinasi ini membuat video menjadi alat yang kompleks tetapi mudah dimengerti. Dengan demikian, video memiliki potensi besar dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik.

Selain itu Apriansyah dkk., (2020:9) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan video atau animasi lebih efektif karena dapat menarik perhatian melalui dua indera kita, yaitu mata dan telinga. Dengan demikian, video tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar.

Menurut Agustini dan Ngarti (2023:63) menjelaskan bahwa video pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mengajarkan materi atau sebagai referensi oleh guru dan peserta didik. Menurut Aisyah dan Jannah (2021:203) penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran sangat menarik. Video animasi adalah salah satu jenis media yang tidak hanya menyajikan suara dan gambar bergerak, tetapi juga konten pendidikan yang dapat menarik minat peserta didik. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Valentina dan Sujana (2021: 233) video pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar karena menarik perhatian peserta didik dengan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi. Menurut Izzaturahma dkk., (2021:212) video animasi adalah media pembelajaran yang inovatif dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta membantu mengembangkan kreativitas dan memotivasi.

b. Manfaat Video Pembelajaran Animasi

Dalam dunia pendidikan yang terus berubah, penerapan media pembelajaran yang kreatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu jenis media yang semakin diminati adalah video pembelajaran. Menurut Melviana dkk., (2023: 747) video pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik memahami

materi, serta menjadikan suasana kelas lebih menarik. Dengan demikian, video pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Menurut Sunami dan Aslam (2021:1941) manfaat menggunakan media video animasi, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Adapun menurut Melati dkk., (2021:734) dalam era pendidikan modern, animasi telah menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti yang berusaha memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Menurut Andrasari (2022:76) video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik mengatasi masalah terkait materi. Ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dan fungsional dalam mendukung pemahaman peserta didik.

Menurut Cahyani dkk., (2022:419) manfaat penggunaan media video dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan seperti kemudahan yang ditawarkan oleh video animasi dapat memperlancar proses belajar dengan cara yang strategis dan mendukung. Hal ini semakin menekankan betapa pentingnya

penggunaan media video dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik.

Terakhir rochmania dkk., (2022:3436) menekankan bahwa memanfaatkan teknologi canggih yang ada saat ini dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Dengan demikian, penggunaan media video dan animasi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan kreativitas peserta didik.

c. Karakteristik Video Pembelajaran Animasi

Video animasi telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran, berkat karakteristik unik yang dimilikinya. Menurut Andrasari dkk., (2022:80) menjelaskan bahwa karakteristik video animasi memungkinkan penyajian berbagai elemen seperti gambar, teks, dan suara yang dapat disesuaikan. Karakteristik ini membuat video menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dan cepat memahami inti materi.

Selain itu Menurut Ratu dkk., (2024:20) karakteristik video animasi meliputi media yang dirancang dengan tampilan yang seimbang agar menarik bagi peserta didik secara visual. Video ini menggunakan gambar, suara, dan animasi untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penjelasan materi disampaikan

dalam bentuk cerita yang melibatkan tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakter anak-anak di sekolah dasar.

Anam dkk.,(2023:645) menjelaskan bahwa karakteristik video animasi adalah kemampuannya untuk mengubah objek nyata menjadi ilustrasi yang menarik dan informatif. Video animasi banyak digunakan karena sangat sesuai untuk mengajarkan materi pelajaran geografi, terutama yang berkaitan dengan aspek fisik.

Menurut Khairani dkk., (2019:193) karakteristik khusus yang dimiliki oleh media video untuk tujuan pembelajaran adalah sifatnya sebagai gambar bergerak, video juga mampu menampilkan elemen suara dan gambar secara bersamaan dalam bentuk gambar yang bergerak.

Terakhir menurut Luhulima dkk., (2017:113) menjelaskan karakteristik animasi sebagai media adalah kemampuannya untuk menjelaskan hal-hal yang rumit atau kompleks hanya dengan menggunakan gambar dan kata-kata. Dengan karakteristik ini, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat secara langsung, sehingga melalui visualisasi, materi yang dijelaskan dapat tergambar dengan jelas.

d. Kelebihan Video Pembelajaran Animasi

Media video animasi telah menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang menawarkan berbagai kelebihan dalam penyampaian materi. Menurut Sukarini dan Manuaba (2021:53)

kelebihan media video animasi ini terletak pada penyajian materi yang sederhana dan teratur, dilengkapi dengan berbagai ilustrasi dan contoh yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Selain itu Farida dkk., (2022:53) menjelaskan bahwa Media pembelajaran yang menggunakan video animasi memiliki kelebihan dalam cara penyampaian materi. Dengan menggunakan animasi, materi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik, sehingga dapat membantu proses belajar dengan lebih baik.

Menurut Izzahturahma dkk., (2021:222) menjelaskan bahwa kelebihan dari media video animasi yang dibuat adalah kombinasi antara animasi, gerakan, warna, suara, materi, dan evaluasi. Semua elemen ini dirancang untuk menilai seberapa baik peserta didik memahami dan menguasai materi. Adapun menurut Apriansyah dkk., (2020:11) menjelaskan bahwa video adalah media pembelajaran yang menyenangkan, dapat menunjukkan langkah-langkah prosedur, dan mudah diakses oleh masyarakat umum.

Terakhir menurut Agustina dkk., (2021:94) kelebihan penggunaan video animasi antara lain: mendukung guru dalam menyampaikan materi, merangsang imajinasi peserta didik, meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi yang disampaikan melalui animasi.

e. Kekurangan Video Pembelajaran Animasi

Meskipun video animasi memiliki banyak kelebihan dalam proses pembelajaran, terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Hasiru dkk., (2021:66) kekurangan video animasi adalah bahwa mengunduhnya, terutama yang berukuran besar, memerlukan banyak kuota internet.

Selain itu Anam dkk., (2021:86) menjelaskan bahwa kekurangan dari media video adalah memerlukan waktu sekitar 10 menit untuk persiapannya, dan ada peserta didik yang masih belum terbiasa dengan penggunaan media *digital*. Kekurangan ini juga dapat terhambat jika terjadi pemadaman listrik secara mendadak.

Menurut Haidir dkk., (2021:87) menjelaskan bahwa kekurangan media pembelajaran berbasis video adalah perlunya tingkat kreativitas yang tinggi untuk menghasilkan video yang dapat menarik minat peserta didik. Disamping itu Apriansyah dkk., (2020:11) menyebutkan bahwa kekurangan video antara lain adalah peserta didik harus dapat mengingat setiap adegan secara terpisah, proses pembuatan video memakan waktu yang cukup lama, dan biaya yang diperlukan untuk membuat video bisa cukup besar.

Menurut Jundu dkk., (2020:70) kekurangan dalam video pembelajaran ini terletak pada aspek materi dan cara penyampaian materi. Kurnia dkk., (2021:51) menambahkan bahwa kekurangan video tidak dapat ditayangkan sendiri dan memerlukan alat tambahan

seperti proyektor dan speaker untuk suara yang jelas. Selain itu, komunikasi dalam penggunaan video bersifat satu arah, sehingga peserta didiknya memperhatikan video tersebut.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disintesis bahwa Video pembelajaran animasi adalah media pendidikan yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Manfaatnya termasuk meningkatkan pemahaman materi, menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi juga dapat merangsang imajinasi peserta didik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Karakteristik video ini meliputi penyajian elemen visual yang menarik, kemampuan mengubah objek nyata menjadi ilustrasi, dan penjelasan yang jelas. Kelebihan video animasi adalah penyajian materi yang sederhana dan daya tarik yang tinggi. Namun, ada beberapa kekurangan, seperti kebutuhan kuota internet yang besar, waktu persiapan yang lama, dan biaya produksi yang tinggi.

2. Aplikasi Renderforest

a. Pengertian Aplikasi *Renderforest*

Inovasi teknologi dalam pendidikan semakin maju, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu alat yang dapat

membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik adalah aplikasi *Renderforest*. Menurut Harahap dan Lubis (2021:124) *Renderforest* adalah aplikasi video yang memudahkan guru untuk membuat video berkualitas tinggi tanpa perlu bantuan teknis. Aplikasi *Renderforest* menawarkan layanan pembuatan video secara gratis secara *online*.

Selain itu Ravilla dkk.,(2023:14) menjelaskan bahwa aplikasi *Renderforest* adalah platform *online* yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia peserta didik. Harahap (2023:19) menambahkan bahwa aplikasi *Renderforest* menyediakan berbagai *template* dalam kategori yang berbeda, seperti *Logo Reveal*, *Flipping Slideshow*, *promosi*, pendahuluan perusahaan, cerita, aplikasi, *visualizer* musik, dan *klip* video animasi.

Menurut Amsidi dkk.,(2024:76) menjelaskan bahwa aplikasi *Renderforest* adalah alat untuk mengedit video animasi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun menurut Nadjla (2025:7) video pembelajaran yang menggunakan *Renderforest* mendukung pendekatan ini dengan menyajikan konten interaktif, sehingga peserta didik dapat berkolaborasi dan terlibat dalam diskusi saat menyelesaikan masalah.

b. Manfaat Aplikasi *Renderforest*

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran penggunaan teknologi yang sesuai sangatlah krusial. Salah satu alat yang dapat mendukung guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik adalah aplikasi *Renderfores*. Menurut Aditya (20244:63) menggunakan *Renderforest* untuk membuat video pembelajaran memudahkan dalam menemukan *template* yang diperlukan dan menawarkan banyak pilihan *template* untuk pembuatan video pembelajaran.

Selain itu, Firza dkk., (2022:324) menambahkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi *Renderforest*, terbukti sangat efektif dalam mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, aplikasi *Renderforest* sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya menurut harahap dan lubis (2021:127) penggunaan aplikasi *Renderforest* untuk membuat video pembelajaran dengan penyajian materi dan soal-soal yang menarik, memberikan manfaat karena dapat mendorong peserta didik untuk merasa tertantang dalam berlomba menjawab soal dengan baik dan benar.

Menurut putri dkk., (2021:161) penggunaan media *Renderforest* dalam sintaks model pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung yang bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Adapun menurut Pratiwi dan Handayani (2023:233)

Renderforest telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan merupakan pilihan yang baik sebagai media Pendidikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Renderforest*

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, penggunaan aplikasi multimedia menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Renderforest*, yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Apriliansyah (2023:3343) aplikasi *Renderforest* memiliki kelebihan dalam kemudahan penggunaannya, dapat menghasilkan video dan memudahkan pembuatan animasi yang menarik bagi peserta didik.

