

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh**

**Rachma Dwi Yanti**

NIM 17. 0205. 0038

**Pembimbing:**

- 1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.**
- 2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh**

**Rachma Dwi Yanti**

**NIM 17.0205.0038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachma Dwi Yanti

NIM : 17.0205.0038

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2022  
Yang membuat pernyataan,



*Rachma Dwi Yanti*  
Rachma Dwi Yanti  
NIM 17 0205 0038

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul ”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-benda di Sekitar Kita pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo*” yang ditulis oleh **Rachma Dwi Yanti Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050038**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Selasa, 16 Agustus 2022**, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 12 September 2022

### TIM PENGUJI

- |                               |               |         |
|-------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.    | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Dr. H. Bulu', M.Ag         | Penguji I     | (.....) |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.    | Penguji II    | (.....) |
| 4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.    | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui :

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nuridin K, M.Pd.  
NIDN. 200319681231 199903 1 014

Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 2003048501

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah swt, yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-benda di Sekitar Kita pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo”. Setelah melalui proses yang panjang, sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad saw. Yang telah mampu berhijrah dari satu masa yang tidak mengenal peradaban menuju kepada satu masa yang berperadaban.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian ini terdapat banyak kesulitan, dan tantangan yang dihadapi, namun berkat ridha dari Allah swt. Dan bimbingan dari berbagai macam pihak maka segala kesulitan dan tantangan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, lewat tulisan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses dalam penyelesaian skripsi ini. Begitu pula penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. H.Muammar Arafat, S.H.,M.H., Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Dr.Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah

membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Dr. H. Hisban Thaha, M. Ag. selaku pembimbing I dan Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi (PGMI), sekaligus pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan penulis tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Dr. Firman, M.Pd., Hisbullah, S.Pd., M.Pd, dan Dr. Hj. Salmilah, S. Kom, MT. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
5. Dr. H. Bulu', M.Ag dan Bungawati, M.Pd. selaku tim penguji, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas saran-saran positif yang telah diberikan kepada penulis.
6. Madehang, S. Ag., M. Pd., Kepala perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
7. Ibu Masni dan Kak Ika staf Progran Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

8. Kepala sekolah, seluruh Guru, peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo, khususnya Ibu Ritha selaku wali kelas V yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis khususnya pada bapak Tambaru dan Ibu Alm. Hadriani, yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Dengan kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis. Penulis berharap nantinya akan menjadi anak yang dapat dibanggakan. Dan untuk keluarga yang telah memberi semangat luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman saya Tukina, Nadila, Harmi, Baik santi, Nur anisa mansur, Dahlia, Syahdania, Aswar dan rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.  
Aamiin.

Palopo, 17 Juni 2022



Rachma Dwi Yanti  
NIM. 17.0205.0038

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	11
B. Kajian Teori .....	14
C. Kerangka Pikir .....	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	33
D. Prosedur Pengembangan .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Al-Mu'minun ayat 18.....	4
Al-Alaq ayat 4.....	5



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan ... ..	39
Tabel 4.1 langkah Pembuatan Media Animasi .....	51
Tabel 4.2 Revisi Saran validator .....	57
Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa .....	60
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi Awal.....	61
Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi Akhir.....	62
Tabel 4.6 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain Awal.....	63
Tabel 4.7 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain Akhir.....	65
Tabel 4.8 Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik .....	69
Tabel 4.9 Data Hasil Angket Praktikalitas .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir .....	29
Gambar 3.1 Lokasi SD 38 Bora Palopo .....	32
Gambar 4.1 Hasil angket peserta didik kategori kejelasan pendidik dalam menjelaskan materi .....	45
Gambar 4.2 Hasil angket peserta didik kategori manfaat media untuk membantu peserta didik memahami materi .....	45
Gambar 4.3 Hasil angket peserta didik kategori penggunaan media animasi .....	46
Gambar 4.4 Hasil angket peserta didik kategori peserta didik menyukai media berwarna .....	46
Gambar 4.5 Hasil angket peserta didik kategori manfaat media dalam kegiatan pembelajaran .....	47
Gambar 4.6 Hasil tes peserta didik sub tema 1 Benda Tunggal dan Campuran .....	48
Gambar 4.7 Software kinemaster .....	51
Gambar 4.8 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Animasi .....	54
Gambar 4.9 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Animasi .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan.....	84
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik.....	112
Lampiran 3 Hasil Angket Peserta Didik .....	113
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian .....	115
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	116
Lampiran 7 Turnitin .....	121
Lampiran 8 Lembar Validasi .....	123
Lampiran 9 lembar Instrumen Praktikalitas Guru.....	129
Lampiran 10 Angket respon peserta didik .....	132
Lampiran 11 Buku Panduan Produk Pengembangan.....	135
Lampiran 12 Riwayat Hidup.....	155

## ABSTRAK

**Rachma Dwi Yanti, 2022.** “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-Benda di Sekitar Kita pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Trabiayah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh pembimbing (I) Hisban Thaha dan pembimbing (II) Mirnawati.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana perantara atau pengantar informasi dari sumber kepada penerima. Skripsi ini membahas sebuah penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis animasi pada tema benda-benda di sekitar kita. Tujuan dari penelitian ini untuk dapat menarik indra, menarik minat belajar peserta didik, memahami serta mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan peserta didik tidak akan bosan selama proses pembelajaran serta pendidik tidak kehabisan tenaga dalam mengajar dengan dibantu media pembelajaran.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and development* (R & D). Fokus pada media pembelajaran berbasis animasi subtema benda tunggal dan campuran. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi peneliti menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran berbasis animasi yang telah dibuat divalidasi oleh 3 ahli validator di antaranya: validator bahasa, validator materi dan validator desain.

Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid dengan persentase 96%. Hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli bahasa 100%, nilai dari ahli materi 95% dan nilai dari ahli desain 93%. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan dengan 7 poin yang peneliti telah nilai ada 2 penilaian yang baik dengan persentase 75% dan ada 5 yang bernilai sangat baik dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan persentase 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon masing-masing peserta didik terhadap 4 aspek efektif, aspek kreatif, aspek efisien, dan aspek menarik diperoleh rata-rata dari pengembangan media pembelajaran berbasis animasi adalah rata-rata 75% termasuk dalam kategori praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo adalah praktis.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Animasi, Benda-Benda di sekitar Kita.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya pemberian wawasan dalam hal keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian. Melalui pendidikan manusia akan selalu berusaha untuk mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi di era globalisasi saat ini. Laju perkembangan dunia tersebut berdampak pada berbagai bidang, salah satu diantaranya yaitu bidang pendidikan, sehingga dengan adanya perubahan yang ada di era globalisasi maka sistem pendidikan juga harus mengikuti perubahan. Sehingga dengan adanya perubahan yang terjadi dengan optimal maka tujuan dan fungsi pendidikan dapat tercapai secara optimal pula.

Menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi Bab 1 Pasal 1 Ayat 4 berbunyi Teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia.<sup>1</sup> Berdasarkan undang-undang tersebut dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak kendala-kendala yang dihadapi peserta didik antara lain sarana dan prasarana yang kurang memadai, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Jumlah peserta didik di dalam ruang kelas yang

---

<sup>1</sup>UU No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi', *Republik Indonesia*, 2012, 32.

terlalu banyak menuntut pendidik agar mampu menggunakan metode, media pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan sumber dan bahan pembelajaran yang tepat. Pendidik harus dapat menggunakan metode dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menunjang konsentrasi peserta didik agar tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan ini sebagai pendidik perlu mengetahui bagaimana agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung maka sangat penting penggunaan media sebagai alat bantu pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Kondisi pendidikan tidak dapat dipisahkan dari belajar dan mengajar atau suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan. Untuk menunjang berjalannya suatu proses pembelajaran diperlukan metode karena salah satu yang berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari bagaimana metode yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajar. Maka untuk menuntaskan target belajar peserta didik sehingga perlu perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan rangsangan kepada peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Hasil observasi dan wawancara kepada seorang pendidik kelas V di SDN 38 Bora Palopo ditemukan masalah dalam proses pembelajarannya. Pendidik kelas V menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran disebabkan metode pembelajaran yang hanya monoton saja sehingga membuat peserta didik tidak aktif dan kurang fokus dalam proses

pembelajaran karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga membuat peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran.<sup>2</sup> Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas belajar peserta didik masih rendah terlihat dari sikap perilaku pasif peserta didik dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya dilaksanakan secara aktif dan kreatif dalam melibatkan peserta didik secara langsung. Selama proses pembelajaran metode yang digunakan belum dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA, dimana metode yang digunakan hanya metode ceramah dimana medianya yaitu sebatas teks atau buku pelajaran IPA. Tetapi, di sisi lain pendidik memberikan cerita motivasi di jeda proses pembelajaran kepada peserta didik.

Rendahnya aktivitas belajar peserta didik di kelas terlihat dari sikap perilaku peserta didik dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung sehingga akan mengganggu berlangsungnya pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. IPA merupakan pembelajaran yang mencakup materi yang cukup luas, maka seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, selain dengan menggunakan metode serta strategi belajar yang tepat, pendidik juga harus mampu memahami karakteristik peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>2</sup>Ritha, "Hasil Observasi di SDN 38 Bora Palopo, 25 November 2021"

Kendala tersebut adalah masih kurangnya kreatifitas pendidik dalam menggunakan media terlebih media animasi sebagai sarana belajar yang cukup mempermudah pemahaman siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelangsungan pembelajaran IPA yaitu melalui media animasi yang akan lebih mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang bersifat abstrak maka dengan menggunakan media animasi dapat dilakukan pengolahan agar digambarkan proses serta akan lebih mempermudah pendidik dan peserta didik.

Al-Qur'an telah menjelaskan bahwa kita sebagai umat manusia wajib untuk menuntut ilmu. Banyak dilingkungan sekitar yang bisa dipelajari seperti benda yang ada di sekitar kita. Seperti perubahan wujud benda yang bisa dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dijelaskan pula dalam surat al-Mu'minun ayat 18:

وَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً بِقَدَرٍ فَأَسْكَنَتْهُ فِي الْأَرْضِ وَإِنَّا عَلَىٰ ذَهَابٍ بِهِ لَقَادِرُونَ ﴿١٨﴾

Terjemahnya:

Dan Kami turunkan air dari langit menurut suatu ukuran; lalu Kami jadikan air itu menetap di bumi, dan sesungguhnya Kami benar-benar berkuasa menghilangkannya. (QS. Al-Mu'minun: 18)<sup>3</sup>

Selanjutnya ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan media pembelajaran terdapat dalam surah al-Alaq ayat 4. Surah Al-Alaq merupakan wahyu pertama dalam bentuk tekstual yang diterima rasulullah Saw di gua hira. Surah ini

<sup>3</sup>Bayani, Burhani, kementerian Agama Al-Quran dan Terjemahnya, 2018, h.1.

mengisyaratkan ada dua cara memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan, yaitu dengan perantara alat/media atau berdasarkan usaha manusia (Allah mengajar dengan pena yang telah diketahui manusia lain sebelumnya). Sebagaimana yang tertera pada QS. Al-Alaq ayat 4:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Terjemahnya:

Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam.<sup>4</sup>

Berdasarkan penelitian metode pembelajaran yang hanya monoton saja dapat membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran maka perlu melakukan suatu inovasi pembelajaran yang belum dilihat oleh peserta didik yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Salah satu alternatif yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita. Selain itu, pendidik kurang memperhatikan perbedaan individu peserta didik dalam menerima pembelajaran seperti perbedaan gaya belajar. Hal ini terlihat pada pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih monoton. Pada dasarnya gaya belajar peserta didik berbeda-beda, ada yang lebih mudah menerima pembelajaran dengan cara mengandalkan penglihatan (*visualization*), pendengaran (*audiotory*), dan bergerak (*kinestetik*).

Berdasarkan dari permasalahan tersebut bahwa peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi berupa video

<sup>4</sup> Sirajun Nasihin, 'Sistem Pendidikan Qur'ani (Studi Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai Dengan 5)', 2 (2020), 149–65.

pembelajaran untuk dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah SDN 38 Bora Palopo. Multimedia dengan bantuan komputer sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Seiring pesatnya teknologi saat ini, dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran merupakan ide yang bijak. Salah satu media pembelajaran dengan bantuan komputer yaitu media animasi.

Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat, dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran video animasi adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai alat bantu oleh pendidik melalui tayangan gambar bergerak yang di desain semenarik mungkin sehingga menarik perhatian peserta didik. Animasi dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai program dengan menggunakan komputer salah satunya yaitu aplikasi animaker dengan dukungan aplikasi kinemaster. Animasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-Benda di sekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo”***.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita?
3. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita.
2. Mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita.
3. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita.
4. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V dengan tema benda-benda di sekitar kita.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan pengetahuan bagi pengembangan pendidikan khususnya penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

Diharapkan mampu memberikan masukan bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran terutama dalam pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran.

###### b. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

###### c. Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Adapun produk yang akan dihasilkan ialah media pembelajaran yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis animasi yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran dengan tema benda-benda di sekitar kita subtema benda tunggal dan campuran, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker yang berbasis web atau online tanpa menginstal aplikasi tersebut.
2. Media pembelajaran animasi disajikan dengan urutan dengan memberikan salam, penyampaian pokok tema dan subtema, uraian materi, praktikum, evaluasi, dan diakhiri dengan ucapan terimakasih.
3. Media animasi yang dikembangkan berisi berbagai gambar, suara dan efek-efek animasi yang menarik.
4. Hasil akhir dari media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi animaker yaitu berupa video animasi dengan durasi 5 menit yang dibantu dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang bisa dilihat di semua android dan PC sehingga peserta didik bisa belajar secara mandiri.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### **1. Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif bagi peserta didik.
- b. Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar sehingga tidak hanya sekedar monoton saja terhadap pembahasan materi yang diajarkan.
- c. Pengembangan penelitian ini harus dilakukan sebagai upaya untuk merespon peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan penelitian ini meliputi:

- a. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan multimedia dalam pembelajaran dari pada hanya membuat media gambar.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya menggunakan aplikasi animaker saja, karena aplikasi animaker ini mempunyai keterbatasan *watermark* yang merupakan bawaan dari aplikasi tersebut sehingga peneliti menggunakan aplikasi tambahan yaitu kinemaster untuk menggabungkan beberapa video yang telah dibuat di laman animaker.
- c. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui website dan membutuhkan koneksi jaringan untuk bisa mengoperasikan aplikasi kinemaster, dan memerlukan *smartphone* atau *device* yang memiliki procesor tinggi untuk membuat sebuah video animasi di *smartphone*.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Delila Khoiriyah Mashuri dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V*”.

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan materi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa persentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi mencapai 84% ahli media mencapai 77%. Hasil uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian materi sebesar 89% dan penilaian media sebesar 87%. Kepraktisan media video animasi dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi praktis dan layak digunakan. Respon peserta didik menunjukkan respon positif dengan persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90%.<sup>5</sup>

Berdasarkan penelitian diatas yang relevan, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa

---

<sup>5</sup>Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V’, *Pengembangan Media Video Animasi*, 8.5 (2020), 893–903.

media animasi, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Pradana dkk dengan judul “*Pengembangan video animasi pembelajaran subtema pembentukan karakter untuk siswa SDLB tunarungu*”.

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengembangan video animasi pembelajaran untuk pembentukan karakter peserta didik SDLB. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan sadiman. Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah video animasi pembelajaran pembentukan karakter. Penelitian ini memperoleh hasil dari ahli media 94%, ahli materi 92%, uji coba kelompok besar 91%. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi pembelajaran pada materi pembentukan karakter dinyatakan valid, layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian video animasi dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut di atas bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dari penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa media animasi sedangkan perbedaan dari penelitian ini untuk mengembangkan video animasi untuk peserta didik tunarungu untuk membentuk karakter peserta didik. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik sekolah dasar kelas V.

---

<sup>6</sup>Dian Pradana, Zainul Abidin, and Eka Adi, ‘Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu’, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7.2 (2020), 96–106 <<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>>.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Audita Alfianti dkk dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video pada tema indahny keragaman dinegeriku*”.

Penelitian ini dilakukan di SDN Panancangan 2 dengan subjek penelitian di kelas IV dengan 20 orang siswa pada uji coba terbatas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain revisi desain, uji coba produk.<sup>7</sup> Dari hasil penelitian tersebut maka penelitian ini telah valid dan relevan untuk digunakan. Terdapat pula persamaan serta perbedaan dari penelitian ini, adapun persamaanya yaitu terletak pada produk yang dihasilkan berupa media animasi untuk proses pembelajaran. Sedangkan perbedaanya terletak pada subjek atau peserta didik yang dituju yaitu siswa kelas IV sedangkan penulis tertuju pada siswa kelas V.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan yang akan di teliti oleh penulis yaitu menghasilkan suatu produk berupa video animasi untuk membantu dalam proses pembelajaran walaupun tema penelitian terdahulu yang berbeda namun penelitian ini memiliki tujuan yang sama untuk mengetahui keberhasilan serta layak tidaknya media tersebut untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>7</sup>Audita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku’, *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1.2 (2020), 1–12 <<https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>>.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>8</sup>

Defenisi Media pembelajaran menurut Gegne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Nunu Mahnun menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>9</sup>

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 4.

<sup>9</sup> Sapriyah, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), 45–56  
<<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>>.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (Dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, serta dengan sifatnya yang unik pada tiap peserta didik, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan pendidikan dengan peserta didik juga berbeda.<sup>10</sup>

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media Visual. Media Visual merupakan sebuah media yang memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

---

<sup>10</sup>Ahmad Zaki and Dian Yusri, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prsetasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa' Adah Kec.Pangkalan Susu', 7.2 (2020), 809–20.

- 2) Audio Visual. Media Audio Visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual berupa mesin proyektor visual yang lebar.
- 3) Komputer. Komputer merupakan sebuah rangkaian yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 4) Microsoft Power Point. Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani rancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
- 5) Internet. Internet merupakan sistem seluruh dunia untuk menghubungkan jaringan-jaringan komputer yang lebih kecil bersama-sama. Sebuah jaringan dari jaringan-jaringan dengan kumpulan jutaan jaringan komputer yang selalu berubah-ubah yang melayani milyaran orang di seluruh dunia.
- 6) Multimedia. Multimedia merupakan perpaduan berbagai elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.
- 7) Media cetak. Media cetak biasanya diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya, disamping itu masih ada bahan lain juga dapat digolongkan ke dalam tulisan atau bagan/gambar yang di foto copy maupun asil reproduksi sendiri.

8) Media elektronik. Ada berbagai macam media elektronik yang bisa dipilih dan digunakan dalam pengajaran, antara lain: perangkat slide atau fil bingkai, film strips, rekaman, *overhead transparencies*, dan video tape/video cassette.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menciptakan suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup, tidak monoton sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dalam artian pendidik dapat menciptakan situasi belajar di dalam kelas, menentukan berbagai macam metode pengajaran dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik.

## 2. Video pembelajaran

### a. Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media berupa video yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah rekaman gambar hidup dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memperoleh tujuan pembelajaran. Video pembelajaran yang dirancang secara khusus dapat dijadikan media pembelajaran efektif. Media dengan video cenderung lebih jelas serta mudah mengingat dan memahami pembelajaran karena menggunakan lebih dari satu jenis indra.<sup>12</sup>

Media pembelajaran yang baik dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga materi yang dipelajari mudah dipahami dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih memuaskan, maka salah satu media

<sup>11</sup>Susilawati and Muhamad Yasir, 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1.2 (2021), 263–72.

<sup>12</sup>Citra Nuritha and Ayu Tsurayya, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.1 (2021), 48–64 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>>.

yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, karena peserta didik dengan melihat gambar dan mendengar suara tentang penjelasan dari peristiwa yang tidak dapat dilihat, mungkin peristiwa masa lalu, mungkin juga materi yang sedang dipelajari berukuran sangat kecil atau sangat besar, suatu peristiwa yang lama, yang tidak mungkin diamati pada waktu jam pelajaran, tetapi dengan video semua hal ini akan teratasi tambahan lagi bisa di tayangkan berulang-ulang.

#### b. Karakteristik media video pembelajaran

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan), dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri), video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lama atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya), media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

- 4) Representasi Isi, materi harus benar-benar *representative*, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media, materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, suara, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *Support* untuk setiap *Speech System* komputer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para peserta didik secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah peserta didik maksimal 50 orang bisa dapat dipandu guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.<sup>13</sup>

### 3. Animasi

#### a. Definisi animasi

Animasi merupakan gambar bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud diatas seperti manusia, hewan, maupun tulisan.

---

<sup>13</sup>Suyanto Slamet Khairani Miftahul, Sutisna, 'Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biolokus*, 2.1 (2019), 5 <<https://media.neliti.com/media/publications/292801-studi-meta-analisis-pengaruh-video-pembe-7bf17271.pdf>>.

Dalam bahasa kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “Anima” yang berarti jiwa dan seolah-olah terlihat hidup.<sup>14</sup> Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini dalam bentuk sebuah video berupa gambar animasi bergerak yang akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima materi yang diajarkan.

Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran. Karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi objek dan hubungan-hubungannya. Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.<sup>15</sup> Melalui video berbasis animasi informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan baik serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media video animasi sangat berguna untuk meningkatkan kreatifitas, keaktifan, kemahiran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menarik dan dapat memfokuskan belajar peserta didik serta desain pembuatan produk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata.

---

<sup>14</sup>Sidik; and Nanda; Annisa, ‘Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia’, *None*, 14.2 (2017), 83–90.

<sup>15</sup>Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, and Arris Maulana, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta’, 9.1 (2020), 8–18.

Penggunaan media video animasi bergerak sebagai presentasi bergambar yang paling menarik, berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan suatu objek dan menghidupkan benda mati. Animasi dalam aplikasi multimedia memberikan suatu visual yang semulanya diam diubah menjadi gambar bergerak sehingga seperti hidup. Media membantu pendidik untuk mewakili apa yang kurang mampu diucapkan oleh pendidik melalui kata-kata tertentu. Tanpa bantuan media pembelajaran peserta didik tidak mudah dan merasa bosan jika bahan pembelajaran yang diterima lebih rumit, dengan adanya media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan peserta didik dan mengatasi permasalahan lain yang dihadapi oleh pendidik.

b. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran animasi

1) Kelebihan media pembelajaran animasi

- a) Media pembelajaran animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan kedalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
- b) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dengan penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
- c) Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan di mana perkiraan

sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.

d) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi memang mampu untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

e) Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

## 2) Kekurangan media pembelajaran animasi

Membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk di rubah jika sewaktu-waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya, sulit untuk ditambahkan untuk menarik perhatian siswa jika di gunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.<sup>16</sup>

## c. Aplikasi yang digunakan

Media pembelajaran berperan untuk membantu proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik dan optimal. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar lebih menarik sehingga dapat

---

<sup>16</sup>Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda, Media Literasi Sekolah, (Semarang : Cv Pilar Nusantara, 2018), hal 328-330

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, media pembelajaran mengandung unsur gerak dan suara. Salah satu media pembelajaran yang mengandung unsur gerak dan suara adalah dengan video pembelajaran. Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah animaker dengan dukungan aplikasi kinemaster.

#### 1) Animaker

Animaker adalah aplikasi berbasis video animasi yang pemrosesan editingnya dilakukan secara online dengan beragam fitur yang disediakan seperti karakter, *background*, teks, audio, *dubbing* dan transisi.<sup>17</sup> Animasi animaker sebagai salah satu alternatif dan terobosan baru dalam membuat video pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik dalam pembelajaran dan menyajikan pembelajaran yang variatif yang tujuannya dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik. Penggunaannya yang masih jarang ditemukan di sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis animasi animaker dengan materi benda tunggal dan campuran dapat memberikan dan menjadikan referensi untuk pendidik dan pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran. Jadi Animaker merupakan salah satu aplikasi yang dapat menciptakan gerakan-gerakan lengkap dengan suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian.

---

<sup>17</sup>M I Fajarwati and S Irianto, 'Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump', ... : *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian* ..., 5.1 (2021), 1-11 <<http://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608>>.

## 2) Kinemaster

Adapun aplikasi pendukung yang digunakan dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang bisa dilihat di semua android dan PC sehingga peserta didik bisa belajar secara mandiri. Keunggulan aplikasi kinemaster adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberikan efek suara. Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja *smartphone* karena hanya berukuran 66 mb (megabyte). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*chrome key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.<sup>18</sup>

### (1) Kelebihan

Kelebihan pada aplikasi animaker adalah dapat diunduh secara gratis, fitur-fiturnya lengkap mulai dari infografik, 2 dimensi, hasilnya dapat dibuat video dengan durasi dengan panjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD, dan SD dan di download ke dalam perangkat kita.

### (2) Kelemahan

Kelemahan animaker adalah berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet, memulai satu buah template cukup banyak

---

<sup>18</sup>Vira Amelia, 'Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4 (2021), 88–97.

prosesnya, pilihan fitur yang gratis sedikit. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi animaker diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik saat proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Dengan adanya animaker bermaksud untuk memfokuskan kegiatan belajar yang efisien dan menyenangkan, animaker dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi terutama pada materi benda-benda di sekitar kita untuk kelas V.

#### **4. Tema Benda-Benda Di sekitar Kita**

Dalam mengembangkan media video pembelajaran animasi digunakan sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan pada tema 9 benda-benda di sekitar kita. Dimana dalam materi ini terdapat bahasan tentang benda tunggal dan campuran. Dalam materi ini terdapat bahasan tentang apa itu benda tunggal dan campuran beserta contohnya. Materi pada subtema 1 benda tunggal dan campuran dengan muatan IPA.

##### **a. Materi**

Semua benda yang ada di bumi kita tersusun dari materi. Materi adalah segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa. Berdasarkan komposisinya, materi diklasifikasi menjadi unsur, senyawa dan campuran. Unsur merupakan zat tunggal yang tidak dapat diuraikan lagi menjadi zat yang lebih sederhana dengan proses kimia biasa. Senyawa merupakan zat tunggal/murni

---

<sup>19</sup>Hendi Firdaus, Cucu Atikah, and Yayat Ruhiat, 'Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 09.02 (2021), 100–108 <<https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>>.

yang dapat diuraikan menjadi dua atau lebih zat yang lebih sederhana dengan proses kimia biasa. Berdasarkan komposisi penyusunnya, materi dibedakan menjadi zat tunggal dan campuran.

### 1) Zat Tunggal

Zat tunggal merupakan zat yang terdiri atas materi sejenis. Contoh benda yang termasuk dalam zat tunggal adalah air, garam, gula, dan emas 24 karat.

### 2) Campuran

Campuran adalah zat yang terdiri atas beberapa jenis materi atau zat tunggal. Campuran dapat dibedakan menjadi campuran homogen dan campuran heterogen.

#### a) Campuran Homogen

Campuran Homogen adalah campuran yang zat penyusunnya tercampur dengan sempurna. Pada campuran homogen, zat penyusunnya tidak dapat dibedakan.

Contoh:

Air garam, sirop, udara, perunggu, kuningan.

#### b) Campuran Heterogen

Campuran Heterogen adalah campuran yang zat penyusunnya tidak tercampur sempurna. Pada campuran heterogen zat penyusunnya masih dapat dibedakan.

Contoh:

Campuran air dengan kopi, air dengan tepung dan air dengan pasir.<sup>20</sup>

### C. Kerangka Pikir

Perbedaan peserta didik dalam menerima pembelajaran menuntut seorang pendidik untuk mampu menetapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan mampu memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

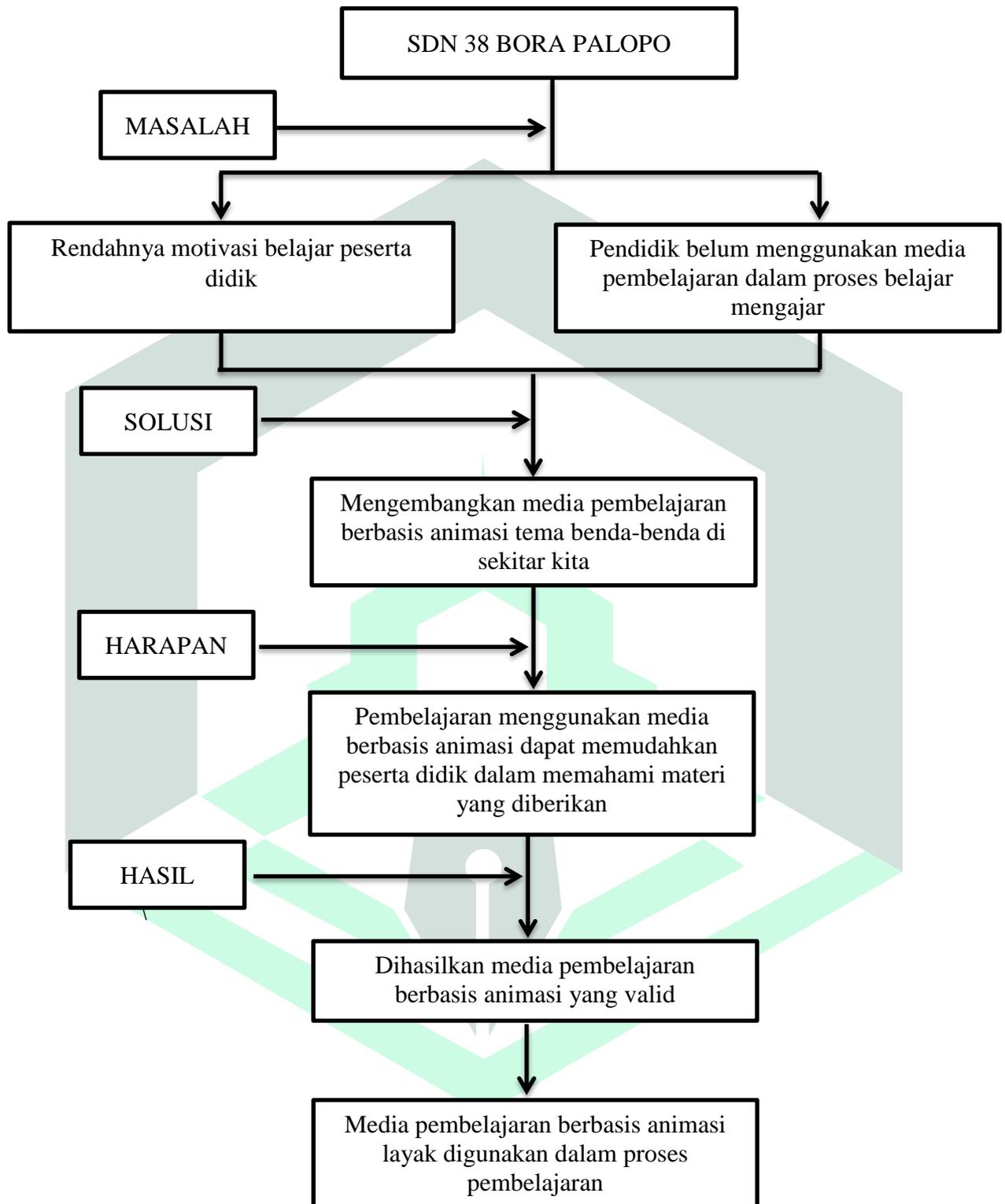
Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dibuat tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian berdasarkan pada kerangka tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut. Pada pengembangan metode pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media pembelajaran berbasis animasi Tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dikembangkan melalui metode ADDIE dimana metode ini meliputi beberapa tahap di antaranya: tahap analisis dimana tahap ini digunakan untuk menganalisis siswa dan materi yang akan dijadikan sebagai pokok bahasan, tahap perancangan dimana tahap ini dimulai untuk merancang materi yang akan dijadikan pokok bahasan, tahap