Amsidi (2024:58) menambahkan bahwa aplikasi *Renderforest* memiliki beberapa kelebihan, seperti banyaknya pilihan *template* video yang menarik, kemampuan untuk mengedit pencahayaan, kecepatan, dan animasi sesuai keinginan. Namun, ada juga kekurangan, seperti harga versi *premium* yang cukup mahal, meskipun ada versi gratis. Video di versi gratis memiliki kualitas rendah (sekitar 360p) dan terdapat *watermark* logo perusahaan.

Pratiwi dan Handayani (2023:232) menjelaskan bahwa aplikasi *Renderforest* mudah untuk digunakan karena dilengkapi dengan *template* yang siap pakai. Hal ini sejalan dengan pendapat Alamsyah dkk., (2023:243) Kelebihan aplikasi ini adalah kemampuannya untuk menggabungkan berbagai jenis media, seperti audio dan visual,

sehingga dapat menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang menarik, efektif, efisien, dan bermanfaat.

Selanjutnya Purnomo dkk., (2024:4) menjelaskan aplikasi *Renderforest* sebagai alat untuk mendesain animasi video secara *online*, yang mempermudah pembuatan media grafis *audio visual*. Aplikasi ini menawarkan berbagai pilihan grafis yang menarik, animasi 2D dan 3D, serta kemudahan penggunaan dengan berbagai fitur *premium* yang dapat diakses melalui langganan.

d. Langkah Membuat Video Pembelajaran Aplikasi *Renderforest*

1. Siapkan materi yang akan dibuat di aplikasi *Renderforest* sesuai dengan tema yang akan dibuat.
2. Masuk ke dalam *google chrome*, ketik www.Renderforest . *login* terlebih dahulu untuk membuat akun melalui akun google atau gmail. Akan muncul gambar dibawah ini. klik *get started* atau *memulai*.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal aplikasi Renderforest

3. Setelah itu akan muncul beberapa macam *template*, pilih sesuai kebutuhan.



Gambar 2. 2 Tampilan tamplet Renderforest

4. Kemudian muncul tampilan seperti di bawah sesuai dengan pilihan yang diinginkan, setelah itu klik *create now*.



Gambar 2. 3 Tampilan yang akan di pilih

5. Langkah kelima membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video
 - a. Edit text dan upload gambar
 - b. Edit warna background
 - c. Upload musik dan atau narasi
 - d. Preview dan diakhiri unduh hasilnya



Gambar 2. 4 Tampilan membuat intro video

6. Langkah terakhir klik *export* untuk melihat video pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 2. 5 Tampilan untuk klik export

Sama hal nya dengan Ani Nur Aeni dkk.,(2022:281)

Tahap pembuatan media *Renderforest* secara *online* dengan menggunakan langkah langkah sebagai berikut:

1. Masuk ke dalam google chrome, ketik *www.Renderforest. login* terlebih dahulu untuk membuat akun melalui gmail. Akan muncul gambar dibawah ini.klik *get started*.
2. Setelah itu akan muncul beberapa macam *template*, pilih sesuai kebutuhan. Dalam hal ini peneliti menggunakan *3D Explainer Video toolkit*.
3. Kemudian muncul tampilan seperti di bawah sesuai dengan pilihan yang diinginkan, setelah itu klik *create now*.
4. Pilih *Add Scene*, kemudian *klik create*.
5. Muncul Pilihan pilihan karakter yang dibutuhkan , *type your text* sesuai kebutuhan. klik tanda + silahkan *type your text* kembali .setelah dirasa sudah cukup lengkap maka bisa ditambahkan musik dan *preview* kemudian di *eksport* dalam bentuk video MP4.

e. Materi IPAS Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya

Pada pembelajaran di kelas IV, bab 7 IPAS membahas materi tentang sikap kita terhadap keberagaman budaya. Dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Edisi Revisi (2023:155) oleh Amalia Fitri dkk., Pada Bab 7 yang berjudul 'Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal', membahas materi mengenai "sikapku terhadap keberagaman budaya".

Amalia menjelaskan bahwa kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan keberagaman budaya yang kita miliki. Sebagai masyarakat yang baik, kita bertanggung jawab untuk berperan aktif dalam melestarikan kebudayaan yang kita miliki.

Keberagaman budaya memungkinkan kita untuk saling mengenal satu sama lain, meskipun berasal dari daerah yang berbeda. Dengan saling mengenal, kita dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman hidup kita. Hal ini juga membantu kita untuk lebih memahami dan menghargai perbedaan yang ada di antara kita.

Kita patut bersyukur dengan keberagaman budaya yang kita miliki. Dengan saling menghargai dan memahami budaya satu sama lain, kita dapat menciptakan kerukunan dalam masyarakat. Oleh

karena itu, penting bagi kita untuk terus melestarikan dan merayakan kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disintesis bahwa aplikasi *Renderforest* adalah platform inovatif yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan kemudahan dalam pembuatan video berkualitas tinggi dan berbagai *template* yang tersedia, *Renderforest* mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

Penggunaan aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena materi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti biaya untuk versi premium dan kualitas video pada versi gratis, kelebihan yang ditawarkan oleh *Renderforest* menjadikannya pilihan yang baik untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan langkah-langkah yang jelas dalam pembuatan video, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi, termasuk topik keberagaman budaya, dengan cara yang lebih menarik. Hal ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menghargai dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Secara keseluruhan,

Renderforest adalah alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan.

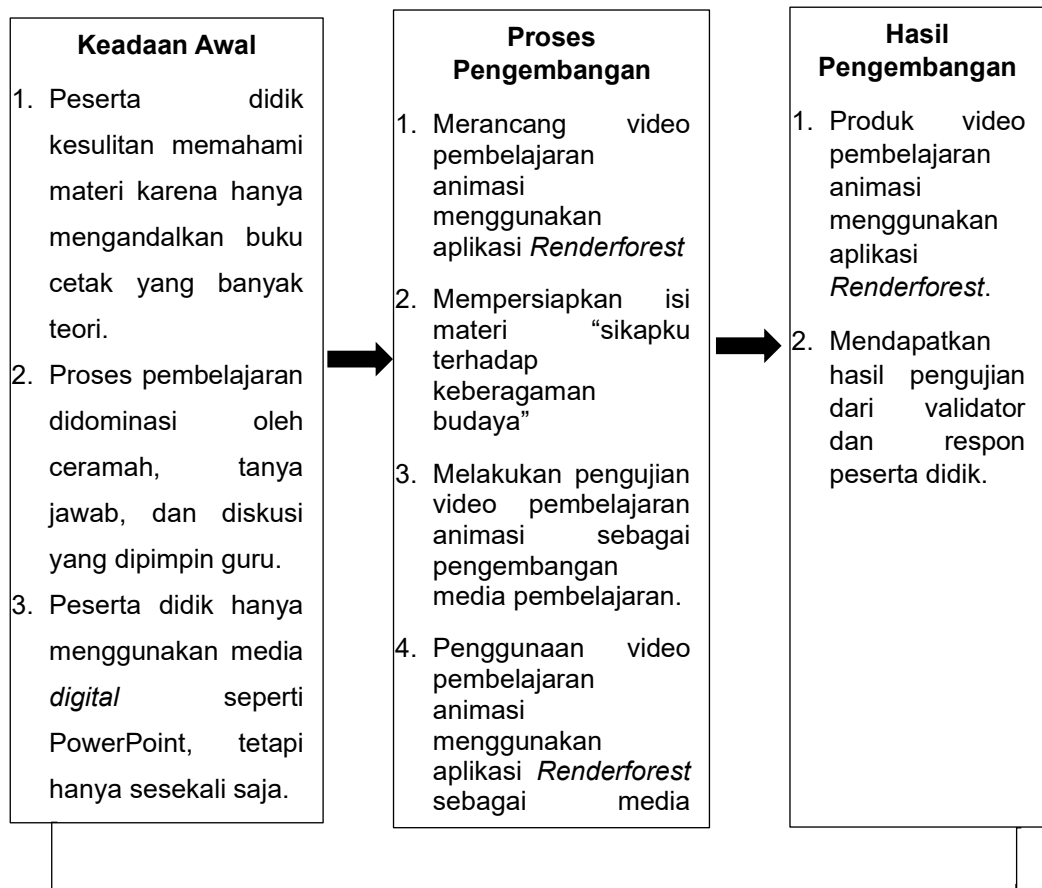
B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan, penggunaan video pembelajaran animasi melalui *Renderforest* sangat diperlukan di sekolah-sekolah. Hal ini dikarenakan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dengan menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengingat informasi dengan lebih baik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Video pembelajaran animasi adalah media pendidikan yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Ini termasuk peningkatan pemahaman materi, suasana belajar yang interaktif, kemudahan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta merangsang imajinasi peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik.

Aplikasi *Renderforest* adalah *platform* inovatif yang bermanfaat dalam pendidikan, memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Renderforest* mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena materi disajikan

dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Berikut adalah gambaran kerangka berpikir dalam penelitian ini. dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2. 6 Alur Kerangka Berfikir

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest*. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Nur Aeni dkk., Tahun 2024 dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-Hari) Berbasis *Renderforest* Tentang Kalimat Tayibah Di Sekolah

Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Renderforest* dapat membantu guru dalam menciptakan proses pengajaran yang lebih menarik dan mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi. Video pembelajaran ini dapat diakses oleh peserta didik dan guru melalui YouTube kapan saja dan di mana saja. Penggunaan video dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Septi Widia Risa dkk., Tahun 2024 dari Universitas Pakuan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Renderforest* Pada Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi” hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Renderforest* sebagai media video animasi yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan, serta membuat peserta didik merasa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media video animasi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran subtema perkembangan teknologi komunikasi.

D. Produk Yang akan Dihasilkan

Produk yang dihasilkan adalah video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Renderforest*, yang dipilih karena penggunaan fitur menarik. Video ini menjelaskan materi tentang sikap terhadap keberagaman budaya, dilengkapi dengan suara untuk menambah daya tarik. Latar belakang video didominasi oleh warna muda untuk

menciptakan suasana ceria. Produk ini akan berbentuk *software* yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Di sekolah dasar, pembelajaran masih sangat bergantung pada buku paket, yang membuatnya terasa monoton dan kurang menarik. Hal ini mengurangi semangat dan minat peserta didik. Sebagai solusi, pengembangan video pembelajaran menggunakan *Renderforest* diharapkan dapat menyajikan materi secara interaktif dan meningkatkan antusiasme peserta didik.