---

<sup>20</sup>Subekti, Ari, Buku Tematik Siswa SD/MI Kelas V Tema Benda-benda di sekitar kita, Edisi Revisi, Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

pengembangan tahap ini mulai dikembangkan dari apa yang sudah dirancang sebelumnya, implementasi tahap ini dilakukan uji coba dengan memberikan produk yang dihasilkan kepada peserta didik, evaluasi pada tahap ini digunakan untuk mengukur keefektifan dan kevalidan metode yang dikembangkan. Adapun pelaksanaan penelitian dari mulainya penelitian sampai selesainya penelitian yang dijabarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk seperti pedoman bahan ajar dan lain-lainnya sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun keefektivitas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran ADDIE adalah singkatan yang merujuk pada proses utama dalam pengembangan sistem pembelajaran yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.<sup>21</sup> Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang berbasis animasi sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan atau langkah pengembangan, tahapan proses pada model ADDIE adalah sebagai berikut:

---

<sup>21</sup>Muhammad Khairul Basyar, 'Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo', *Jurnal Pendidikan Islam*, 11.1 (2020), 44–57 <<https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>>.

1. Analisis (*Analyzing*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefenisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dikerjakan dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

2. Desain (*Designing*)

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. Pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian dibuat menjadi sebuah aturan perancangan perangkat lunak.

4. Implementasi (*Implement*)

Proses implementasi adalah proses yang akan dilaksanakan berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat pada proses sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis animasi akan diuji cobakan

untuk mencari serta memperbaiki kesalahan atau teknik yang mungkin dapat terjadi.<sup>22</sup>

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu wilayah atau tempat sesuatu objek di mana penelitian telah dilakukan. Pelaksanaan penelitian ini di SDN 38 BORA PALOPO, yang berlokasi di Jl. Mungkajang Bora, Kecamatan Mungkajang, kota Palopo, Provinsi Sulawesi selatan.



**Gambar 3.1 Lokasi SDN 38 Bora Palopo**

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 38 Bora Palopo yang beralamat di Jl. Mungkajang Bora, Kecamatan Bora, Kota palopo, provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilangsungkan selama proses pembelajaran dengan tema benda-benda di sekitar kita pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan waktu kurang lebih 3 bulan.

<sup>22</sup>Galang Prihadi Mahardhika, 'Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari', *Teknoin*, 21.2 (2015), 115–22 <<http://journal.uii.ac.id/index.php/jurnal-teknoin/article/view/3700>>.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah sumber belajar yang akan dikembangkan di SDN 38 BORA PALOPO. Sedangkan yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 38 BORA PALOPO. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena peneliti ingin mengembangkan sumber belajar yang masih kurang bervariasi akibatnya peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk dapat mengikuti proses pembelajaran.

### **D. Prosedur Pengembangan**

#### **1. Tahap Penelitian Pendahuluan**

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan tema benda-benda di sekitar kita. Dalam melakukan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan observasi serta wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo sehingga dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan apa yang tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan, pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk penelitian yang akan dibuat dan pengumpulan data-data dari berbagai sumber yang dapat membantu penelitian.

#### **2. Tahap Pengembangan Produk Awal**

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sehingga digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pembuatan

produk ini dibantu dengan beberapa aplikasi yang akan digunakan dengan media berbasis animasi.

### 3. Tahap Validasi Ahli

Mengujicobakan di lapangan perlu diadakannya evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis animasi yang akan dikembangkan. Selain itu hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum produk tersebut akan digunakan. Setelah produk selesai dikerjakan maka pada tahap ini diperlukannya ahli dalam memvalidasi produk. Yang pertama dalam uji validitas diberikan kepada yang lebih pakar terhadap tema benda-benda di sekitar kita, kedua ahli metode dan media pembelajaran, ketiga validasi dari pendidik tempat penelitian.

### 4. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah merevisi kevalidasian oleh ahli materi sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil tanggapan ahli setelah mereview produk, apabila mendapat saran dan masukan bahwa produk siap untuk digunakan dalam pembelajaran maka produk dinyatakan telah selesai.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang valid dengan permasalahan penelitian ini, maka ada beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Observasi

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan terjun ke lapangan untuk melihat kondisi dan objek yang akan diteliti maka peneliti melakukan

pengumpulan data salah satunya dengan cara observasi. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan fenomena yang dijadikan objek kajian dalam sebuah penelitian.

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan menggali informasi yang lebih akurat. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian secara tatap muka langsung. wawancara menggunakan angket kebutuhan Pendidik untuk mendapatkan informasi dari pendidik mengenai pembelajaran yang akan digunakan dan kendala selama dalam proses belajar mengajar IPA materi benda tunggal dan campuran pada tema 9 benda-benda di sekitar kita di SDN 38 Bora Palopo.

## 3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang situasi umum SDN 38 Bora Palopo. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti-bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi dimana data tersebut dapat memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

#### 4. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket atau kuisisioner. Kuisisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden setelah melaksanakan uji terbatas dan uji luas setelah melaksanakan validasi.

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa di pahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadukan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan *tipe exploratory* pada jenis *mixed method sequential explanatory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.<sup>23</sup> Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

---

<sup>23</sup>Adita Widara Putra, 'Mixed-Method : Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

### 1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi.

### 2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.<sup>24</sup>

$$\text{Rumus data kuantitatif per item: } P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

X : skor yang diberikan responden pada suatu item

X<sub>i</sub> : skor tertinggi (ideal) pada satu item

$$\text{Rumus keseluruhan item: } P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

---

<sup>24</sup>Sylvi Nimas Aghytia and M Pd, 'Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu', 01.02 (2020), 34–38.

$\sum X_i$  : Jumlah Skor tertinggi  $\times$  jumlah item  $\times$  jumlah responden

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0% – 20% dan 21% – 40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41% – 60% dan 61% – 80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81% – 100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi<sup>25</sup>

Nilai	Kriteria
81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang valid
0% – 20%	Tidak valid

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat tempat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0% – 20% dan 21% – 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41% – 60%

<sup>25</sup> Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

dan 61% – 80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81% – 100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan<sup>26</sup>

Nilai	Kriteria
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada benda-benda di sekitar kita. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran pada tema 9 benda-benda di sekitar kita sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

<sup>26</sup>Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kritereria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDN 38 Bora Palopo tepatnya di Jl. Mungkajang Bora, Kec. Mungkajang, Kel. Mungkajang Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora salah satu sekolah negeri di Kota Palopo. Adapun jumlah peserta didik pada kelas V ini berjumlah 16 orang. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran pendidik belum banyak menggunakan media video pembelajaran animasi. Media video pembelajaran animasi ini dikembangkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA khusus pada materi benda tunggal dan campuran.

Setelah peneliti telah melakukan penelitian pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Analisis (*Analyzing*) kebutuhan media pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA benda tunggal dan campuran.

Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa angket siswa (peserta didik), wawancara pendidik kelas V (Wali Kelas V SDN 38 Bora Palopo). Berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik, wawancara guru tentang penggunaan media video pembelajaran animasi pada materi IPA subtema benda tunggal dan campuran kelas V di SDN 38 Bora Palopo, mendapat informasi bahwa penggunaan bahan ajar berupa media pembelajaran sebenarnya sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dimengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bahan ajar maka peserta didik akan sulit untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut:

a. Hasil wawancara analisis kebutuhan

Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga hal ini sering membuat tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai secara optimal. Karakteristik peserta didik bisa dilihat dari gaya belajar, tingkah laku, kemampuan peserta didik, kesulitan belajar yang dihadapi, minat, motivasi belajar, dan kecepatan belajar serta faktor lainnya. karakteristik peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan peserta didik didalam pembelajaran, sehingga media yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPA. Selain itu teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta didik dari guru. Peneliti telah melakukan wawancara di sekolah SDN 38 Bora Palopo oleh wali kelas V SDN 38 Bora Palopo yaitu Ibu Ritha yang di laksanakan pada tanggal 12 januari 2022. Hasil observasi yang diperoleh disajikan pada lampiran.

Peneliti memulai wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang dilakukan di SDN 38 Bora Palopo, diperoleh informasi dengan wali kelas V bahwa Peserta didik kesulitan dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang termotivasi dikarenakan pendidik kurang mempersiapkan media pembelajaran sebagai batu loncatan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa variasi model lain. Selain itu pendidik jarang terlihat menggunakan media sehingga pelaksanaan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku akibatnya peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran karena peserta didik lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri peserta didik.

Dengan adanya pengembangan media yang tepat sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan. Media yang sesuai tersebut adalah video pembelajaran animasi yang dapat membuat peserta didik antusias belajar serta dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan suatu media pembelajaran dalam memahami materi pelajaran. Maka peneliti kemudian melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi, dengan merancang sebuah media animasi yang memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dapat digunakan pada komputer yang berspesifikasi rendah dimengerti (dilengkapi dengan, animasi, audio, video, serta gambar) dan materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mudah untuk dimengerti. Pembelajaran animasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif pendidik dalam mempermudah pembelajaran IPA materi benda tunggal dan campuran, pembelajaran animasi ini juga diharapkan dapat memfasilitasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

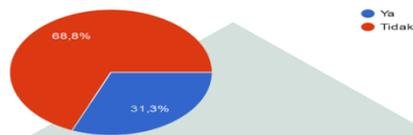
#### b. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Data respon peserta didik yang didapat dengan melibatkan 16 orang peserta didik. Tanggapan peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan angket setelah peserta didik mengikuti pembelajaran untuk materi benda-benda di sekitar kita. Data yang di peroleh dari angket di analisis dengan menghitung persentase setiap item pernyataan dalam angket tersebut.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram sekitar 68,8% peserta didik kurang mengerti materi yang diajarkan dan hanya sekitar 31,3% yang bisa mengerti materi dengan cepat. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini bisa terjadi

karena pendidik kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar 4.1.

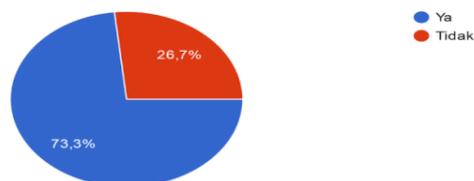
Saat guru mengajarkan materi benda-benda di sekitar kita apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?  
16 jawaban



Gambar 4.1 Hasil angket peserta didik kategori kejelasan pendidik dalam menjelaskan materi

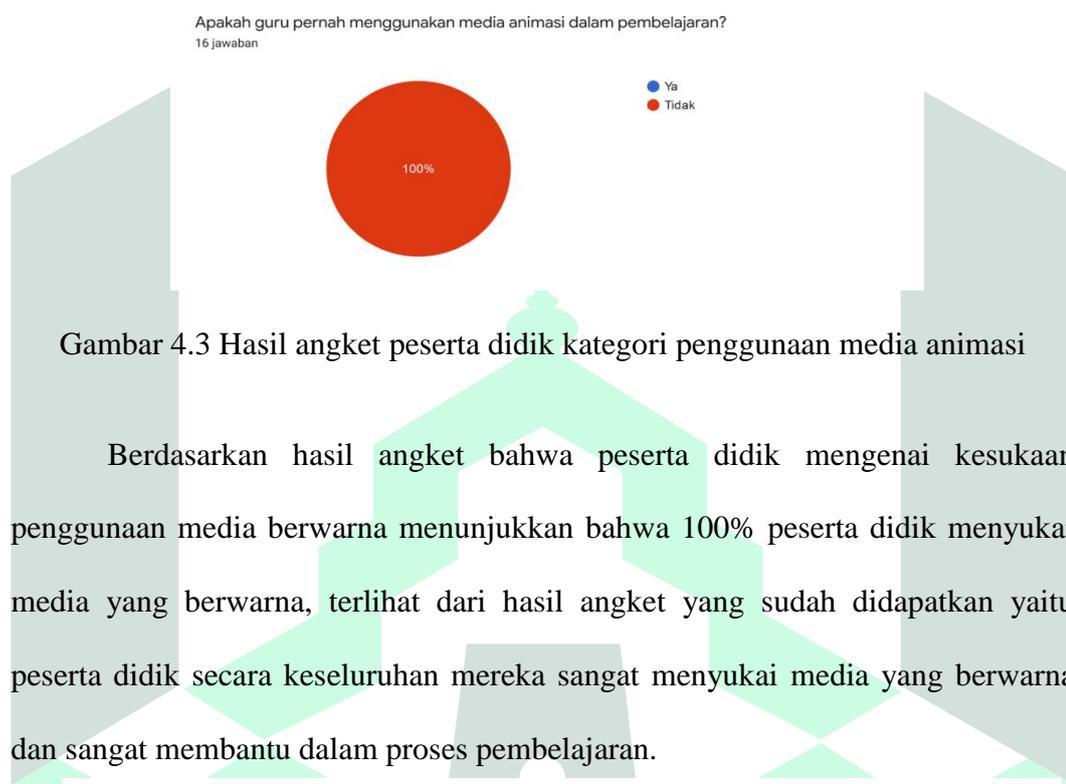
Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik yaitu 73,3% peserta didik mengatakan dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran sedangkan 26,7% peserta didik mengatakan bahwa dengan media yang digunakan dalam pembelajaran tidak dapat membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan jumlah peserta didik di kelas lebih banyak peserta didik berminat menggunakan media pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar 4.2.

Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan.  
15 jawaban



Gambar 4.2 Hasil angket peserta didik kategori manfaat media untuk membantu peserta didik memahami materi

Berdasarkan hasil angket mengenai apakah pendidik pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa 100% pendidik belum pernah menggunakan media animasi, media yang digunakan pendidik hanya sebatas buku dalam proses pembelajaran. hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

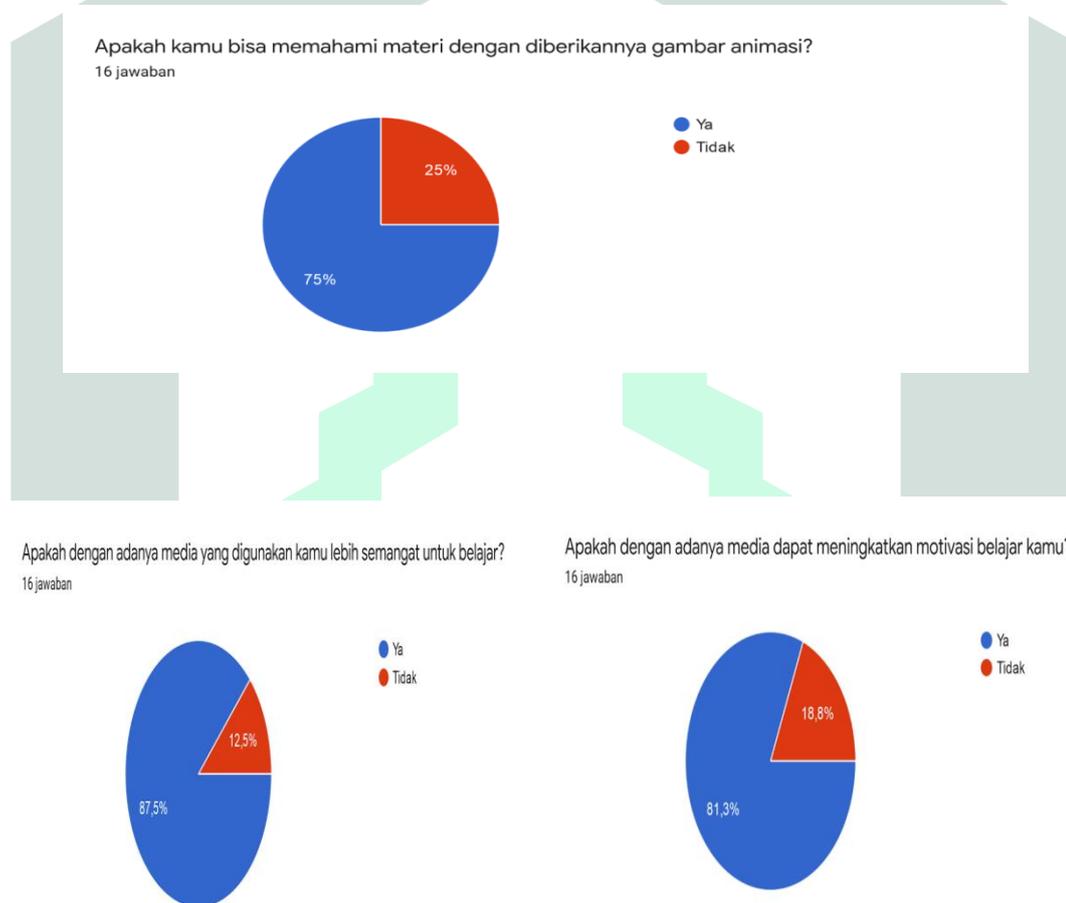


Apakah kamu menyukai media yang berwarna?  
16 jawaban



Gambar 4.4 Hasil angket peserta didik kategori peserta didik menyukai media berwarna

Berdasarkan hasil angket tersebut menunjukkan bahwa peserta didik bisa memahami materi yang diberikan dengan adanya media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu 75%. Dan 87,5% peserta didik lebih semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Selanjutnya sekitar 81,3% peneliti mendapatkan peserta didik sangat termotivasi dalam belajar apabila ada penggunaan media dalam proses belajar. Dilihat pada gambar 4.6.



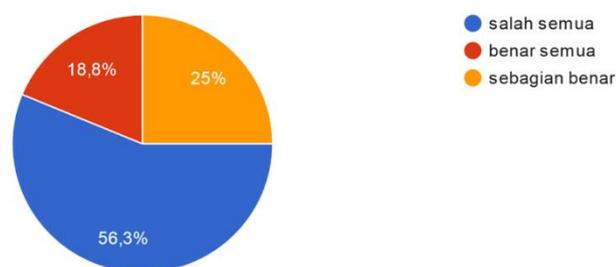
Gambar 4.5 Hasil angket peserta didik kategori manfaat media dalam kegiatan pembelajaran

### c. Tes Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peneliti menggunakan instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi mengenai materi pelajaran tentang benda tunggal dan campuran pada tema 9 benda-benda di sekitar kita. Tes diberikan setelah peserta didik diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran berbasis animasi.

Pengisian tes ini dilakukan pada tanggal 10 januari 2022 di ruang kelas V SDN 38 Bora Palopo. Hasil analisis kecerdasan peserta didik diperoleh informasi bahwa didalam kelas terdiri dari peserta didik yang memiliki kecerdasan yang beragam.

Adapun hasil analisis kecerdasan peserta didik didalam kelas disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4.6 Hasil tes peserta didik sub tema 1 Benda Tunggal dan Campuran

Berdasarkan hasil diagram tersebut dapat diketahui bahwa hanya 18,8% peserta didik yang berhasil menjawab tes dengan benar semua, 25% sebagian yang benar dan 56,3% jawabannya rata-rata salah semua. Data tersebut memberikan isyarat kepada pendidik bahwa peserta didik memiliki kecerdasan

yang berbeda-beda, oleh sebab itu kebutuhan individu yang satu dengan individu yang lain tidak bisa disamakan.

Pada proses pembelajaran adakalanya dalam menyampaikan materi dalam kelas bisa berhasil diterima oleh peserta didik dengan baik adakalanya tidak. Ketidakberhasilannya peserta didik dapat diartikan bahwa kurang memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat, ataupun yang diamatinya. pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Adapun contoh media yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik yaitu media video pembelajaran animasi.

Media dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui penglihatan dan pendegaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik membutuhkan hal yang menarik yakni media animasi yang dikemas dalam sebuah video sehingga peserta didik dapat merasakan kesan nyata dan lebih tertarik mengamati pembelajaran melalui video animasi. Media pembelajaran animasi diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mengurangi suasana bosan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

## 2. *Design* (perancangan) Media Pembelajaran Animasi

Pada tahap ini berisi rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan selama mendesain produk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dan menyusun buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran

pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 38 Bora Palopo. Rancangan ini dilakukan dengan melihat pertimbangan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam proses merancang media pembelajaran.

Pada tahap ini dihasilkan rancangan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V. Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi seperti komputer/PC yang sudah terinstal browser internet, aplikasi online animaker, koneksi untuk menyambungkan ke internet, software pendukung yakni kinemaster. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video pembelajaran berbasis animasi. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan komputer dengan internet kemudian masuk di web resminya animaker ([animaker.com](http://animaker.com)), Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada bagian samping kiri animaker. Setelah itu kita bisa merubah *actions* pada karakter animasi dan *background* sesuai kreasi sendiri untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya *software* pendukung untuk menambah tampilan lebih menarik menggunakan *software* kinemaster karena keterbatasan dari *software* animaker yang digunakan peneliti, video yang telah diolah di *software* animaker harus diekspor menjadi beberapa bagian video. Kemudian digabungkan menjadi satu berkas dan ditambahkan *background* musik, mengedit rekaman suara, menambahkan gambar dan fitur-fitur lainnya yang ada di kinemaster.

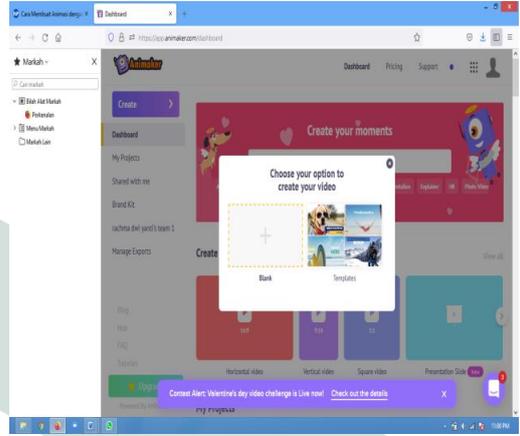
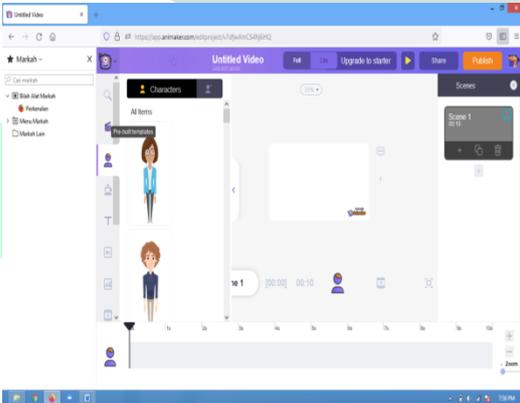
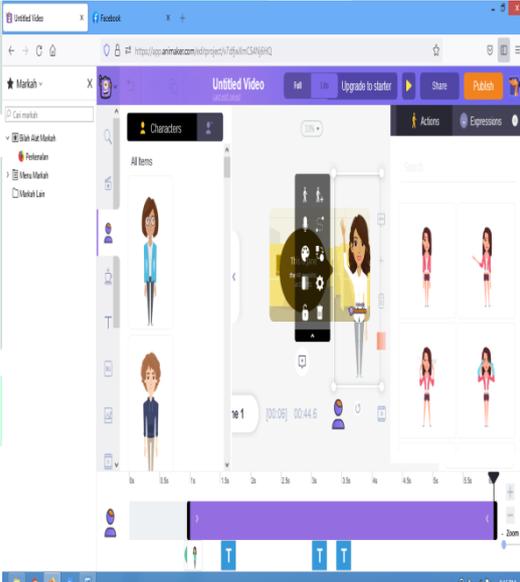


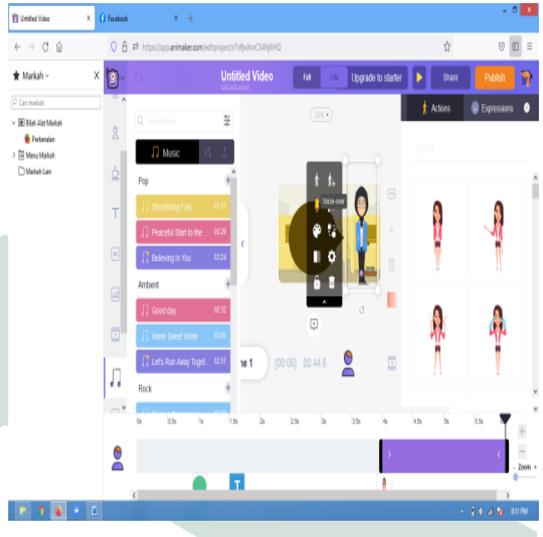
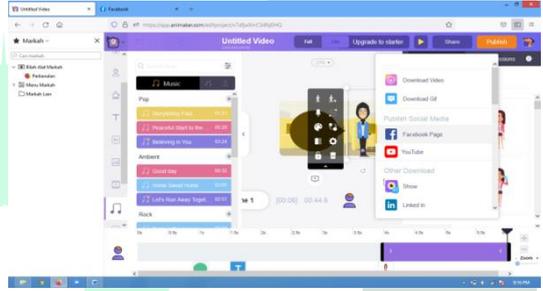
Gambar 4.7 Software kinemaster

Selain video pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik peneliti juga akan menyusun buku panduan yang akan digunakan untuk pendidik sebagai acuan dalam proses merancang media pembelajaran. Pada pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu animaker yang berbasis web atau online tanpa menginstal aplikasi tersebut. Langkah pembuatan media animasi sebagai berikut:

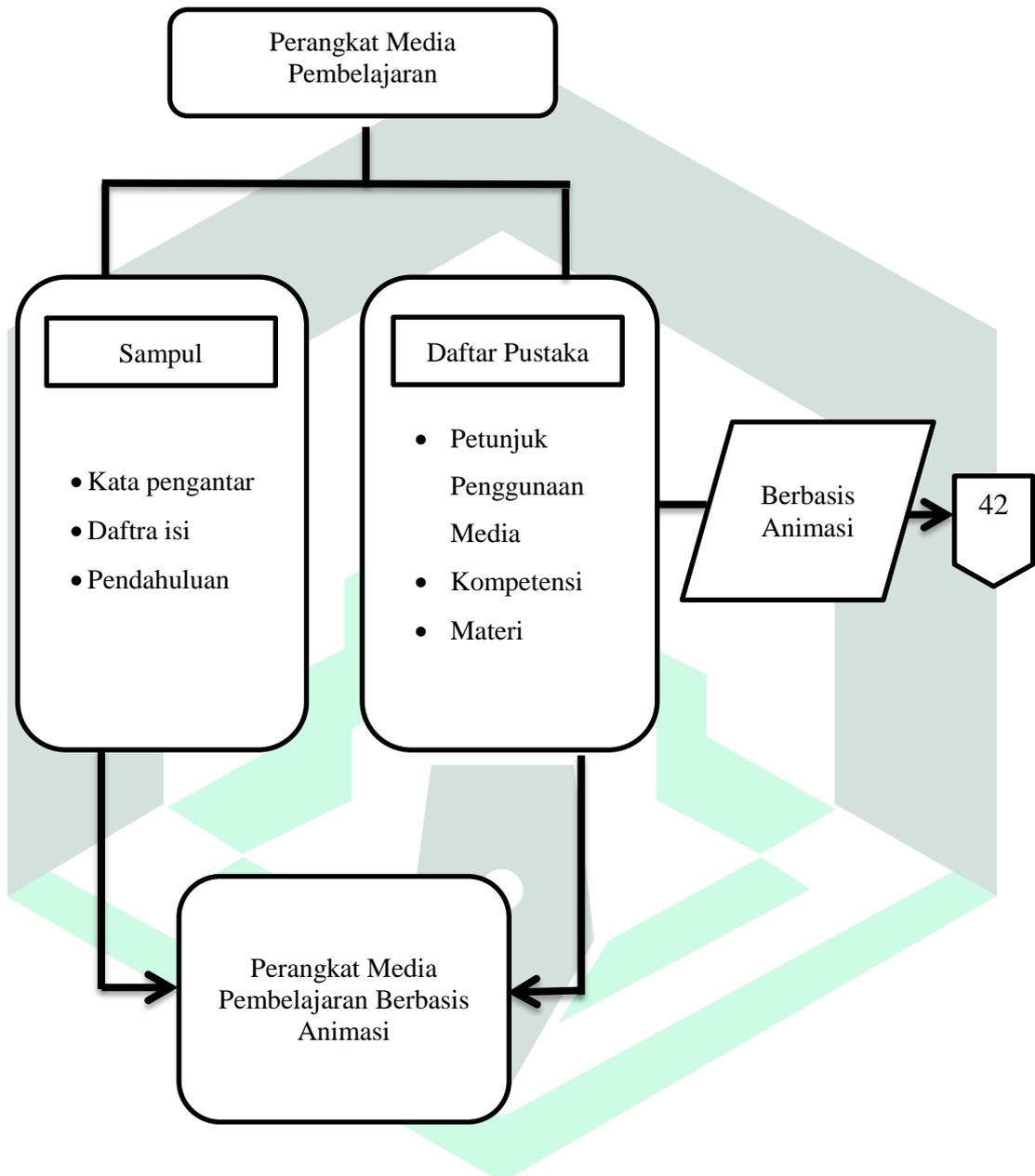
Tabel 4.1 langkah Pembuatan Media Animasi

No	Langkah pembuatan media animasi	Screenshot
1.	Masuk ke browser ataupun google dengan menetik pada penelusuran yaitu animaker.com.	
2.	Kemudian akan muncul tampilan animaker yang bisa kita akses melalui laptop atau handphone, lalu kita login menggunakan akun google sendiri atau akun baru untuk bisa masuk ke web animaker.	

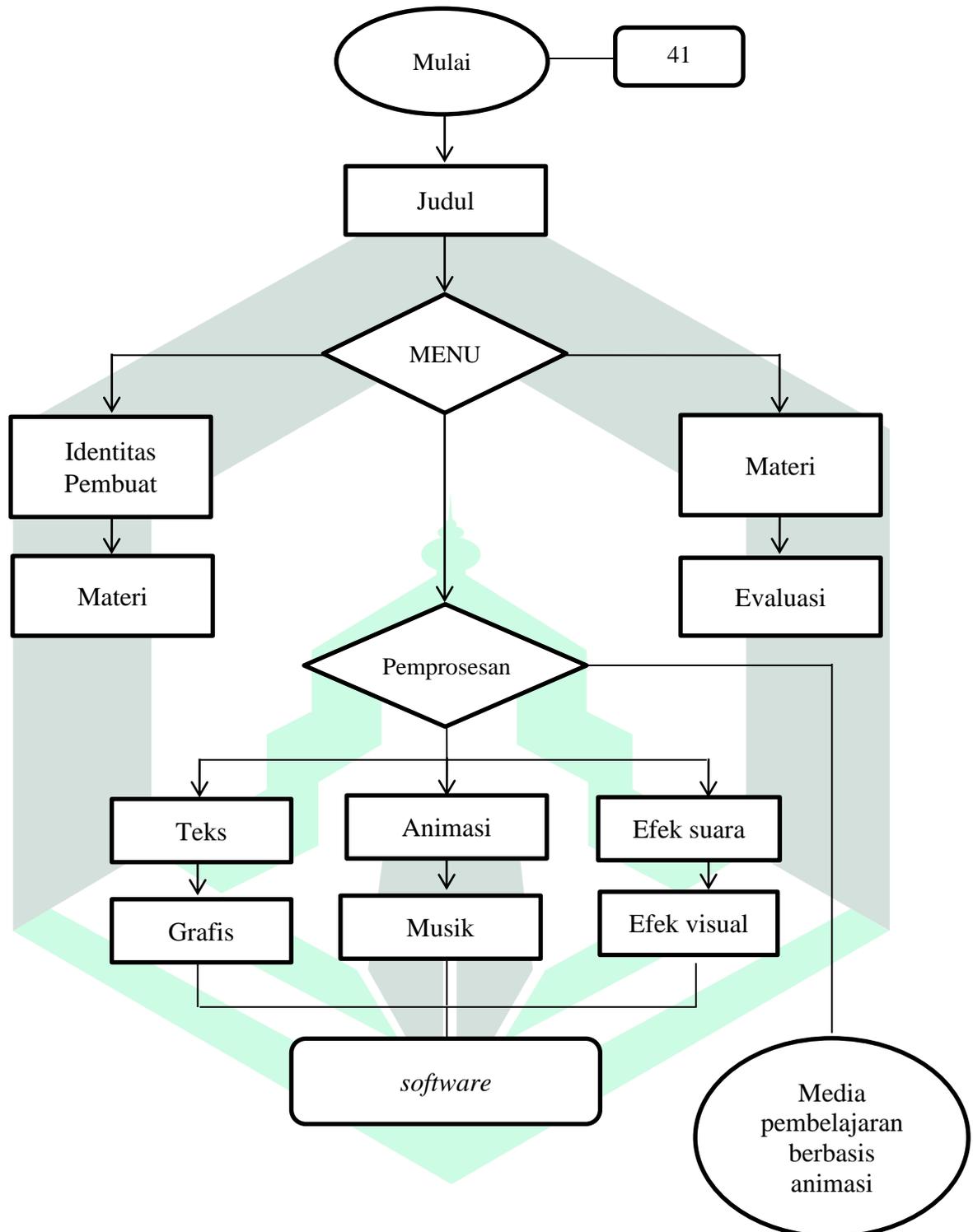
3.	Selanjutnya kita akan masuk pada web animaker, untuk memulai project pembuatan animasi kita pilih creat pada animaker. Pada creat project pilih sesuai ukuran dari video yang akan kita buat, kemudian akan muncul dua template yaitu blank dan template.	
4.	Setelah itu kita pilih blank untuk memulai projet, pada bagian samping kiri terdapat ikon-ikon yang terdiri dari ikon video, animasi atau avatar, properti, teks, background, foto, musik, dan juga efek animasi yang bisa kita gunakan dalam pembuatan video.	
5.	Selanjutnya kita bisa memilih template yang sudah di sediakan oleh animaker atau kita bisa membuat sendiri template yang sesuai dengan kebutuhan yang ingin kita buat, pada tamplate yang sudah kita pilih kita bisa merubah avatar yang kita inginkan dengan memilih pada bagian samping kanan yaitu ikon characters. Setelah itu kita bisa merubah actions pada characters avatar sesuai kreasi sendiri.	

6.	<p>Setelah semuanya selesai dirancang dari memasukan character, teks, gambar, video dan lain-lain. Selanjutnya kita memasukan audio musik dan suara kita sendiri berkaitan dengan materi. Dengan mengklik ikon musik untuk memasukkan suara kita sendiri dengan mengklik voice over pada characters avatar.</p>	
7.	<p>Langkah terakhir setelah semuanya dirancang kita bisa menyimpan atau langsung mendownload video yang sudah kita buat dengan mengklik pada pojok bagian atas yaitu publish.</p>	

Adapun mengenai penjabaran media pembelajaran berbasis animasi disajikan dalam *Flowchart* berikut:



**Gambar 4.8 Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Animasi**



**Gambar 4.9** Penjabaran Media Pembelajaran Berbasis Animasi

### 3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, rancangan yang dihasilkan dari tahap rancangan (*Design*) kemudian dilakukan uji validasi dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari rancangan awal yang telah dibuat. Pengembangan tersebut dimulai dari validasi desain, materi, dan bahasa. Dari hasil validator memberikan beberapa kritik dan masukan untuk media pembelajaran yang telah dibuat.

#### a. Penilaian para Ahli

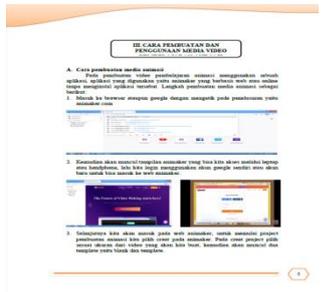
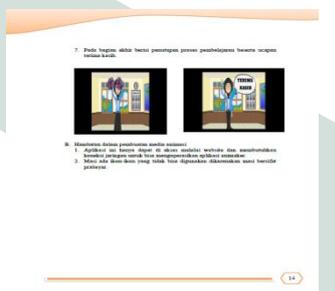
Seperti yang dijelaskan bahwa sebelum digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya media pembelajaran berbasis animasi telah mampu mempunyai status “Sangat Layak” untuk digunakan atau masih perlu diperbaiki. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka hal selanjutnya adalah dilakukan perbaikan. Validasi dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., Hisbullah S.Pd., M.Pd., Hj. Salmilah, S. Kom, MT.

Setelah dilakukan validasi. Media pembelajaran berbasis animasi direvisi sesuai dengan saran masukan dan saran dari para validator. Adapun saran dari para validator sebagai berikut:

Tabel 4.2 Revisi Saran validator

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<b>Video Pembelajaran</b>		
<p>Mengubah karakter animasi dengan memakai jilbab.</p>		
<p>Tulisan jangan dibuat miring.</p>		
<p>Pengertian dibuat satu paragraf agar lebih jelas dalam penyampaian materi.</p>		

<p>Penjelasan tentang bagian komponen materi dibuat satu paragraf dan contohnya dibuat terpisah menjadi satu tampilan.</p>		
<p>Pada akhir penjelasan materi menambahkan evaluasi pada video.</p>	<p>Tidak ada evaluasi pada video.</p>	
<p>Suara pada animasi lebih baik menggunakan suara sendiri tanpa mengubah suara menjadi karakter suara lainnya.</p>	<p>Menggunakan karakter suara seperti suara robot.</p>	<p>Suara telah dirubah menjadi suara asli.</p>
<p><b>Buku Panduan</b></p>		
<p>Judul di sampul seharusnya buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.</p>		

Menambahkan cara pembuatan media animasi.	Tidak ada isi pada buku panduan cara pembuatan media animasi.	
Tambahkan hambatan dalam pembuatan media animasi ini.	Tidak ada isi pada buku hambatan dalam pembuatan media animasi.	

## b. Hasil uji validasi para ahli

### 1) Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berupa video pembelajaran animasi dan buku panduan penggunaan media dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli bahasa yaitu bapak Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran animasi beserta buku panduan di lihat dari aspek bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti

menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
5.	Penomoran jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
6.	Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
7.	Penulisan sesuai dengan PUEBI.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{32}{32} \times 10 = 100\%$	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil kalkulasi dari 8 aspek tersebut semua dikatakan valid dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan persentase 100%.

## 2) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi media pembelajaran berbasis animasi. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi Awal

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan isi materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media animasi.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
5.	Kemudahan memahami materi melalui media animasi.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
6.	Kejelasan penyajian materi.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
8.	Video pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
9.	Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas.	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Cukup Valid
10.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{24}{40} \times 100 = 60\%$	<b>Cukup Valid</b>

Menurut hasil dari uji validasi oleh ahli materi dapat dikalkulasikan bahwa produk media pembelajaran ini telah dinyatakan cukup valid. Melihat dari beberapa nilai aspek-aspek tertentu yang memiliki nilai uji yang kurang valid sehingga, validator menyarankan peneliti melakukan perbaikan pada produk

tersebut yang kemudian divalidasi kembali kepada validator ahli materi dan memperoleh hasil yang sangat valid yang terlihat jelas pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi Akhir

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan isi materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media animasi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
5.	Kemudahan memahami materi melalui media animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
6.	Kejelasan penyajian materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Video pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
9.	Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
10.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$	<b>Sangat Valid</b>

Pada pengujian produk kedua ini uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti judul sampul yang seharusnya buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, menambahkan pada buku cara pembuatan media, dan hambatan dalam membuat

animasi, maka produk telah dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai 95%. Walaupun kesemua 10 aspek tidak dinyatakan sangat valid, akan tetapi validator telah merasa produk tersebut telah melalui perbaikan yang baik dan tidak menyarankan untuk melakukan pengujian produk kembali.

### 3) Data Hasil Validasi Ahli Desain

Ibu Hj. Salmilah, S. Kom, MT. sebagai ahli desain media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Pada nilai uji validasi desain di bawah ini merupakan hasil revisi awal pada bagian desain. Adapun nilai awal pada produk media pembelajaran berbasis animasi tema 9 benda-benda di sekitar kita untuk peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo.

Tabel 4.6 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain Awal

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Media animasi sesuai dengan mata pelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
5.	Media animasi mudah digunakan.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
6.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid

7.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
9.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi dapat dibaca dengan jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
10.	Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
11.	Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
12.	Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{40}{48} \times 100 = 83\%$	<b>Sangat Valid</b>

Menurut hasil dari uji validasi ahli desain dapat dikalkulasikan bahwa produk media pembelajaran berbasis animasi ini telah dinyatakan valid. Namun, melihat dari beberapa aspek-aspek tertentu yang memiliki nilai uji yang kurang valid sehingga, validator menyarankan peneliti melakukan perbaikan kembali produk tersebut yang kemudian di validasi kembali kepada dosen ahli desain dan memperoleh hasil validasi sebagai berikut di bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain Akhir

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xt} \times 100\%$	Keterangan
1.	Media animasi sesuai dengan mata pelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
5.	Media animasi mudah digunakan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
6.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
7.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
9.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi dapat dibaca dengan jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
10.	Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
11.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
12.	Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{45}{48} \times 100 = 93\%$	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan ke 3 hasil validasi dan persentase yang telah ditotalkan serta dikalkulasi mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_i^{123}} \times 100\%$$

$$P = \frac{100\% + 95\% + 93\%}{3} \times 100\%$$

$$P = \frac{288\%}{3} \times 100\% = 96\%$$

Dari hasil presentase diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi ini memiliki total nilai 96% yang dapat diartikan sangat valid.

#### c. Tahap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu pendidik yaitu wali kelas V SDN 38 Bora Palopo dan 16 peserta didik kelas V dengan cara peneliti memberikan media pembelajaran berbasis animasi kepada pendidik kemudian meminta pendidik untuk mengisi angket praktikalitas, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Sebelum memulai proses pembelajaran terlebih dahulu pendidik menyiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi kemudian pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing sebelum pembelajaran dimulai untuk memutar video pembelajaran di depan

kelas tak lupa pula pendidik memberikan motivasi terlebih dahulu dan menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan kepada peserta didik. Setelah peserta didik siap untuk menerima pembelajaran, media pembelajaran yang berupa video pembelajaran animasi kemudian diperlihatkan dimana isi video pembelajaran memuat materi benda tunggal dan campuran dilengkapi dengan evaluasi pada video pembelajaran.

Saat proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar pengamatan yang sudah peneliti siapkan terhadap peserta didik. Selanjutnya hasil pengamatan terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu, kesiapan peserta didik, ketertarikan peserta didik, interaksi peserta didik dengan media pembelajaran berbasis animasi sangat baik, keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sudah meningkat dari sebelumnya.

Setelah menggunakan media dan semua proses pembelajaran di kelas berakhir, peneliti melakukan langkah wawancara terhadap pendidik maupun peserta didik untuk diminta tanggapan, saran dan komentarnya mengenai media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Ibu Ritha wali kelas V terhadap media pembelajaran berbasis animasi mendapat respon yang sangat baik. Dalam media pembelajaran berbasis animasi ini interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik.

Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Ritha sebagai berikut:

“Media pembelajaran yang anda buat sudah bagus, dengan media pembelajaran animasi ini peserta didik tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran, video pembelajaran ini memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, memperjelas

penyajian materi, memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dan media pembelajaran berbasis animasi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas”.<sup>27</sup>

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo mengenai media pembelajaran yang sudah peneliti buat. Pendapat dari adik Ainun Febrisa Pradana:

“Menurut saya media pembelajaran ini sangat bagus, tampilan animasi sangat menarik, membuat saya tertarik untuk melihat video pembelajaran animasi dan membuat saya tidak bosan selama proses pembelajaran”.<sup>28</sup>

Media pembelajaran berbasis animasi terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari adik Fahma Savana:

“Menurut nya media pembelajaran berbasis animasi sudah sangat bagus. Karena dengan adanya media pembelajaran animasi ini akan membuat peserta didik tertarik dan meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran sebab peserta didik dapat melihat video pembelajaran yang menarik”.<sup>29</sup>

Dari pernyataan tersebut didukung juga dengan pernyataan dari adik Muhammad Ilham sebagai berikut:

“Menurut saya media pembelajaran berbasis animasi ini bisa membantu saya dan teman-teman untuk lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran karena tampilan pada video pembelajaran sangat menarik”.<sup>30</sup>

<sup>27</sup>Ritha, Wali Kelas V SDN 38 Bora Palopo, Wawancara Guru 21 Februari 2022

<sup>28</sup>Ainun Febrisa Pradana, Siswa Kelas V SDN 38 Bora Palopo, wawancara Siswa 21 Februari 2022.

<sup>29</sup>Fahma Savana, Siswa Kelas V SDN 38 Bora Palop, Wawancara Siswa 21 Februari 2022.

<sup>30</sup>Muhammad Ilham, Siswa Kelas V SDN 38 Bora Palop, Wawancara Siswa 21 Februari 2022.

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat variatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi sangatlah menarik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Maka dari hasil tersebut peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan media pembelajaran berbasis animasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.	3	Baik
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.	3	Baik

3.	Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	4	Sangat Baik
4.	Efisiensi waktu.	4	Sangat Baik
5.	Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik memahami dalam mengajarkan materi pembelajaran.	4	Sangat Baik
6.	Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat Baik
7.	Peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{26}{28} \times 100 = 92 \%$	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 2 penilaian yang baik dengan persentase 75% dan ada 5 yang bernilai sangat baik dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan persentase 92%.

Pelaksanaan diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi pada 16 peserta didik kelas V, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket guna untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Dalam angket praktikalitas diperoleh skor masing-masing aspek, terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu: aspek efektif, aspek kreatif, aspek efisien, dan aspek menarik.

Berikut analisis data hasil angket praktikalitas disajikan pada tabel:

Tabel 4.9 Data hasil angket praktikalitas

No.	Nama Peserta Didik	Aspek			
		1	2	3	4
1.	Aulia Azzahra	29	20	10	24
2.	Keyla	18	17	9	26
3.	Ahmad Rauf	21	18	8	22
4.	Rahil	22	17	12	20
5.	Nadiva Chelsea	30	20	10	24
6.	Ainun Febrisa. P	18	18	8	20
7.	Bagus Laksono	29	17	10	22
8.	Fahma Savana	30	17	9	19
9.	Nayla Hasana	22	20	8	20
10.	Gischayani	20	18	10	22
11.	Kevin Angga	18	20	12	24
12.	Muh Zulkafli M	19	20	9	20
13.	Muh.Fatir	22	22	8	22
14.	Muh Ilham	30	18	10	20
15.	Fifi Fauziah	29	17	8	19
16.	Artika	30	20	9	20
<b>Jumlah</b>		<b>393</b>	<b>299</b>	<b>150</b>	<b>344</b>
<b>Skor Maksimum</b>		<b>512</b>	<b>384</b>	<b>192</b>	<b>448</b>
<b>%</b>		<b>76</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>76</b>
<b>Kategori</b>		<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>75 Praktis</b>			

Berdasarkan Tabel 4.8 data hasil angket praktikalitas tersebut hasil analisis angket masing-masing peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata angket praktikalitas 75% dalam kategori praktis digunakan.

## B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi ini dengan menggunakan model ADDIE, adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

### 1. *Analyzing* (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar tidak menentu pendidik hanya berpatokan pada buku, dan hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri, selain itu peserta didik juga kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Said Alwi mengatakan bahwa pembelajaran di kelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada peranan pendidik semata. Dalam praktek pembelajaran yang dilaksanakan pendidik sering kali didapati gejala bahwa proses pembelajaran berjalan monoton, situasi kelas bersifat pasif dan verbalitas, yaitu pesert didik hanya diberi jalan dan menerima, dan pendidik melaksanakan pengajaran dengan penuturan (verbal) semata-mata.<sup>31</sup>

Berdasarkan data hasil mengenai analisis peserta didik yang dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan oleh pendidik. Dimana hasil dari tes pada materi benda tunggal dan campuran belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

---

<sup>31</sup>Said Alwi, 'Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2017), 145–67  
<<http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>>.

## 2. *Design* (Rancangan)

Tahap desain merupakan tahapan kedua dari model ADDIE. Desain pada tahap ini di dapatkan seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatifitas dari merancang bahan ajar penyusunan media teknologi agar tercapainya tujuan pembelajaran. selain itu pendidik juga mengidentifikasi materi yang akan dibutuhkan, merancang pembelajaran serta menentukan bagaimana cara mengukur prestasi belajar.<sup>32</sup>

Media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan peserta didik agar nantinya media pembelajaran berbasis animasi yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum merancang media pembelajaran berbasis animasi yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap analisis yang kemudian di rancang dengan membuat *flowchart* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam menyusun media pembelajaran berbasis animasi. Adanya *flowchart* berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk.

Media pembelajaran animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran tentang benda tunggal dan campuran. Karena media pembelajaran animasi untuk kelas V dirancang dengan berbagai animasi dan gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri.

---

<sup>32</sup>Risal Qori Amarullah and Nida Fatmah Wahidah, 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih', *Jurnal Pendidikan Islam*, 18.01 (2021), 47–66  
<[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI\\_MARYAM\\_NOER\\_AZIZAH-FITK.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI_MARYAM_NOER_AZIZAH-FITK.pdf)>.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan merupakan hasil terjemahan dari tahap perencanaan. Bagian-bagian yang sudah direncanakan dalam tahap perencanaan akan disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga tersimpan dalam sebuah produk. Media pembelajaran animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi video online, yaitu animaker dan kinemaster sebagai aplikasi pendukung. Selanjutnya dilakukan pembuatan buku panduan untuk dapat digunakan oleh pendidik dalam menggunakan media pembelajaran video animasi yang peneliti telah buat. Adapun tahapan ini meliputi tahap validasi oleh 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.

Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu media pembelajaran berbasis animasi telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan materi berada pada kisaran 95% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan bahasa berada pada kisaran 100% masuk dalam kategori sangat valid, serta kevalidan desain berada pada kisaran 93% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.

### 4. *Implement* (Tahap Praktikalitas)

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/

memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.<sup>33</sup> Berdasarkan tahap praktikalitas peneliti dapat menyimpulkan hasil penilaian pendidik, pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran, (2) peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, (4) peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, (5) peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Kemampuan berfikir peserta didik dalam kelas kini mengalami peningkatan dibandingkan dari kondisi awal sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi. Peserta didik lebih cepat memahami tentang materi benda tunggal dan campuran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran dengan memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dalam menggunakan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran diterima, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena banyaknya peserta didik yang menyukai media pembelajaran video animasi dengan cakupan materi yang jelas dan mudah

---

<sup>33</sup>Cut Marlina and Rismawati, 'Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 277–89.

dipahami yang mampu menuntun peserta didik lebih memahami materi yang disajikan. Respon peserta didik yang dilakukan di kelas V SDN 38 Bora Palopo sebanyak 16 reponden. Respon masing-masing peserta didik terhadap 4 aspek yang dinilai dengan persentase aspek efektif 76%, aspek kreatif 77%, aspek efisien 78% dan aspek menarik 76%. Dan penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh rata-rata dari pengembangan media pembelajaran berbasis animasi adalah rata-rata 75% termasuk dalam kategori praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo adalah praktis.

Hal ini diartikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V dikatakan valid. Media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran, efisiensi dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan media pembelajaran berbasis animasi membantu peserta didik dalam pemahaman materi benda tunggal dan campuran dimana media ini dapat digunakan dimana saja.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo pada subtema 1 benda tunggal dan campuran bahwa penggunaan media pembelajaran sebenarnya sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit di mengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bahan ajar maka peserta didik akan sulit untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo.
2. Proses merancang media pembelajaran ini mengacu pada *flowcart* produk yang telah dibuat dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, (2) tahap *Design*, yang berisi tentang format, desain, dan media pembelajaran animasi, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari

validator sehingga memperoleh media pembelajaran berbasis animasi yang valid.

3. Kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil 96% dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 100%, nilai dari ahli materi 95% dan nilai dari ahli desain 93%, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.
4. Kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran, (2) peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, (4) peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, (5) peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi ini untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita khususnya pada subtema benda tunggal dan campuran.
3. Bagi peserta didik bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