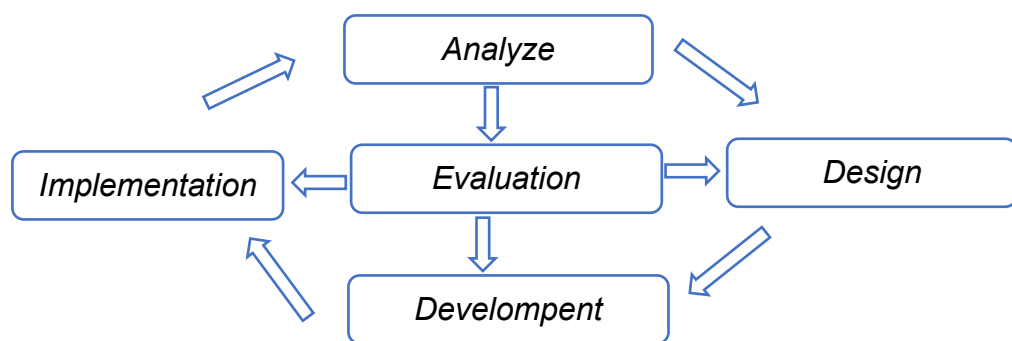
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), Metode penelitian dan pengembangan adalah cara yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Proses ini dimulai dengan penelitian yang kemudian berkembang menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengguna melalui produk *digital* sehari-hari. Produk yang dihasilkan telah diuji dan divalidasi dari segi media, bahasa, dan materi untuk memastikan kualitasnya.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi. Materi yang diangkat dalam video ini adalah sikapku terhadap keberagaman budaya untuk peserta didik kelas IV. Video tersebut akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Renderforest* di Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02, Kabupaten Bogor. Dalam proses pengembangan produk, penting untuk memastikan bahwa hasilnya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan tersusun dengan rapih. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang dapat digunakan pada media pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Menurut Setiawan dkk., (2021:113) Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3 1 Langkah langkah Model Pengembangan ADDIE

Menurut Cahyadi (2019:36) Model ADDIE dalam merancang sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Model *instruksional* ini terdiri dari lima tahap yang dinamis, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, serta menelaah materi dan tujuan pembelajaran untuk menentukan kompetensi yang dibutuhkan. Analisis ini bertujuan menilai kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti merancang pengembangan pembuatan produk peneliti mulai menyusun lembar validasi yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

c. Tahap Pengembangan

Tahap ini mencakup proses pembuatan produk yang dirancang berdasarkan desain yang telah divalidasi oleh para ahli. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk sesuai dengan rencana yang telah disusun

d. Tahap Pelaksanaan

Setelah produk selesai dirancang, tahap ini melibatkan uji validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Produk kemudian diuji coba kepada peserta didik untuk memperoleh umpan balik melalui angket.

e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir difokuskan pada evaluasi produk setelah digunakan dalam pembelajaran guna mengidentifikasi kekurangan dan menilai kelayakan produk. Evaluasi ini dilengkapi dengan uji pretes dan postes untuk mengukur efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahapan dalam pengembangan video pembelajaran menggunakan *Renderforest* meliputi Analisis, Kebutuhan Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah penting dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02, Kabupaten Bogor, melalui observasi dan wawancara. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran di kelas IV, di mana guru hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang masih *konvensional* dan terbatas pada buku paket serta media *digital* yang statis berpotensi membuat proses belajar menjadi kurang efektif.

Permasalahan yang teridentifikasi di sekolah dasar tersebut akan menjadi dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menciptakan media pembelajaran yang tidak monoton, menarik, dan inovatif, menggunakan aplikasi *Renderforest*.

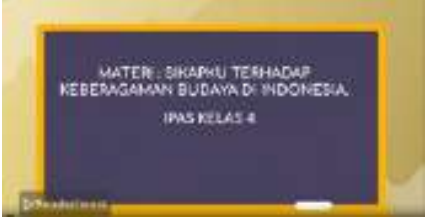
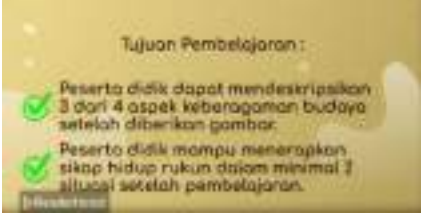
b. Tahap Perencanaan Desain

Tahap perancangan pada penelitian ini mengacu pada video pembelajaran ini berupa audiovisual yang dapat dilihat dan didengarkan oleh peserta didik untuk menarik perhatian. Isi dari media tersebut berisikan materi sikapku terhadap keberagaman budaya pada kelas IV. Materi tersebut disisipkan animasi bergerak, foto, teks,

warna yang bervariasi agar peserta didik menikmati proses pembelajaran yang berlangsung dengan inovatif dan tidak membosankan. Adapun desain media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Storyboard

Tampilan	Deskripsi
 	Masuk ke <i>Google Chrome</i>, ketik www.Renderforest.com lalu <i>login</i> terlebih dahulu untuk membuat akun melalui akun Google atau Gmail. Setelah itu, akan muncul tampilan seperti gambar di samping. Selanjutnya, klik tombol <i>get Started</i> atau memulai.
	Setelah itu akan muncul beberapa macam <i>template</i>, pilih sesuai kebutuhan.
	Kemudian muncul tampilan seperti di bawah sesuai dengan pilihan yang diinginkan, setelah itu klik <i>create now</i>.
	Membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video a. Edit text dan upload gambar b. Edit warna background c. Upload voice over dan musik d. Preview dan diakhiri unduh hasilnya

Tampilan	Deskripsi
	Pada tampilan awal video pembelajaran ditampilkan judul materi sikapku terhadap keberagaman budaya dan kelas yaitu kelas IV.
	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai pencapaian pembelajaran yang disampaikan.
	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang disampaikan.
	Tampilan ini berisi pertanyaan pemantik "Apa itu keberagaman?" untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.
	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai keberagaman budaya.
	Tampilan ini menyajikan penjelasan mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan ini menyajikan penjelasan mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
  	Tampilan ini berisi contoh bangga dalam melestarikan budaya Indonesia.
 	Tampilan ini berisi contoh bangga dalam melestarikan budaya Indonesia.

Tampilan	Deskripsi
	
	Tampilan ini berisi penjelasan sikap bangga Indonesia yang menghargai budaya lokal.
 	Tampilan ini berisi contoh sikap masyarakat Indonesia yang menghargai budaya dengan ikut serta dalam festival budaya.
 	Tampilan ini berisi contoh sikap masyarakat Indonesia yang menghargai budaya dengan ikut serta dalam festival budaya.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan ini berisi penjelasan sikap bangsa terhadap budaya dalam melestarikan kesenian daerah.
  	Tampilan ini berisi contoh sikap bangsa terhadap budaya dalam melestarikan kesenian daerah
	Tampilan ini menyampaikan penjelasan mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.
	Tampilan ini menyampaikan penjelasan dan contoh mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.

Tampilan	Deskripsi
 Meningkatkan toleransi dan rasa saling menghargai. Contoh: Saling menghormati tradisi perayaan hari besar agama yang berbeda.  Meningkatkan toleransi dan rasa saling menghargai. Contoh: Saling menghormati tradisi perayaan hari besar agama yang berbeda.	
 Mempererat Persatuan Bangsa. Contoh: Pawai budaya dalam peringatan Hari Kemerdekaan yang melibatkan berbagai suku.  Mempererat Persatuan Bangsa. Contoh: Pawai budaya dalam peringatan Hari Kemerdekaan yang melibatkan berbagai suku.  Mempererat Persatuan Bangsa. Contoh: Pawai budaya dalam peringatan Hari Kemerdekaan yang melibatkan berbagai suku.	Tampilan ini menyampaikan penjelasan dan contoh mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.
 Terima kasih	Tampilan ini berisi kalimat penutup penutup.

c. Tahap Pengembangan

Peneliti mengumpulkan bahan materi dari berbagai sumber untuk membuat video pembelajaran tentang sikapku terhadap keberagaman budaya. Video dirancang dengan tampilan menarik menggunakan aplikasi Renderforest. Setelah produk selesai, Langkah selanjutnya melakukan validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi.

d. Tahap Pelaksanaan

Setelah produk selesai dirancang dan diuji oleh ahli media bahasa, serta materi, produk tersebut kemudian diuji coba kepada peserta didik. Peserta didik dan guru memberikan respon melalui angket terhadap penggunaan produk pembelajaran tersebut. menilai kelayakan video sebagai media pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir ini berfokus pada evaluasi produk setelah implementasi, yang meliputi pemberian *pre-test* sebelum penggunaan produk dan *post-test* setelah penggunaan produk. Tujuannya adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik.

Tabel 3. 2 Tabel Ahli Validator

NO	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/ Lembaga
1.	M. Iqbal Suriansyah, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4.	Fauziah Maulidya CH, S.Pd.	Ahli Materi	SDN Wanaherang 02

C. Populasi dan Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini 23 peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02.

2. Subjek Penelitian

Validator: 3 orang dosen berperan sebagai validator untuk aspek media, bahasa, dan materi, serta 1 guru berperan sebagai validator materi.

Responden: 23 orang peserta didik kelas IV dan 1 orang guru yang berperan sebagai responden untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

1. Wawancara dan Observasi

Observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai analisis kebutuhan peserta didik IV mengenai materi sikapku terhadap keberagaman. Teknik ini bertujuan untuk memberikan solusi atas kebutuhan peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi *Renderforest*.

Instrumen penelitian Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV dan perwakilan peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri

Wanaherang 02 untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan media video pembelajaran animasi. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara ini didasarkan pada pedoman wawancara yang telah disusun.

Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Pedoman Wawancara

NO	Aspek	No Pertanyaan
1.	Keinginan penggunaan media pembelajaran	5,7
2.	Penilaian penggunaan media pembelajaran	1,2,3,6
3.	Keterbantuan media pembelajaran	9,10
4.	Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran	4,8

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penilaian penggunaan media pembelajaran	Apa saja kesulitan yang Ibu alami saat mengajar?	
2.	Penilaian penggunaan media pembelajaran	Apakah peserta didik merasa antusias saat pembelajaran berlangsung?	
3.	Penilaian penggunaan media pembelajaran	Apa saja penyebab Ibu mengalami kesulitan saat menyampaikan materi?	
4.	Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran	Apakah peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah pembelajaran berlangsung?	
5.	Keinginan penggunaan media pembelajaran	Apakah ibu sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?	

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
6.	Penilaian penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan?	
7.	Keinginan penggunaan media pembelajaran	Bagaimana media pembelajaran yang diperlukan peserta didik?	
8.	Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran	Apakah ibu mengenal atau menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif?	
9.	Keterbantuan media pembelajaran	Apakah sekolah dan guru pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Renderforest</i>	
10.	Keterbantuan media pembelajaran	Bagaimana fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah?	

Tabel 3. 6 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No	Daftar Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi di kelas?		
2.	Apakah peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran berlangsung?		
3.	Apakah peserta didik berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan guru?		
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi peserta didik?		
5.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan ketika guru menjelaskan materi di kelas?		

6.	Apakah media pembelajaran yang digunakan memudahkan peserta didik untuk memahami materi?		
7.	Perlukah adanya pengembangan media pembelajaran?		

2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data dari subjek penelitian, yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta peserta didik. Angket ini terdiri dari analisis kebutuhan dan angket respon untuk mengetahui kebutuhan peserta didik serta kelayakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest*.

Tabel 3. 7 Kisi –kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian Materi Pembelajaran	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	2
		Ketepatan materi dengan media	3
2.	Desain	Warna	4
		Gambar	5
		Audio	6,7
3.	Keefektifan Pemakaian Media	Media video menarik	8
		Media mudah digunakan	9
		Dapat digunakan kembali	10
JUMLAH			10

Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi media dengan Capaian dan tujuan pembelajaran					
2.	Video pembelajaran animasi memuat materi dan gambar yang mendukung pembelajaran					
3.	Media membuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik					
4.	Kombinasi warna yang menarik dan tepat					
5.	Kejelasan gambar pada media video					
6.	Kejelasan suara pada media video					
7.	Kesesuaian antara animasi pada video dengan suara					
8.	Tampilan animasi dalam media video menarik					
9.	Media video mudah digunakan					
10.	Media video dapat digunakan berulang kali					

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian Materi Pembelajaran	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran.	2
2.	Komunikatif	Pemahaman bahasa dan pesan yang disampaikan	3,4,5,6,7,8
3.	Simbol	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	9
4.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa	10
Jumlah			10

Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi media dengab capaian dan tujuan pembelajaran.					
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.					
3.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.					
4.	Menggunakan kaidah yang baik dan benar.					
5.	Setiap kalimat menggunakan bahasa yang sederhana.					
6.	Kalimat yang di pakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.					
7.	Pemahaman peserta didik terhadap pesan pembelajaran yang disampaikan.					
8.	Kesesuaian ilustrasi dengan subtansi pesan.					
9.	Ketepatan penggunaan symbol dan tanda baca.					
10.	Teks dalam media pembelajaran disusun dengan bahasa yang tepat dan keterbacaan yang baik, sehingga efektif.					

Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor butir
1.	Kesesuaian Materi Pembelajaran	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran.	2
2.	Isi	Mendorong berpikir kritis.	3
		Materi tersusun sistematis.	4
		Kesesuaian materi dengan tahapan.	5
		Materi mudah dipahami.	6
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan.	7,8
		Gambar dan video memperjelas materi.	9,10
Jumlah			10

Tabel 3. 12 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capain dan tujuan pembelajaran.					
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan					
3.	Kemampuan mendorong berfikir kritis					
4.	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.					
5.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran.					
6.	Materi pada media pembelajaran disusun secara jelas dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.					
7.	Teks pada media pembelajaran disusun dengan tingkat keterbacaan yang baik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.					
8.	Materi pada media pembelajaran telah disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.					

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
9.	Gambar yang ada didalam media memperjelas materi pelajaran.					
10.	Gambar dalam media pembelajaran mendukung pemahaman terhadap materi.					

Tabel 3. 13 Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Daya tarik media video animasi berbasis <i>Renderforest</i>	Tampilan video animasi menarik.
		Tampilan video animasi mudah di pahami.
2.	Pemahaman isi materi pada media video animasi berbasis	Tampilan suara/audio jelas dan menambah pemahaman materi.
		Bahasa mudah dipahami.
		Bahasa jelas sesuai dengan materi
3.	Kemanfaatan	Video animasi meningkatkan motivasi belajar.
		Video animasi memudahkan pemahaman konsep pembelajaran.
		Video animasi efektif
		Video animasi mendukung penyampaian materi.

Tabel 3. 14 Angket Respons Peserta Didik

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media video animasi dalam pembelajaran ini menarik.					
2.	Tampilan media video animasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami.					
3.	Suara atau audio dalam video terdengar jelas dan membantu pemahaman materi.					
4.	Bahasa yang digunakan dalam media video mudah dipahami.					
5.	Bahasa dalam media video disampaikan dengan jelas dan sesuai dengan materi.					
6.	Video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Renderforest</i> mampu meningkatkan minat belajar.					
7.	Video animasi pembelajaran dari aplikasi <i>Renderforest</i> dapat meningkatkan motivasi belajar.					
8.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>Renderforest</i> memudahkan pemahaman konsep pembelajaran.					
9.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>Renderforest</i> membantu proses belajar menjadi lebih efektif.					
10.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>Renderforest</i> mendukung penyampaian materi pelajaran.					

Tabel 3. 15 Kisi-kisi Angket Pendidik

No	Aspek	Indikator
1.	Daya tarik media video animasi berbasis <i>Renderforest</i>	Tampilan video animasi menarik.
		Tampilan video animasi mudah di pahami.
2.	Pemahaman isi materi pada media video animasi berbasis	Tampilan suara/audio jelas dan menambah pemahaman materi.
		Bahasa mudah dipahami.
		Bahasa jelas sesuai dengan materi
3.	Kemanfaatan	Video animasi meningkatkan motivasi belajar.
		Video animasi memudahkan pemahaman konsep pembelajaran.
		Video animasi efektif
		Video animasi mendukung penyampaian materi.

Tabel 3. 16 Angket Respons Pendidik

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media video animasi yang digunakan menarik bagi peserta didik.					
2.	Tampilan media video animasi disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
3.	Suara atau audio dalam video terdengar jelas dan membantu peserta didik dalam memahami materi.					
4.	Bahasa yang digunakan dalam media video mudah dipahami oleh peserta didik.					
5.	Bahasa dalam media video disampaikan dengan jelas dan sesuai dengan materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.					

No	Indikator	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
6.	Video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.					
7.	Video animasi pembelajaran dari aplikasi Renderforest dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					
8.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.					
9.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest membantu proses belajar peserta didik menjadi lebih efektif.					
10.	Video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Renderforest mendukung penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik.					

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memberikan bukti bahwa pelaksanaan penelitian tersebut benar adanya dan telah dilakukan oleh peneliti di SDN Wanaherang 02, Kabupaten Bogor, pada subjek penelitian yang ditentukan.

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif Hasil wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02 mengindikasikan bahwa saran dan masukan dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dimanfaatkan untuk

melakukan perbaikan dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest*. Langkah-langkah menganalisis data sebagai berikut:

- a. Reduksi Data Pada tahap ini, penelitian mengumpulkan dan merangkum informasi penting atau data yang relevan sejak awal, dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Penyajian Data Data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, grafik, atau hubungan antar kategori. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman data dan merencanakan penelitian selanjutnya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh.
- c. Penarikan Kesimpulan Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan selama penelitian disimpulkan, dan hasil kesimpulan ini menjadi jawaban atas rumusan masalah yang diteliti.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan setelah pengumpulan data untuk menghitung informasi yang diperoleh dari penilaian angket. Hasil dari angket ini akan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk pengembangan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Renderforest*. Berikut adalah data kuantitatif yang digunakan:

a. Angket Validasi Ahli

Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan hasil kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest*, yang penilaiannya diperoleh dari para ahli menggunakan kuisioner. Skala pengukuran

yang digunakan dengan skala *Likert* yang berkriteria 5 tingkat, dengan tanggapan: penggunaan rumus bersumber dari Gulo dan Harefa (2022:294).

Tabel 3. 17 Angket Validasi

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Layak	5
B	Layak	4
CB	Cukup Layak	3
KB	Kurang Layak	2
SKB	Sangat Kurang Layak	1

Gulo dan Harefa (2022:294).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prestasi skor yang diperoleh

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 18 Skor Kelayakan Instrumen

Skor Kelayakan	Kriteria
80% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 20%	Tidak Layak

sumber: Gulo dan Harefa (2022:294)

b. Analisis Angket Guru dan Peserta Didik

Hasil analisis tanggapan peserta didik yang tertera dalam lembar angket akan dianalisa berdasarkan penggunaan rumus dari Gulo dan Harefa (2022:294).

Hasil persentase angket respon dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3. 19 Interpretasi Hasil Analisis

Skor Kelayakan	Kriteria
80% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 20%	Tidak Layak

Gulo dan Harefa (2022:294)

c. Analisis Keefektifan

Hasil perhitungan efektivitas produk diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Angket ini kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik digunakan rumus N-Gain yang bersumber dari Meltzer dan David (2021:24).

$$n - gain = \frac{Skor\ postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Postest} \times 100\%$$

Tabel 3. 20 Kriteria Nilai N-Gain

Persentase	Klasifikasi
N-gain>0,7	Tinggi
0,3≤N-Gain≤0,7	Sedang
N-gain <0,3	rendah

Sumber: Meltzer & David (2021:94)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Tahap Analis (*Analysis*)

Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Maret 2025 di SDN Wanaherang 02. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Wanaherang 02 kelas IV Tahun ajaran 2024/2025 adalah Kurikulum Merdeka. Penelitian ini memilih mata pelajaran IPAS Bab 7: Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal dengan materi "Sikapku terhadap Keberagaman Budaya". Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase B yaitu peserta didik mampu mengenal keberagaman di Indonesia. Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai adalah peserta didik dapat mendeskripsikan 3 dari 4 aspek keberagaman budaya setelah diberikan gambar pada video,

serta mampu menerapkan sikap hidup rukun dalam minimal 2 situasi setelah pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, analisis kebutuhan kurikulum perlu dilakukan agar proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti merancang pengembangan video pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *Renderforest*. Video ini dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi serta meningkatkan fokus peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peneliti melaksanakan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang kondisi serta kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran pada wali kelas IV SDN Wanaherang 02. Sehabis melaksanakan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, minimnya pemanfaatan media *digital*, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara efektif.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti melakukan pengamatan melalui observasi kelas dan wawancara langsung untuk memperoleh informasi tentang kondisi dan kebutuhan peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Wnherang 02, Kabupaten Bogor. Dari hasil observasi di kelas IV dan wawancara dengan guru kelas IV, ditemukan sebuah permasalahan, yaitu: peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan materi pelajaran dengan cepat karena hanya mengandalkan buku cetak yang berisi tulisan, gambar, dan teori yang berlebihan. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi yang dipimpin oleh guru, sementara peserta didik hanya menggunakan media *digital* seperti *PowerPoint* dalam pembelajaran. Maka dari itu, hasil analisis tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan *Renderforest*, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Tahapan dalam merancang video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* diawali dengan pemilihan sumber yang akan digunakan, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan suara. Pemilihan sumber yang tepat sangat penting agar tampilan video

menjadi menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami isi video.

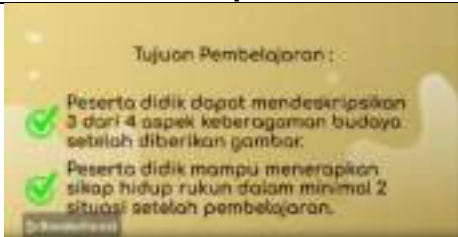
Setelah itu, pada tahap desain, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan mulai mengembangkan media pembelajaran animasi dengan tujuan menghasilkan bahan ajar yang maksimal. Materi yang digunakan dalam video animasi ini berjudul "Sikapku terhadap Keberagaman Budaya," yang diambil dari buku paket IPAS yang digunakan di SDN Wanaherang 02.

Selanjutnya, peneliti merancang tampilan video dengan mengumpulkan materi pendukung seperti gambar, video, dan backsound yang sesuai. Video tersebut dibuat dengan desain yang menarik. Rancangan akhir dari video pembelajaran animasi yang telah divalidasi oleh ahli dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4. 1 Desain Produk Video Pembelajaran

Tampilan	Deskripsi
	Masuk ke <i>Google Chrome</i>, ketik www.Renderforest.com lalu <i>login</i> terlebih dahulu untuk membuat akun melalui akun Google atau Gmail. Setelah itu, akan muncul tampilan seperti gambar di samping. Selanjutnya, klik tombol <i>get Started</i> atau memulai.

Tampilan	Deskripsi
	Setelah itu akan muncul beberapa macam <i>template</i>, pilih sesuai kebutuhan.
	Kemudian muncul tampilan seperti di bawah sesuai dengan pilihan yang diinginkan, setelah itu klik <i>create now</i>.
	Langkah kelima membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video a. Edit text dan upload gambar b. Edit warna background c. Upload voice over dan musik d. Preview dan diakhiri unduh hasilnya
	Pada tampilan awal video pembelajaran ditampilkan judul materi sikapku terhadap keberagaman budaya dan kelas yaitu kelas IV.
	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai capaian pembelajaran yang disampaikan.

Tampilan	Deskripsi
 Tujuan Pembelajaran : ✓ Peserta didik dapat mendeskripsikan 3 dari 4 aspek keberagaman budaya setelah diberikan gambar. ✓ Peserta didik mampu menerapkan sikap hidup rukun dalam minimal 2 situasi setelah pembelajaran.	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang disampaikan.
 Temannya, ada yang masih inget apa itu keberagaman budaya?	Tampilan ini berisi pertanyaan pemantik "Apa itu keberagaman?" untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.
 Keberagaman budaya adalah adanya berbagai kebudayaan dan daerah yang berbeda.	Tampilan ini berisi penjelasan mengenai keberagaman budaya.
 Indonesia kaya akan budaya, termasuk bahasa, adat istiadat, kesenian, dan kepercayaan.	Tampilan ini menyajikan penjelasan mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
 Sebagai warga Indonesia, kita harus bangga dan melestarikan budaya sebagai warisan leluhur. Contohnya, sebagai berikut:	Tampilan ini menyajikan penjelasan mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
 Memakai pakaian adat.	Tampilan ini berisi contoh bangga dalam melestarikan budaya Indonesia.

Tampilan	Deskripsi
	
	Tampilan ini berisi contoh bangga dalam melestarikan budaya Indonesia.
	Tampilan ini berisi penjelasan sikap banga Indonesia yang menghargai budaya lokal.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan ini berisi contoh sikap masyarakat Indonesia yang menghargai budaya dengan ikut serta dalam festival budaya.
	Tampilan ini berisi contoh sikap masyarakat Indonesia yang menghargai budaya dengan ikut serta dalam festival budaya.
	Tampilan ini berisi penjelasan sikap bangsa terhadap budaya dalam melestarikan kesenian daerah.
	Tampilan ini berisi contoh sikap bangsa terhadap budaya dalam melestarikan kesenian daerah

Tampilan	Deskripsi
	
	Tampilan ini menyampaikan penjelasan mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.
	Tampilan ini menyampaikan penjelasan dan contoh mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.

Tampilan	Deskripsi
	Tampilan ini menyampaikan penjelasan dan contoh mengenai berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari keberagaman budaya di Indonesia.
	Tampilan ini berisi kalimat penutup penutup.

3. Tahapan pengembangan (*development*)

a. *Development*

Pada tahap pengembangan, produk diuji kelayakannya empat ahli, yaitu tiga dosen sebagai ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) serta satu guru sebagai ahli materi. dari Hasil validasi dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan produk.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran animasi berjudul sikapku terhadap keberagaman budaya menggunakan aplikasi *Renderforest*. Video ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV, dilengkapi visual informatif, animasi menarik, dan narasi yang mudah dipahami. Materi disusun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Setelah divalidasi oleh tim ahli, video diuji coba pada peserta didik kelas IV di SDN Wanaherang 02. Peneliti juga menguji efektivitas produk dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil keduanya dianalisis untuk menilai efektivitas video pembelajaran tersebut.

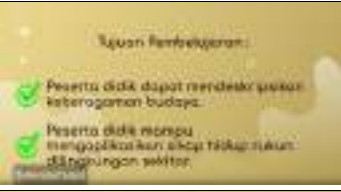
Validasi bertujuan untuk mengumpulkan data dari para ahli untuk menentukan validitas media yang dikembangkan. Hasil validasi ini akan memberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Empat validator, terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan satu guru dari SDN Wanaherang 02, memberikan penilaian serta kritik dan saran melalui angket penelitian. Validasi dilakukan maksimal dua kali, dan hasil uji validitas produk akan disajikan sebagai berikut.

1. Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan produk ini adalah M. Iqbal Suriansyah, M.Kom. Dosen di FMIPA di Universitas Pakuan. Ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran animasi. Aspek yang dinilai meliputi desain video

animasi dan desain pemakaian video animasi. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. 2 Hasil Revisi Produk oleh Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		Media pembelajaran diperbaiki dengan mengganti karakter animasi dari laki-laki menjadi perempuan dan voice over diganti dengan suara saya agar lebih sesuai..
		
		
		
		
		

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validasi Pertama Dan Kedua Oleh Ahli Media

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1.	Kesesuaian isi media dengan Capaian dan tujuan pembelajaran.	5	5
2.	Video pembelajaran animasi memuat materi dan gambar yang mendukung pembelajaran.	3	4
3.	Media membuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.	4	4
4.	Kombinasi warna yang menarik dan tepat.	4	4
5.	Kejelasan gambar pada media video.	4	5
6.	Kejelasan suara pada media video	4	5
7.	Kesesuaian antara animasi pada video dengan suara.	4	5
8.	Tampilan animasi dalam media video menarik.	4	5
9.	Media video mudah digunakan	4	5
10.	Media video dapat digunakan berulang kali.	5	5
Skor Penilaian		41	47

Skor maksimal	50	50
Nilai = Skor diperoleh/skor maksimal x 100%		
Total Validitas	82 %	94 %

Keterangan penilaian pada tabel di atas terdiri atas lima kategori, yaitu: sangat kurang baik (1), kurang baik (2), cukup baik (3), baik (4), dan sangat baik (5). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi Sikapku terhadap Keberagaman, maka persentase penilaian dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{Skor\ di\ peroleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Nilai validasi ke 1

$$Nilai = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Nilai validasi ke 2

$$Nilai = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan, produk video animasi ini masuk kategori “sangat layak digunakan untuk diuji cobakan” dengan nilai 82% pada validasi pertama dan 94% pada validasi kedua. Artinya, produk layak digunakan di lapangan.

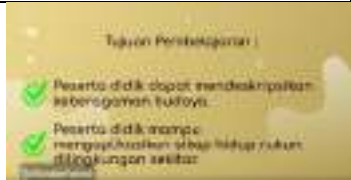
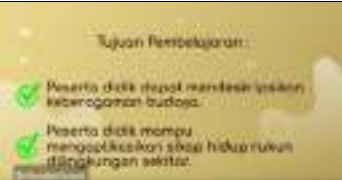
Namun, pada validasi pertama terdapat saran perbaikan dari ahli media, yaitu mengubah karakter menjadi karakter atau animasi perempuan, menggunakan suara sendiri untuk voice over, serta menambahkan instrumen musik kebudayaan. Dengan demikian,

meskipun awalnya masuk dalam kategori “layak digunakan untuk uji coba dengan revisi”, setelah dilakukan perbaikan, produk ini menjadi “sangat layak digunakan untuk uji coba”. Produk ini tetap dapat digunakan setelah disempurnakan sesuai masukan ahli media agar lebih optimal bagi peserta didik.

2. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan produk ini adalah Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd., dosen Sastra Indonesia di Universitas Pakuan. Ahli bahasa memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran berupa video animasi. Aspek penilaian mencakup kelugasan, tingkat komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, serta aspek kebahasaan lainnya seperti penggunaan tanda baca, pemilihan kata, ejaan, dan penggunaan imbuhan. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. 4 Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		Perbaikan pada penulisan tujuan pembelajaran dengan menambahkan empat komponen: <i>Behavior</i> , <i>Audience</i> , <i>Condition</i> dan <i>Degree</i> .