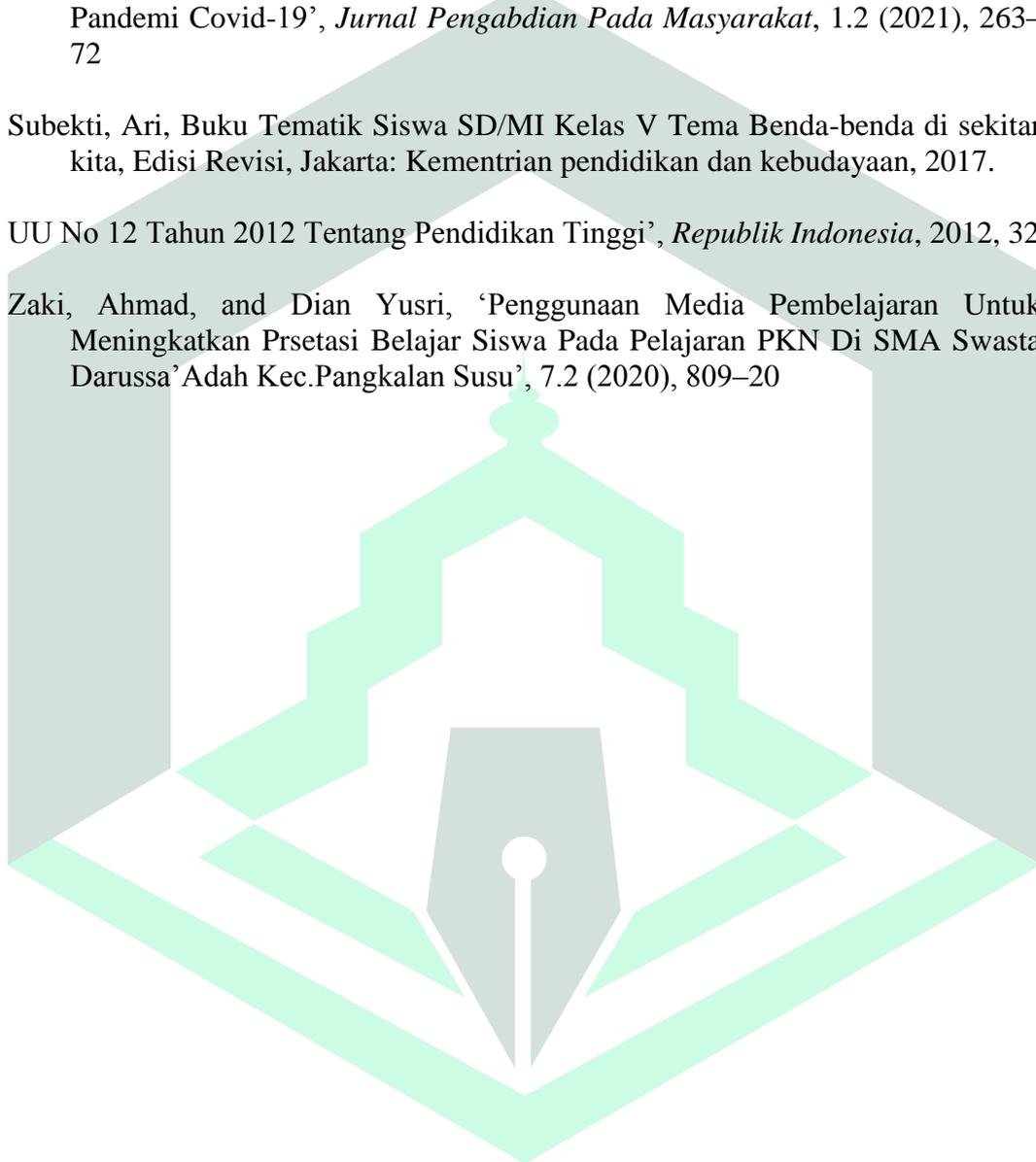


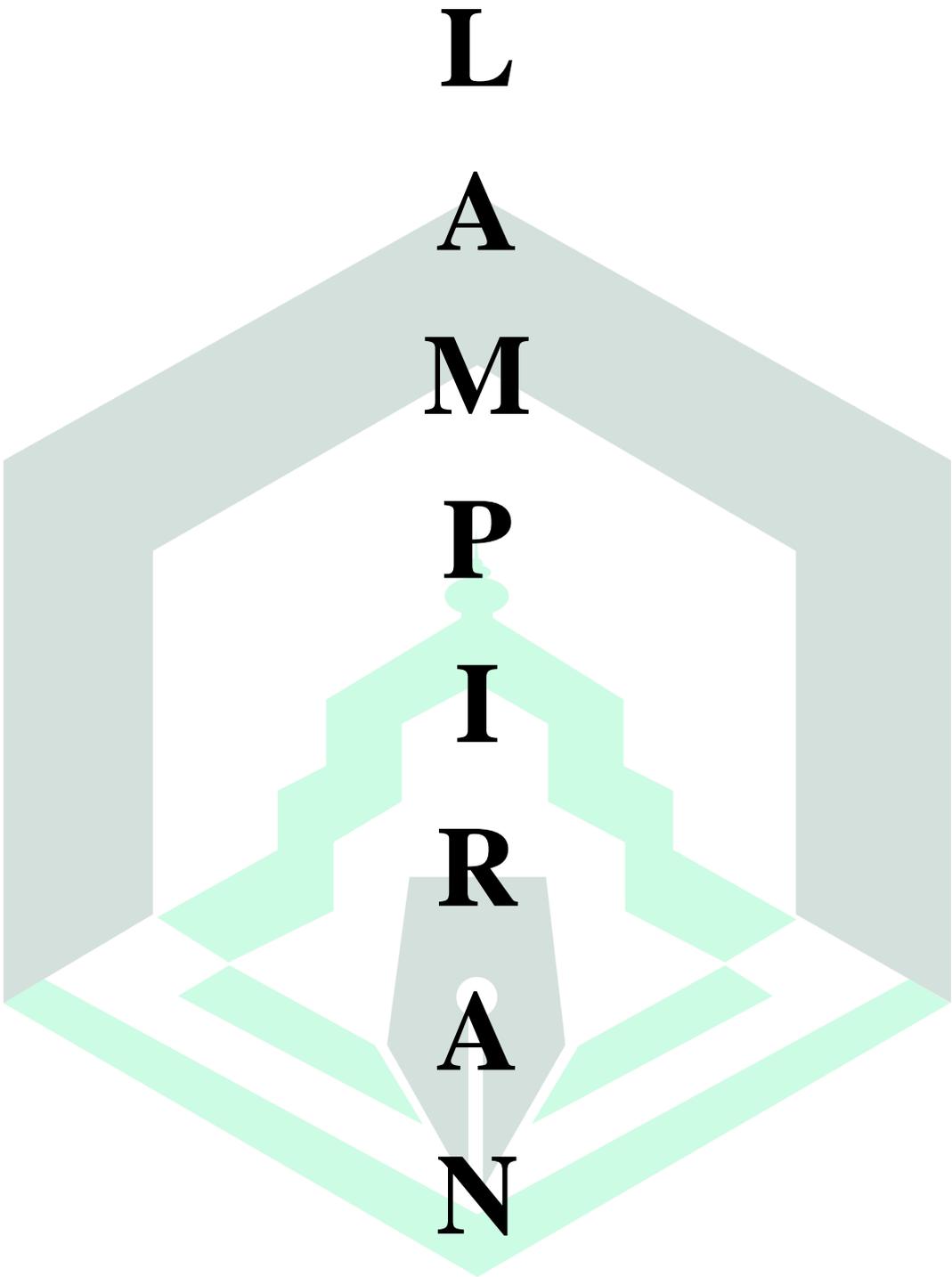
## DAFTAR PUSTAKA

- Aghytia, Sylvi Nimas, and M Pd, 'Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu', 01.02 (2020), 34–38
- Alfianti, Audita, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku', *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1.2 (2020), 1–12 <<https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>>
- Alwi, Said, 'Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2017), 145–67 <<http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>>
- Amarullah, Risal Qori, and Nida Fatmah Wahidah, 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih', *Jurnal Pendidikan Islam*, 18.01 (2021), 47–66 <[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI MARYAM NOER AZIZAH-FITK.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI%20MARYAM%20NOER%20AZIZAH-FITK.pdf)>
- Amelia, Vira, 'Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4 (2021), 88–97
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo, and Arris Maulana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', 9.1 (2020), 8–18
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Basyar, Muhammad Khairul, 'Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo', *Jurnal Pendidikan Islam*, 11.1 (2020), 44–57 <<https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>>
- Bayani, Burhani, kementerian Agama Al-Quran dan Terjemahnya, 2018.
- Fajarwati, M I, and S Irianto, 'Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump', ... : *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian ...*, 5.1 (2021), 1–11 <<http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608>>

- Firdaus, Hendi, Cucu Atikah, and Yayat Ruhiat, 'Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 09.02 (2021), 100–108 <<https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>>
- Khairani Miftahul, Sutisna, Suyanto Slamet, 'Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biolokus*, 2.1 (2019), 5 <<https://media.neliti.com/media/publications/292801-studi-meta-analisis-pengaruh-video-pembe-7bf17271.pdf>>
- Mahardhika, Galang Prihadi, 'Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari', *Teknoin*, 21.2 (2015), 115–22 <<http://journal.uui.ac.id/index.php/jurnal-teknoin/article/view/3700>>
- Marlini, Cut, and Rismawati, 'Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 277–89
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V', *Pengembangan Media Video Animasi*, 8.5 (2020), 893–903
- Nasihin, Sirajun, 'Sistem Pendidikan Qur'ani (Studi Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai Dengan 5)', 2 (2020), 149–65
- Nuritha, Citra, and Ayu Tsurayya, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.1 (2021), 48–64 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>>
- Pradana, Dian, Zainul Abidin, and Eka Adi, 'Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7.2 (2020), 96–106 <<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>>
- Putra, Adita Widara, 'Mixed-Method : Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)
- Sapriyah, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), 45–56 <<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>>

- Sidik, and Nanda; Annisa, 'Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia', *None*, 14.2 (2017), 83–90
- Sirajun Nasihin, 'Sistem Pendidikan Qur'ani (Studi Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai Dengan 5)', 2 (2020), 149–65.
- Susilawati, and Muhamad Yasir, 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1.2 (2021), 263–72
- Subekti, Ari, Buku Tematik Siswa SD/MI Kelas V Tema Benda-benda di sekitar kita, Edisi Revisi, Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2017.
- UU No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi', *Republik Indonesia*, 2012, 32
- Zaki, Ahmad, and Dian Yusri, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prsetasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa' Adah Kec.Pangkalan Susu', 7.2 (2020), 809–20





## Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : Rachma Dwi Yanti

Model : *ADDIE*

Teori : Rahmat Arofah Hari Cahyadi

No	Analisis	Hal yang akan Dianalisis	Penyelesaian
1.	Analisis Kinerja	- Menganalisis masalah dasar yang dihadapi yaitu pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.	- Wawancara Guru dan Angket Siswa
2.	Analisis Siswa	- Menganalisis karakteristik gaya belajar siswa dalam pelajaran tema 9 Benda-benda di sekitar kita. - Menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa dalam pelajaran tema 9 Benda-benda di sekitar kita.	- Angket Siswa - Wawancara Guru dan Angket Siswa
3.	Analisis Fakta	- Menganalisis materi berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi yang relevan.	- Wawancara Guru
4.	Analisis Tujuan	- Menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. - Menganalisis hasil pemahaman siswa	- Dokumen - Test

## **PEDOMAN WAWANCARA GURU**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.
2. Memperoleh informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.
3. Memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.
5. Memperoleh informasi mengenai respon siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

1. Apakah Bapak/Ibu sudah mengajarkan materi tema 9 Benda-benda di sekitar kita?
2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan pada pembelajaran tema Benda-benda di sekitar kita di SDN 38 Bora Palopo?
3. Apa kesulitan yang dihadapi saat Bapak/Ibu mengajarkan tema 9 benda-benda di sekitar kita?
4. Menurut pandangan Bapak/Ibu apa yang menyebabkan materi tema 9 benda-benda di sekitar kita sulit untuk dipahami oleh siswa?
5. Apakah dalam menyampaikan materi tema 9 benda-benda di sekitar kita, Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran. Jika iya, media seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan?
6. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran?
7. Menurut pandangan Bapak/Ibu, media seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?
8. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media animasi?
9. Bagaimana menurut Bapak/Ibu mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo?

**KISI-KISI ANALISIS KEBUTUHAN****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

(Kisi-Kisi Angket untuk Siswa Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir Pertanyaan</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1.	Menganalisis masalah dasar yang dihadapi yaitu pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita.	1,2,4	3
2.	Menganalisis karakteristik gaya belajar siswa.	8,9,10	3
3.	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa dalam pelajaran tema 9 Benda-benda di sekitar kita.	3,5,6,7	4

**ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI**  
**TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK**  
**KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

(Angket untuk Siswa Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

**Identitas Responden :**

Nama siswa :

Kelas : V (lima)

Asal sekolah : SDN 38 BORA PALOPO

**Pengantar:**

Siswa (i) kelas V SDN 38 Bora Palopo yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo. Atas bantuan dan waktu yang telah siswa (i) luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan pulpen/ballpoint berwarna hitam/biru!
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban!

### Uraian Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saat guru mengajarkan materi benda-benda di sekitar kita apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?		
2.	Saat guru menjelaskan materi, apakah guru menggunakan bahasa yang mudah?		
3.	Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan.		
4.	Apakah media yang digunakan guru dalam kelas sesuai yang kamu harapkan.		
5.	Apakah guru pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran?		
6.	Apakah kamu menyukai media yang berwarna?		
7.	Apakah kamu bisa memahami materi dengan diberikannya gambar animasi?		
8.	Apakah dengan adanya media yang digunakan kamu lebih semangat untuk belajar?		
9.	Apakah dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar kamu?		
10.	Apakah teman-teman disekolah saling membantu dalam belajar untuk memahami materi yang diajarkan guru?		

**FORMAT KISI-KISITES PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI**  
**TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK**  
**KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

(Kisi-Kisi Tes Pemahaman untuk Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir Test</b>	<b>Jumlah Butir Test</b>
1	Menuliskan hasil pengamatan tentang subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran	1-10	10

**SOAL TEST INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI**  
**TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK**  
**KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

Tes untuk siswa kelas V SDN 38 Bora Palopo

Nama Siswa :  
Satuan pendidikan : Sekolah Dasar  
Kelas/Semester : V/II  
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita  
Waktu : 90 Menit

**Pengantar:**

Siswa (i) kelas V SDN 38 Bora Palopo yang peneliti cintai, peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas V SDN 38 Bora Palopo atas bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

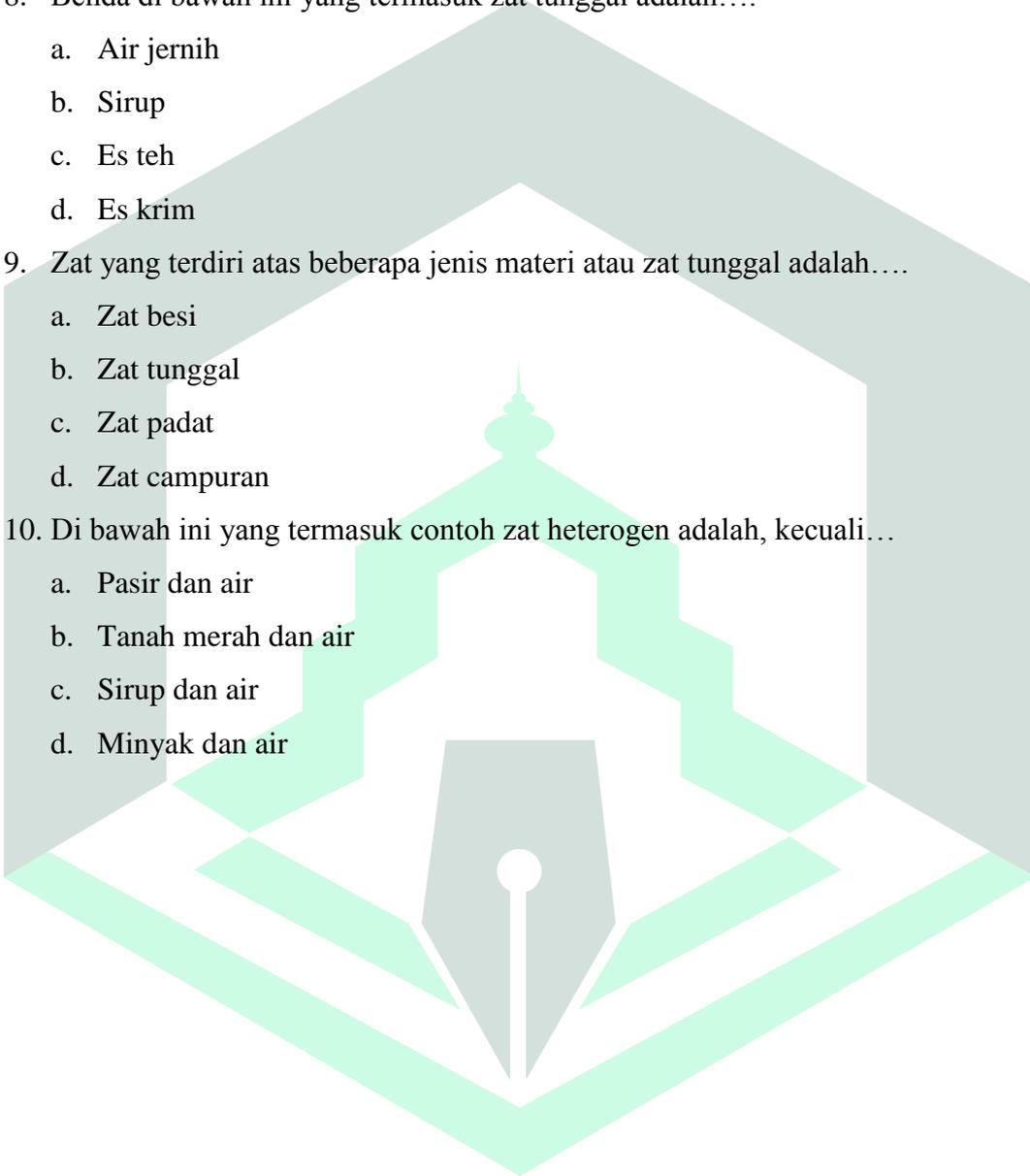
1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru!
3. Beri tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!

**Pertanyaan**

1. Pengertian zat tunggal adalah....
  - a. Zat murni yang memiliki satu komposisi dan memiliki sifat yang sama di seluruh bagiannya

- b. Zat yang hanya memiliki satu sifat yaitu sifat benda cair
  - c. Zat memiliki satu komposisi homogen dan satu komposisi heterogen
  - d. Zat yang hanya tercampur oleh satu unsur zat lain
2. Air, gula murni, baking soda adalah contoh zat...
  - a. Tunggal
  - b. Campuran
  - c. Homogen
  - d. Heterogen
3. Zat tunggal yang tidak dapat diuraikan secara kimia disebut.....
  - a. senyawa
  - b. unsur
  - c. materi
  - d. volume
4. Campuran antara air dan pasir termasuk zat campuran heterogen, hal itu karena zat-zat penyusunnya.....
  - a. Sangat mudah dipisahkan
  - b. Mempunyai volume berbeda
  - c. Masih dapat dibedakan
  - d. Berwarna berbeda
5. Perunggu dan kuningan adalah termasuk zat....
  - a. Tunggal homogen
  - b. Tunggal heterogen
  - c. Campuran homogen
  - d. Campuran heterogen
6. Zat campuran homogen adalah campuran zat yang penyusunnya.....
  - a. Terdiri atas satu zat
  - b. Mampu tercampur sempurna
  - c. Tidak bisa tercampur
  - d. Terdiri dari banyak aneka zat
7. Campuran benda-benda di bawah ini yang bisa tercampur dengan sempurna adalah....