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		Perbaikan pada tanda baca dari tanda seru (!) menjadi titik dua (:)
		Perbaikan pada tanda baca dari titik dua (:) menjadi titik (.)
		Perbaikan pada tanda baca dari titik dua (:) menjadi titik (.)
		Perbaikan pada penulisan kata "disamping" menjadi "di samping". Dan perbaikan tulisan toraja' menjadi huruf kapital di awal menjadi "Toraja".

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validasi Pertama dan Kedua oleh ahli Bahasa

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1.	Kesesuaian isi media dengan capaian dan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	5	5
3.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	4	5
4.	Menggunakan kaidah yang baik dan benar.	4	5
5.	Setiap kalimat menggunakan bahasa yang sederhana.	5	5

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	5	5
7.	Pemahaman peserta didik terhadap pesan pembelajaran yang disampaikan.	4	5
8.	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan.	5	5
9.	Ketepatan penggunaan symbol dan tanda baca.	4	5
10.	Teks dalam media pembelajaran disusun dengan bahasa yang tepat dan keterbacaan yang baik, sehingga efektif.	4	5
Total penilaian		45	50
Skor maksimal		50	50
Nilai = Skor di peroleh/skor maksimal x 100%			
Total Validitas		90 %	100%

Keterangan penilaian pada tabel di atas terdiri atas lima kategori, yaitu: sangat kurang baik (1), kurang baik (2), cukup baik (3), baik (4), dan sangat baik (5). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi Sikapku terhadap Keberagaman, maka persentase penilaian dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{Skor\ di\ peroleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Nilai validasi ke 1 $\text{Nilai} = \frac{45}{50} \times 10\% = 90\%$ Nilai validasi ke 2 $\text{Nilai} = \frac{50}{50} \times 10\% = 100\%$
--

Berdasarkan tabel kelayakan, produk video animasi ini masuk kategori “sangat layak digunakan untuk diuji cobakan” dengan nilai 90% pada validasi pertama dan 100% pada validasi kedua. Artinya, produk layak digunakan di lapangan.

Namun, pada validasi pertama terdapat saran perbaikan dari ahli bahasa terkait tanda baca, ejaan, penggunaan kata, dan imbuhan. Dengan demikian, meskipun awalnya masuk dalam kategori “layak digunakan untuk uji coba dengan revisi”, setelah dilakukan perbaikan, produk ini menjadi “sangat layak digunakan untuk uji coba”. Produk ini tetap dapat digunakan setelah disempurnakan sesuai masukan ahli bahasa agar lebih optimal bagi peserta didik.

3. Ahli Materi

Ahli materi yang terlibat dalam pengembangan produk ini berjumlah dua orang, yaitu seorang dosen dari Universitas Pakuan dan guru kelas IV.

a) Hasil Validasi Materi Oleh Dosen

Ahli materi dalam pengembangan produk video animasi ini adalah Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd., dosen Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan. Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terkait isi media pembelajaran video yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta ketepatan isi dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. 6 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi (Dosen)

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
	  	Perbaikan: Ubah tampilan awal dari satu gambar bertuliskan "baju adat" menjadi <i>slideshow</i> gambar-gambar baju adat lengkap dengan keterangan daerah asalnya.
		Perbaikan: menambahkan contoh mengikuti festival budaya beserta nama dan daerahnya,

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
	   	selain menampilkan tari, musik, dan seni rupa.

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validasi Pertama Dan Kedua Oleh Materi (Dosen)

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1.	Kesesuaian materi dengan capain dan tujuan pembelajaran.	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan	4	5
3.	Kemampuan mendorong berfikir kritis	4	4
4.	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.	5	5
5.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran.	5	5
6.	Teks pada media pembelajaran disusun secara jelas dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5
7.	Teks pada media pembelajaran disusun dengan tingkat keterbacaan yang baik dan sesuai	4	5

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
	dengan perkembangan peserta didik.		
8.	Materi pada media pembelajaran telah disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan	4	4
9.	Gambar yang ada didalam media memperjelas materi pelajaran.	5	5
10.	Gambar dalam media pembelajaran mendukung pemahaman terhadap materi.	5	5
Total penilaian		45	48
Skor maksimal		50	50
Nilai = Skor diperoleh/skor maksimal x 100%			
Total Validitas		90 %	96 %

Keterangan penilaian pada tabel di atas terdiri atas lima kategori, yaitu: sangat kurang baik (1), kurang baik (2), cukup baik (3), baik (4), dan sangat baik (5). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi oleh dosen terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap Keberagaman, maka persentase penilaian dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{Skor\ di\ peroleh}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Nilai validasi ke 1

$$Nilai = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Nilai validasi ke 2

$$Nilai = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan, produk video animasi ini masuk kategori “sangat layak digunakan untuk diuji cobakan” dengan nilai 90% pada validasi pertama dan 96% pada validasi kedua. Artinya, produk layak digunakan di lapangan.

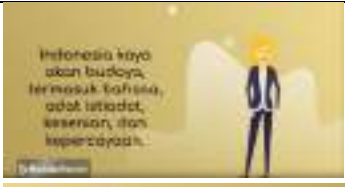
Namun, pada validasi pertama terdapat saran perbaikan dari ahli materi, yaitu agar pakaian adat disertai dengan keterangan asal daerahnya, menambahkan contoh festival budaya lokal beserta gambarnya, serta memberikan penjelasan tentang pentingnya melestarikan kesenian. Dengan demikian, meskipun awalnya masuk dalam kategori “layak digunakan untuk uji coba dengan revisi”, setelah dilakukan perbaikan, produk ini menjadi “sangat layak digunakan untuk uji coba”. Produk ini tetap dapat digunakan setelah disempurnakan sesuai masukan ahli bahasa agar lebih optimal bagi peserta didik.

b.) Hasil Validasi Materi Oleh Guru

Ahli materi dalam pengembangan produk video animasi ini adalah Fauziah Maulidya CH, S.Pd. Guru kelas IV- A Sekolah Dasar Negeri Wanaherang 02. Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terkait isi media pembelajaran video yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta ketepatan isi dalam mendukung proses pembelajaran yang

sesuai dengan kurikulum. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. 8 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi (Guru)

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
	 	Materi yang semula menyajikan penjelasan singkat tentang kekayaan budaya Indonesia diperbaiki menjadi penjelasan yang lebih rinci.

Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Validasi Pertama dan Kedua oleh Materi (Guru)

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1.	Kesesuaian materi dengan capain dan tujuan pembelajaran.	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan	4	5
3.	Kemampuan mendorong berfikir kritis	4	5
4.	Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis.	4	5
5.	Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran.	5	5
6.	Teks pada media pembelajaran disusun secara jelas dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5

No	Butir pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
7.	Teks pada media pembelajaran disusun dengan tingkat keterbacaan yang baik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.	4	4
8.	Materi pada media pembelajaran telah disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan kebingungan	4	5
9.	Gambar yang ada didalam media memperjelas materi pelajaran.	4	5
10.	Gambar dalam media pembelajaran mendukung pemahaman terhadap materi.	4	5
Total penilaian		42	49
Skor maksimal		50	50
Nilai = Skor diperoleh/skor maksimal x 100%			
Total Validitas		84 %	98%

Keterangan penilaian pada tabel di atas terdiri atas lima kategori, yaitu: sangat kurang baik (1), kurang baik (2), cukup baik (3), baik (4), dan sangat baik (5). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi oleh dosen terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap Keberagaman, maka persentase penilaian dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{Skor\ di\ peroleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Nilai validasi ke 1

$$Nilai = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Nilai validasi ke 2

$$Nilai = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan, produk video animasi ini masuk kategori “sangat layak digunakan untuk diuji cobakan” dengan nilai 84% pada validasi pertama dan 98% pada validasi kedua. Artinya, produk layak digunakan di lapangan.

Namun, pada validasi pertama terdapat saran perbaikan dari ahli materi, yaitu agar penjelasan dalam video pembelajaran disampaikan dengan lebih lengkap dan jelas, sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang disampaikan secara menyeluruh dan tidak menimbulkan kebingungan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, meskipun awalnya masuk dalam kategori “layak digunakan untuk uji coba dengan revisi”, setelah dilakukan perbaikan, produk ini menjadi “sangat layak digunakan untuk uji coba”. Produk ini tetap dapat digunakan setelah disempurnakan sesuai masukan ahli bahasa agar lebih optimal bagi peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam

pembelajaran. Hasil tersebut didasarkan pada penilaian atau validasi yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, yang menunjukkan bahwa produk ini layak untuk diujicobakan pada peserta didik Sekolah Dasar.

b. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, serta dua ahli materi (dosen dan guru kelas IV), selanjutnya diuji coba untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Uji coba direncanakan dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 dengan melibatkan 25 peserta didik kelas IV.

Dalam kegiatan ini, peserta didik diarahkan untuk menonton secara langsung video pembelajaran animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Renderforest*, sesuai dengan instruksi dari peneliti. Setelah menyimak media pembelajaran, seluruh peserta didik diminta untuk mengisi Angket Respon Peserta Didik sebagai bentuk evaluasi guna mengukur kelayakan media dan mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran tersebut.

Selain itu, untuk memperoleh penilaian dari pihak pendidik, peneliti juga membagikan Angket Respon Guru. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan aspek teknis dari video pembelajaran animasi berdasarkan perspektif guru sebagai pengguna dan pelaksana pembelajaran.

Sebanyak 23 peserta didik kelas IV mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan setelah menyaksikan dan menggunakan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest*. Hasil angket digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap implementasi video pembelajaran, dan dianalisis menggunakan rumus perhitungan data kualitatif sederhana. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data sederhana dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{Skor\ di\ peroleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Selanjutnya tabel data rekapitulasi data respon peserta didik akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Respon Peserta Didik terhadap Produk Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Renderforest

Nama Peserta Didik	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-Rata Persentase
ADAM ALKAH FIANSYAH	50	50	100%	98%
ADAM KURNIA	50	50	100%	
AFIQAH DIINAH WIJAYA	50	50	100%	
ALFATHAR MOHAMAD	48	50	96%	
ALYA PUTRI SURYAMANJAYA	47	50	94%	
ANDREA D ARYAN	50	50	100%	
AYASHA SHAKIRA TANJUNG	48	50	96%	
AYLA AZZAHRA	47	50	94%	
BILAL YURI ALMAEKA	49	50	98%	
BINTANG AKBAR PAMUNGKAS	50	50	100%	
DANISSA RENDRA	50	50	100%	
EMYR KHAIRY RAMADHAN	46	50	92%	

Nama Peserta Didik	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-Rata Persentase
ERLANGGA	50	50	100%	
FIFI HARTATI	50	50	100%	
GENDIS NUR AIDA	49	50	98%	
KANAYA ALJAHRA AULIA	49	50	98%	
KAYLA PUTRI ADILLAH	50	50	100%	
MOCH ARIYA HARIRI	50	50	100%	
MUHAMAD AL-FAJAR	49	50	98%	
MUHAMAD ALFARIDZI	48	50	96%	
MUHAMAD BAGAS ADRIAN	50	50	100%	
MUHAMAD GUNTUR	49	50	98%	
RAFAEL NASFITRI	47	50	94%	

Pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi Sikapku terhadap Keberagaman Budaya memperoleh respons yang sangat baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari guru kelas IV, video pembelajaran ini mendapatkan rata-rata persentase penilaian sebesar 98%. Nilai tersebut berada dalam rentang 80%–100%, sehingga video pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi. Selanjutnya tabel data rekapitulasi data respon guru akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. 11 Rekapitulasi Respon Peserta Didik terhadap Produk Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Renderforest

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
Fauziah Maulidya CH, S.Pd.	48	50	96%

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian respons guru, video pembelajaran animasi yang menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi Sikapku terhadap Keberagaman Budaya memperoleh respons yang sangat baik dari guru kelas IV. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase penilaian yang diberikan, yaitu sebesar 96%. Persentase tersebut berada dalam rentang 80%–100%, sehingga media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Renderforest* dinyatakan sangat layak digunakan.

Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi dengan aplikasi *Renderforest* mudah digunakan oleh guru, materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, serta mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara umum, video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* ini tidak memerlukan revisi.

c. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE, merupakan tahap terakhir. Produk yang telah selesai diperbaiki akan diuji coba oleh peneliti kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas IV SDN Wanaherang 02. Tahap evaluasi dilakukan dengan penyebaran alat ukur berupa angket, serta pemberian pretes dan postes kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi.

Pre-test diberikan sebelum peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media video animasi, dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan awal atau pemahaman dasar peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Sementara itu, *post-test* diberikan setelah pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil dari pretes dan postes akan dianalisis untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan.

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Nilai Pre-test Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai	Rata-Rata
ADAM ALKAH FIANSYAH	10	70	64,7 %
ADAM KURNIA	10	60	
AFIQAH DIINAH WIJAYA	12	60	
ALFATHAR MOHAMAD	10	50	
ALYA PUTRI SURYAMANJAYA	11	55	
ANDREA D ARYAN	11	55	
AYASHA SHAKIRA TANJUNG	10	60	
AYLA AZZAHRA	13	65	
BILAL YURI ALMAEKA	12	60	
BINTANG AKBAR PAMUNGKAS	11	55	
DANISSA RENDRA	13	70	
EMYR KHAIRY RAMADHAN	15	75	
ERLANGGA	10	70	
FIFI HARTATI	12	60	
GENDIS NUR AIDA	16	80	
KANAYA ALJAHRA AULIA	14	80	
KAYLA PUTRI ADILLAH	12	60	
MOCH ARIYA HARIRI	10	60	
MUHAMAD AL-FAJAR	11	65	
MUHAMAD ALFARIDZI	16	85	
MUHAMAD BAGAS ADRIAN	10	65	
MUHAMAD GUNTUR	13	70	
RAFAEL NASFITRI	10	60	

Pre-test diberikan sebelum peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media video animasi. Hasil *pre-test* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya menunjukkan bahwa sebagian murid masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKP) dengan rata-rata persentase sebesar 64,7%.

Tabel 4. 13 Rekapitulasi Data Nilai Pre-test

Kriteria	Skor	Jumlah <i>Pre-test</i>
Sangat Baik	81-100	1
Baik	61-80	2
Cukup	41-60	20
Kurang	21-40	0
Sangat Kurang	0-20	0

Sumber : Meltzer & Daviddalam Bagoes, Anggi (2021:94)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kriteria penilaian *pre-test* peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, hanya 1 orang yang berada pada kategori "sangat baik", 2 orang berada pada kategori "baik", dan 20 orang lainnya berada dalam kategori "cukup". Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik masih memiliki pemahaman awal yang kurang mendalam terhadap materi. Artinya, kemampuan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum mencapai tingkat yang diharapkan, sehingga dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang lebih tepat guna untuk meningkatkan penguasaan materi.

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Nilai Post-test Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai	Rata-Rata
ADAM ALKAH FIANSYAH	18	95	92,1 %
ADAM KURNIA	20	100	
AFIQAH DIINAH WIJAYA	19	95	
ALFATHAR MOHAMAD	16	80	
ALYA PUTRI SURYAMANJAYA	20	100	
ANDREA D ARYAN	16	85	
AYASHA SHAKIRA TANJUNG	17	85	
AYLA AZZAHRA	20	100	
BILAL YURI ALMAEKA	16	80	
BINTANG AKBAR PAMUNGKAS	20	100	
DANISSA RENDRA	19	95	
EMYR KHAIRY RAMADHAN	20	100	
ERLANGGA	18	95	
FIFI HARTATI	20	100	
GENDIS NUR AIDA	19	95	
KANAYA ALJAHRA AULIA	17	95	
KAYLA PUTRI ADILLAH	16	80	
MOCH ARIYA HARIRI	17	95	
MUHAMAD AL-FAJAR	17	85	
MUHAMAD ALFARIDZI	19	95	
MUHAMAD BAGAS ADRIAN	16	90	
MUHAMAD GUNTUR	16	85	
RAFAEL NASFITRI	16	90	

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi, peserta didik diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi sikapku terhadap keberagaman budaya. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan *pre-test*, dengan rata-rata persentase sebesar 92,1%.

Tabel 4. 15 Rekapitulasi Data Nilai Post-test

Kriteria	Skor	Jumlah <i>Post-test</i>
Sangat Baik	81-100	20
Baik	61-80	3
Cukup	41-60	0
Kurang	21-40	0
Sangat Kurang	0-20	0

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil *post-test* peserta didik kelas IV mengalami peningkatan signifikan. Dari 23 siswa, 20 berada dalam kategori "sangat baik" dan 3 dalam kategori "baik". Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi. Media visual yang menarik membantu siswa lebih fokus, tertarik, dan memahami materi lebih baik dibandingkan metode konvensional, sehingga efektif meningkatkan hasil belajar.

Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan N-Gain *Pre-test* dan *Post-test*

Kriteria	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta Didik	23	
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	50	80
Nilai Rata-rata	64,7	92,1
Rata-rata N-Gain	0,77	
Keterangan	Tinggi (Efektif)	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64,7 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 92,1. Rata-rata nilai N-Gain adalah 0,77 yang artinya termasuk ke dalam kriteria tinggi atau efektif. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan atau intervensi pembelajaran.

B. Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest*, yang ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Wanaherang 02 dengan materi sikapku terhadap Keberagaman Budaya. Menurut Aeni (2022:280) aplikasi *Renderforest* merupakan aplikasi cerdas yang memungkinkan pendidik membuat video pembelajaran dengan tampilan menarik dan berkualitas baik. Desain video disusun secara sistematis, mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyampaian materi inti, serta penambahan elemen visual seperti gambar, animasi, audio yang jelas, dan teks berwarna untuk meningkatkan daya tarik.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan, temuan ini sejalan dengan pendapat Aisyah dkk., (2023:210) yang menjelaskan bahwa media video animasi yang menyajikan gambar kartun, suara, dan teks dapat menarik perhatian siswa serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Selaras dengan itu, Muna (2021:177) mengungkapkan bahwa media animasi juga membantu pendidik dalam menyusun pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, Aeni (2022:723) menegaskan bahwa pemanfaatan media audio visual berbasis animasi merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan

yang mendukung integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah proses desain selesai, video pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh empat ahli untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Pertama, ahli media, Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom. Memberikan skor 47 dari 50 atau 94%, yang menunjukkan bahwa video ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kedua, validasi dari ahli bahasa, Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. Menghasilkan skor sempurna, yaitu 50 dari 50 dengan persentase 100% dan kriteria sangat layak. Ketiga, validasi dari ahli materi, Ibu Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd. Memberikan skor 48 dari 50 dengan persentase 98%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Terakhir, validasi materi juga dilakukan oleh praktisi pendidikan di sekolah, yaitu Ibu Fauziah Maulidya CH, S.Pd, guru di SDN Wanaherang 02, yang memberikan skor 49 dari 50 atau sebesar 98%, dengan kategori layak. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi media, bahasa, maupun isi materi.

Uji coba dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Mei 2024, melibatkan 23 peserta didik kelas IV SDN Wanaherang 02. Dalam kegiatan ini, baik peserta didik maupun guru diberikan angket respons yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi yang

dikembangkan melalui aplikasi *Renderforest*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif, dengan nilai rata-rata sebesar 98%. Peserta didik terlihat antusias, termotivasi, dan lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, guru juga memberikan respons positif dengan skor sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dinilai efektif dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Peserta didik terlihat antusias, termotivasi, dan lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Tumager (2023) yang menjelaskan bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa secara visual dan auditif, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Aditya (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis pendidikan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video pembelajaran animasi ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Video mampu menyampaikan materi secara visual dan

interaktif, sehingga membuat peserta didik lebih aktif, tertarik, dan lebih mudah memahami materi. Selaras dengan pendapat Dewi dkk., (2021:103) media video animasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menyenangkan. Untuk menguji efektivitas produk, saya melakukan *pre-test* sebelum penggunaan video dan *post-test* setelah peserta didik menonton video pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai peserta didik pada *pre-test* sebesar 60% meningkat menjadi 90% pada *post-test*. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian relevan yang dibuktikan melalui penelitian sebelumnya dengan judul penelitian yang dilakukan oleh Septi Widia Risa. dkk., (2024) Universitas Pakuan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Renderforest* pada Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi, media video animasi ini memperoleh skor sebesar 80% dari ahli media dengan kriteria "layak", 90% dari ahli materi dengan kriteria "sangat layak", dan 100% dari ahli bahasa dengan kriteria "sangat layak". Selain itu, hasil uji

coba kepada guru dan peserta didik juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif, di mana guru memberikan skor 93,33% dan peserta didik memberikan skor 90%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat baik".

Hasil temuan dari kegiatan penelitian menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik menunjukkan perubahan positif. Terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan, menunjukkan ketertarikan terhadap materi, serta lebih mudah memahami isi pembelajaran. Hal ini tampak saat peserta didik fokus memperhatikan penjelasan, mengikuti instruksi dengan baik, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Perubahan positif ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi melalui aplikasi Renderforest, yang mampu menyajikan materi secara visual dan menarik. Menurut Amsidi dkk., (2024:76), Renderforest merupakan alat untuk mengedit video animasi yang dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Nadjla (2025:7) yang menjelaskan bahwa video interaktif dari Renderforest memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif, bahkan mendorong kolaborasi dan diskusi. Firza dkk., (2022:324) juga menambahkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Meskipun begitu, masih ditemukan beberapa peserta didik yang tampak pasif, kurang menunjukkan respons terhadap arahan yang diberikan, dan

terlihat tidak fokus dalam mengikuti jalannya pembelajaran, baik saat penjelasan materi maupun saat kegiatan berlangsung.

Terdapat juga penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Nadjla dan Sulisworo (2025:1) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Renderforest untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Peserta Didik” berdasarkan Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan skor sebesar 86% dan 90%, yang menandakan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan Renderforest layak untuk digunakan. Selain itu, tanggapan dari pengguna mencapai 89%, yang berarti media pembelajaran ini sangat cocok dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di era abad ke-21.

Menurut Ravilla Dwi (2023:15), aplikasi ini dirancang untuk digunakan berbagai kalangan yang ingin membuat presentasi video animasi secara mudah, cepat, dan efisien. Dalam pengembangan media video pembelajaran animasi, terdapat beberapa kelebihan dan keterbatasan. Keunggulan utamanya adalah kemudahan akses, baik oleh guru maupun peserta didik, karena berbasis *online* dan dapat digunakan kapan saja. Video juga bisa diputar secara offline setelah diunduh, sehingga lebih fleksibel dalam pembelajaran di kelas. Materi disajikan secara visual, audio, dan animatif sesuai usia siswa, sehingga menarik minat belajar.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian terhadap video pembelajaran animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya.

1. Proses pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada materi sikapku terhadap keberagaman budaya dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *Analyze* (analisis), dilakukan beberapa kegiatan penting, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik, serta analisis kebutuhan guru. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan media yang relevan dan sesuai dengan kondisi peserta didik dan guru.
2. Proses kelayakan pengembangan video pembelajaran animasi dilakukan melalui validasi oleh empat orang ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media video pembelajaran animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Renderforest* diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Wanaherang 02. Hasil implementasi Berdasarkan angket yang diberikan

kepada ahli, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi, yang semuanya termasuk dalam kategori *sangat layak*. Selain itu, uji coba kepada 23 peserta didik kelas IV menunjukkan respon positif dengan persentase 98%, sedangkan respon guru menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 96%.

3. Efektifitas pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media animasi yang dibuat mampu membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan. Proses evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test guna melihat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Dari hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang cukup jelas: rata-rata nilai peserta didik saat *pre-test* adalah 60%, dan meningkat menjadi 90% pada saat *post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif, tetapi juga berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi dengan menyertakan fitur-fitur yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pengembangan media ini dapat mencakup materi pembelajaran lain agar lebih bervariasi dan dapat digunakan dalam konteks yang lebih luas.
2. Untuk guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Renderforest*, secara optimal dalam menyampaikan materi. Media ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan video pembelajaran yang menarik ini juga berpotensi meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.
3. Untuk peserta didik, meskipun video pembelajaran animasi menggunakan *Renderforest* ini memiliki keterbatasan, diharapkan peserta didik dapat berinisiatif mencari sumber materi tambahan melalui berbagai cara, seperti memanfaatkan internet, membaca buku, serta berdiskusi dengan guru, orang tua, atau teman. Dengan demikian, peserta didik dapat memperkaya pemahaman dan memperdalam materi secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan Vedio Pembelajaran Berbantuan *Renderforest* Berbasis Kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 3(02), 60-72.
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., & Guru, P. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279-287.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202-212.
- Alamsyah, M. N., Umar, N. F., & Saman, A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi Motion Graphic Sebagai Layanan Informasi Karier Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 240-254.
- Amsidi, M., & Rukmana, W. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra dan *Renderforest* dalam Pembelajaran Matematika di STKIP Muhammadiyah Kalabahi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 5(2), 74-82.
- Amsidi, M. (2024). Penerapan Aplikasi Geogebra Dan *Renderforest* Dalam Pembelajaran Matematika Di STKIP Muhammadiyah Kalabahi. *Science and Education Journal*, 2(1), 56-65.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media *digital* dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87.

- Anam, M. C., Soelistijo, D., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi urbanisasi. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 641-652.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18.
- Apriliansyah, M. A., & Kusumawati, N. (2022). Desain Media *Renderforest* Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3342-3348.
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik kelas VIII smp negeri 2 melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417-426
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Firza, S. U., & Barus, A. C. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Tematik “Pengetahuan Sosial” Pada Tk Santo Yoseph Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 321-327.

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis pengaruh media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 9(1), 81-89.
- Handayani, S. L. (2023). PjBL Activity: Penggunaan *Renderforest* Terhadap Kreativitas Belajar Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 231-240.
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis aplikasi *Renderforest* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik MAS Yaspi Labuhan Deli. *Jurnal Education and development*, 9(4), 123-127.
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan *Renderforest* Berbasis Pengajaran Blended Learning. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 18-22.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 Cuaca untuk Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216-224.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan video pembelajaran IPA berbasis kontekstual di Manggarai untuk belajar peserta didik pada masa pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63-73.
- Kurnia, K., Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Youtube Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 5(1), 148-158.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.

- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Canva dalam pengenalan politik islam pada peserta didikKelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742-749.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175-183.
- Nadjla, A. A., & Sulisworo, D. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Renderforest* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 4(01), 1-9.
- Ratu, B., & Elfira, N. (2024). Learning Using Animated Videos For Primary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, 7(1), 17-23.
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12-18.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses berfikir kreatif peserta didiksekolah dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3), 3435-3444.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA peserta didiksekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945.

- Tumangger, W. R. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Renderforest untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 2(02), 70-79.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Putri, S. Y., Muttaqien, M., & Ukit, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantu *Renderforest* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didikSMA. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 157-163.
- Purnomo, T. A. (2024). Pengembangan Media Bk Berbasis Audio Visual Sebagai Upaya Pengenalan Karier Peserta didikDi Sdn 68 Bassaran.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231-242.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi



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

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 104/SK/DFKIP/IX/2024
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang	:	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku; 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan; 3. Skripsi merupakan syarat wajib bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana; 4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik.
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan; 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi; 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Asesor Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
Memperhatikan	:	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
MEMUTUSKAN		
Menetapkan Pertama	:	Mengangkat Saudara: Yuli Mulyawati, M.Pd. Aip M. Iqbal, M.Si. sebagai pembimbing dari: Nama : Alva Matrasna NPM : 03712982 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jadal Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI RENDERFOREST PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA
Kedua	:	Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
Ketiga	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperfunya.

Ditetapkan di Bogor
pada tanggal 27 September 2024



Eka Suhardi, M.Si.
NIK 1.0694021205

Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.ac.id

Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota No. 412, Email: ibu@unpak.ac.id, Telepon (0211) 8373608 Bogor

Nomor : 9145/WADEK/IFKIPY/2024

27 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Wanaherang 02

di

Tempat

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

Nama : AINA MUTMAINA
NPM : 037121082
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

Litbang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sholah Budiana, M.Pd.

NIP. 1406025469

Lampiran 3 Surat Balasan Prapenelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI WANAHERANG 02 Alamat : Kp. Baru RT 01 RW 08 Desa Wanaherang, Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor. Kode Pos 16965
---	---

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 400.3.5/011/SDN/2020873

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a	: LILIS, S.Pd
N I P	: 19690213 199301 2 001
Pangkat/Golongan	: Pembina TK I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah SDN Wanaherang 02

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: AINA MUTMAINA
No Mahasiswa	: 037121082
Universitas	: Universitas Pakuan
Program Studi	: PGSD

Mahasiswa dengan identitas tersebut telah melaksanakan kegiatan prapenelitian di kelas 4A SDN Wanaherang 02 Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gunungputri, 25 Maret 2025
 Kepala SDN Wanaherang 02



Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kotak Pos 451, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telepon (0257) 875603 Bogor

Nomor : 9933/WADEK /FKIPV/2025

19 Mei 2025

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Waneherang 02
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : AINA MUTMAINA
 NPM : 037121082
 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 21 Mei s.d.26 Mei 2025 mengenai:
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI RENDERFOREST PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA

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

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

a.n Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan kemahasiswaan

 Dr. Sudi Budiana, M.Pd.
 NIK. 11005025469

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI WANAHERANG 02 Alamat : Kp. Baru RT 01 RW 08 Desa Wanaherang, Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor, Kode Pos 16965	
No	: 400.3.5/031/SDN/2020873	20 Mei 2025
Lampiran	: -	
Perihal	: Balasan Izin Penelitian	
Kepada Yth. Bapak/Ibu Dekan Wakil Dekan Bidang Akademis dan Kemahasiswaan Di Bogor		
Dengan hormat, Menindaklanjuti surat Izin Penelitian Bapak/Ibu dengan Nomor : 9145 / WADEK / FKIP / X / 2024, yang telah kami terima, kami menyatakan dan mengizinkan Mahasiswa UNIVERSITAS PAKUAN untuk mengadakan Kegiatan Penelitian PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI RENDERPOREST PADA MATERI SIKAPKU TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA di lingkungan sekolah kami SDN Wanaherang 02 Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor.		
Berikut nama tersebut :		
Nama	: AINA MUTMAINA	
No Mahasiswa	: 037121082	
Universitas	: Universitas Pakuan	
Program Studi	: PGSD	
Semester	: Akhir	
Waktu dan Tempat Pelaksanaan Hari : Kamis Tanggal : 22 Mei 2025 Tempat : SDN Wanaherang 02		
Demikian surat balasan dari kami untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.		
		 NIP. 198902131993012001