- a. Gula dan tepung
  - b. Air dan pasir
  - c. Air dan garam
  - d. Air dan minyak
8. Benda di bawah ini yang termasuk zat tunggal adalah....
- a. Air jernih
  - b. Sirup
  - c. Es teh
  - d. Es krim
9. Zat yang terdiri atas beberapa jenis materi atau zat tunggal adalah....
- a. Zat besi
  - b. Zat tunggal
  - c. Zat padat
  - d. Zat campuran
10. Di bawah ini yang termasuk contoh zat heterogen adalah, kecuali...
- a. Pasir dan air
  - b. Tanah merah dan air
  - c. Sirup dan air
  - d. Minyak dan air



**VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI**  
**TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK**  
**KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

**Tema 9** : **Benda-benda di Sekitar Kita**  
**Sub Tema 1** : **Benda Tunggal dan Campuran**  
**Nama Validator** : **Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.**  
**Pekerjaan** : **Dosen**  
**Alamat dan Nomor HP** : **085 242 858 469**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang ( √ ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk pengisian wawancara.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan judul lembar wawancara.				✓	
4.	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
5.	Tidak ada pertanyaan wawancara yang sulit di jawab oleh narasumber.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
7.	Seluruh butir pertanyaan memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.			✓		
8.	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.			✓		Tambahkan Pertanyaan "Perhatikan guru mengkomponen media animasi?"
9.	Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		



10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).			✓		
-----	--	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Instrumen angket siswa di sesuaikan dengan usia siswa, jangan menggunakan kata "Anda", baiknya menggunakan bentuk pernyataan butce pertanyaaan

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 01. Desember 2021

Validator,

Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 2001078701

## FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

**Tema 9** : Benda-benda di Sekitar Kita  
**Sub Tema 1** : Benda tunggal dan Campuran  
**Nama Validator** : Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat dan Nomor HP** : 085 242 858 469

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang ( √ ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda.				✓	
2.	Kejelasan butir pernyataan.			✓		
3.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit di jawab oleh narasumber.			✓		<i>Pada angket siswa jangan gunakan kata Anda!</i>
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
7.	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.			✓		
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.			✓		
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		



10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).			✓		
-----	--	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Fokus pertanyaan pada "apakah guru pernah dan bentuk media Animasi?".  
 - Instrumen angket siswa disematkan dengan usia siswa, jangan menggunakan kata "Anda", bentuk kalimat bentuk pertanyaan, bukan pernyataan.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 01 Desember 2021

Validator,

Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
 NIDN. 2001078701



## FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

---

**Tema 9** : **Benda-benda di Sekitar Kita**  
**Sub Tema 1** : **Benda tunggal dan Campuran**  
**Nama Validator** : **Dr. Firman, M. Pd.**  
**Pekerjaan** : **Dosen**  
**Alamat dan Nomor HP** :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang ( √ ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda.				✓	
2.	Kejelasan butir pernyataan.				✓	
3.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan.				✓	
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit di jawab oleh narasumber.				✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
7.	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.				✓	
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.				✓	
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	



**VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

---

**Tema 9** : **Benda-benda di Sekitar Kita**  
**Sub Tema 1** : **Benda Tunggal dan Campuran**  
**Nama Validator** : **Dr. Firman, M. Pd.**  
**Pekerjaan** : **Dosen**  
**Alamat dan Nomor HP** :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (  $\checkmark$  ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk pengisian wawancara.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓	
3.	Kejelasan judul lembar wawancara.				✓	
4.	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓	
5.	Tidak ada pertanyaan wawancara yang sulit di jawab oleh narasumber.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
7.	Seluruh butir pertanyaan memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.				✓	
8.	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.			✓		
9.	Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	



10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).					✓	
-----	--	--	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

*Apakah Ibu Lestari Wawaeap*

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 08 Desember 2021

Validator,

*Dr. Fikman, M. Pd.*  
NIP. 19810607 201101 1 009

## FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

---

**Tema 9** : **Benda-benda di Sekitar Kita**  
**Sub Tema 1** : **Benda tunggal dan Campuran**  
**Nama Validator** : **Hj. Salmilah, S. Kom,MT.**  
**Pekerjaan** : **Dosen**  
**Alamat dan Nomor HP** :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (  $\checkmark$  ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda.			✓		
2.	Kejelasan butir pernyataan.			✓		
3.	Kejelasan judul lembar angket.			✓		
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan.		✓			
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit di jawab oleh narasumber.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
7.	Seluruh butir instrumen memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.		✓			
8.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.		✓			
9.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).			✓		
-----	--	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 3 Desember 2021

Validator

Hj. Salmilah, S. Kom. MT.  
NIP. 19761210 200501 2 001



## VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

---

**Tema 9** : **Benda-benda di Sekitar Kita**  
**Sub Tema 1** : **Benda Tunggal dan Campuran**  
**Nama Validator** : **Hj. Salmilah, S, Kom, MT.**  
**Pekerjaan** : **Dosen**  
**Alamat dan Nomor HP** :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo*". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (  $\checkmark$  ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

## Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk pengisian wawancara.			✓		
2.	Kejelasan butir pertanyaan.		✓			
3.	Kejelasan judul lembar wawancara.			✓		
4.	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.		✓			
5.	Tidak ada pertanyaan wawancara yang sulit di jawab oleh narasumber.			✓		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
7.	Seluruh butir pertanyaan memungkinkan pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.			✓		
8.	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.				✓	
9.	Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan.		✓			

10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).				✓		
-----	--	--	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Revisi pertanyaan sesuai catatan validator.  
- Sistematis pertanyaan perlu diperbaiki.

Penilaian umum:

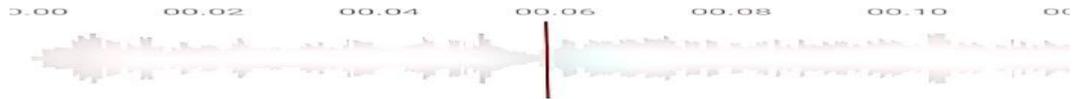
- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 3 Desember 2021

Validator,

  
Hj. Salmilan, S. Kom, MT.  
NIP. 19761210 200501 2 001

## Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik

09-31,89  
00.05,89

1. Apakah Bapak/Ibu sudah mengajarkan materi taua g benda - benda di sekitar kita ?  
Jawaban :  
Ya, materi benda - benda di sekitar kita diajarkan pada siswa kelas V di Semester II.
2. Bagaimana langkah - langkah pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan pada pembelajaran taua g benda - benda di sekitar kita di SDN 38 Bora Palopo ?  
Jawaban :  
Langkah - langkah pembelajaran yang dilakukan yaitu sesuai dengan RPP yang dilakukan dengan pertama pendahuluan kemudian kegiatan inti dan terakhir masuk pada kesimpulan.
3. Apa kesulitan yang dihadapi saat ibu mengajarkan taua g benda - benda di sekitar kita ?  
Jawaban :  
Kesulitan yaitu kurangnya media yang digunakan karena saat menampilkan media hanya media yang itu - itu saja tidak gampang kecuali apabila medianya berupa gambar.
4. Menurut pandangan ibu apa yang menyebabkan materi taua g benda - benda di sekitar kita sulit untuk dipahami oleh siswa ?  
Jawaban :  
Kesulitan yaitu dalam menyediakan media itu tergantung dari siswa maksudnya media seperti apa yang akan digunakan sehingga siswa dalam menerima pembelajaran sehingga dalam belajar.
5. Apakah dalam menyampaikan materi taua g ibu menggunakan media pembelajaran. Jika iya, media seperti apa yang ibu gunakan ?  
Jawaban :  
Ya, media yang digunakan yaitu media seperti buku sebagai media dan media gambar.
6. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran ?  
Jawaban :  
Ya, dengan adanya media atau menggunakan media sangat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
7. Menurut pandangan ibu, media seperti apa yang diincarai siswa dalam proses pembelajaran ?  
Jawaban :  
Media yang diincarai peserta didik itu yang banyak gambarnya karena siswa lebih suka jika ada gambar yang diperlihatkan.
8. Pernahkah ibu menggunakan media animasi ?  
Jawaban :  
Tidak, tapi jika medianya berupa media gambar guru biasanya menampilkan. Tapi jika medianya berupa media yang bergerak seperti animasi - animasi yang bergerak itu tidak.
9. Bagaimana menurut ibu mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis animasi taua g benda - benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo ?  
Jawaban :  
Sangat bagus, Animasi siswa - siswa semangat lebih antusias dan senang apabila dalam pembelajaran ada media yang digunakan siswa lebih tertarik atau antusias. Jika media yang digunakan itu seperti media animasi yang akan dikembangkan siswa akan senang mengikuti pembelajaran.

## Lampiran 3 Hasil Angket Peserta Didik

No.	Nama Responden	Saat guru mengajarkan materi benda-benda di sekitar kita apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru	Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan	Apakah guru pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran	Apakah dengan adanya media yang digunakan kamu lebih semangat untuk belajar
1.	Aulia Azzahra	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
2.	Keyla	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
3.	Ahmad Rauf	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
4.	Rahil	Ya	Ya	Tidak	Ya
5.	Nadiva Chelsea	Tidak	Ya	Tidak	Ya
6.	Ainun Febrisa. P	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
7.	Bagus Laksono	Ya	Ya	Tidak	Ya
8.	Fahma Savana	Tidak	Ya	Tidak	Ya
9.	Nayla Hasana	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
10.	Gischayani	Tidak	Ya	Tidak	Ya
11.	Kevin Angga	Tidak	Ya	Tidak	Ya
12.	Muh Zulkafli M	Ya	Ya	Tidak	Ya
13.	Muh.Fatir	Ya	Ya	Tidak	Ya
14.	Muh Ilham	Tidak	Ya	Tidak	Ya
15.	Fifi Fauziah	Tidak	Ya	Tidak	Ya
16.	Artika	Tidak	Ya	Tidak	Ya

## Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 73/IP/DPMPTSP/II/2022

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : RACHMA DWI YANTI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Balandai Kota Palopo  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 1702050038

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 38 BORA PALOPO  
Lamanya Penelitian : 31 Januari 2022 s.d. 30 April 2022

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 02 Februari 2022  
pdt, Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP

MUH. IHSAN ASHARUDDIN, S.STP, M.Si  
Pangkat.: Pembina Tk.I  
NIP. : 19780611 199612 1 001

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

## Lampiran 5 Surat Selesai penelitian



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 38 BORA**  
 Alamat : Jl. Mungkajang, Kel. Mungkajang, Kec. Mungkajang Kota Palopo

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor :421.2/060/SDN.38/1/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SDN 38 BORA :

Nama : NURCAYA,S.Pd.MM  
 Nip : 19621231 198306 2 089  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : RACHMA DWI YANTI  
 NIM : 1702050038  
 Tempat/Tanggal lahir : Pana, 6 September 1997  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah melaksanakan penelitian disekolah dengan judul ; “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI 38 BORA KOTA PALOPO.

Demikian Surat keterangan dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 12 Januari 2022

  
 Disetujui  
 Kepala Sekolah  
  
 NURCAYA, S.Pd.MM  
 NIP.19621231 198306 2 089

## Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 38 Bora Palopo</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ 2 (Dua)</b>
<b>Tema 9</b>	<b>: Benda-benda di Sekitar Kita</b>
<b>Subtema 1</b>	<b>: Benda Tunggal Dan campuran</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 Hari</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)****Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

**IPA**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).	3.9.1 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran); dan
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat menuliskan pengertian zat tunggal.
2. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh zat tunggal.
3. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat menuliskan pengertian zat campuran.
4. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat membedakan contoh zat campuran.

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dan dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Pembiasaan membaca. Siswa</li> </ol>	15 Menit

	<p>dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p> <p>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana.</p>	
<b>Inti</b>	<p><b>Proses KBM</b></p> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diajak mengamati gambar benda-benda yang terdapat pada buku siswa.</li> <li>2. Guru memberi stimuls kepada siswa melalui pertanyaan: apa saja gambar yang terdapat dalam buku?</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya di depan kelas.</li> <li>4. Guru mengajak siswa untuk menyampaikan pengertian zat tunggal berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Guru juga memberikan penegasan terkait materi zat tunggal.</li> </ol> <p><b>Hasl yang Dharapkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memiliki pemahaman yang mendalam mengenai zat tunggal.</li> <li>- Siswa mampu mengidentifikasi zat tunggal dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Siswa mampu mengolah dan menyajikan/menuangkan data/informasi yang didapat secara tertulis.</li> <li>- Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya secara lisan dengan percaya diri.</li> </ul> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara mandiri siswa diminta untuk membaca teks bacaan mengenai zat tunggal dan campuran.</li> <li>2. Kemudian, guru menjelaskan</li> </ol>	150 Menit

	<p>kepada siswa mengenai pengertian zat tunggal dan campuran.</p> <p>3. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: apa saja contoh zat tunggal dan campuran?</p> <p>4. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai berbagai contoh zat tunggal dan campuran dengan percaya diri.</p> <p>5. Selanjutnya, siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa.</p> <p>6. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya di depan kelas.</p> <p>7. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pengertian campuran berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan.</p> <p>Hasil yang Diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai zat tunggal dan campuran</li> <li>- Siswa memiliki pemahaman mendalam mengenai pengertian zat tunggal dan campuran.</li> <li>- Siswa mampu mengidentifikasi zat campuran dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Siswa mampu mengolah dan menyajikan/menuangkan data/informasi yang didapat secara tertulis.</li> <li>- Siswa mampu mengemukakan pendapatnya secara lisan dengan percaya diri.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> </ul>	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?</li> <li>2.Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>3.Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</li> <li>4.Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <b>disiplin</b>.</li> <li>5.Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ul>	
--	--	--

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media/Alat : - video pembelajaran benda tunggal dan campuran

Bahan sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas V, tema 9 benda-benda di sekitar kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.

Menyetujui  
Kepala Sekolah  
  
NURCAYA, S.Pd.MM  
NIP. 19627231 198306 2 089



Guru Kelas V



Ritha, S.Pd.  
NIP.

## Lampiran 7 Turnitin

## BUKU PANDUAN RACHMA

## ORIGINALITY REPORT

<b>24%</b>	<b>24%</b>	<b>6%</b>	<b>11%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.iainpalopo.ac.id</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>files1.simpkb.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>gretha.my.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>etheses.uin-malang.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>journal.iainkudus.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>7</b>	<b>repositori.uin-alauddin.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>8</b>	<b>anyflip.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>www.slideshare.net</b> Internet Source	<b>1%</b>

---

<b>10</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>11</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>12</b>	<b>digilib.uns.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>13</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>14</b>	<b>1001macamperbedaan.blogspot.com</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>15</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1</b> %

---

Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off





7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik				√
8.	Video pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan				√
9.	Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas				√
10.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar				√

#### D. KOMENTAR DAN SARAN

.....  
**-Hasil validasi ini diuji validitas dan reliabilitasnya!**  
 .....

**-Diharapkan sampai pada uji coba lapangan (Uji Kepraktisan Produk)!**

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

**Makassar, 14 Februari 2022**

Penilai,

**Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN.2001078701**



4. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
5. Penomoran jelas.				✓
6. Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti.				✓
7. Penulisan sesuai dengan PUEBI.				✓
8. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.				✓

#### D. KOMENTAR DAN SARAN

Video animasi bisa dilanjutkan pada tahap penyempurnaan berikutnya!

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Palopo, ..... 8 Feb '22

Ahli Bahasa,

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19810607 201101 1 009



5.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik.			✓	✓
6.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
7.	Media animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
8.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas		✓		
9.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi dapat dibaca dengan jelas		✓		
10.	Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas		✓	•	
11.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media.			✓	
12.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi			✓	

#### D. KOMENTAR DAN SARAN

.....  
 Layak digunakan setelah Validasi II.  
 .....  
 .....

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Palopo, ..... 17/07/2022

Ahli Desain,

  
 Hj. Salmilati, S. Kom. MT.  
 NIP. 19761210 200501 2 001

## Lampiran 9 Lembar Instrumen Praktikalitas Guru

**LEMBAR VALIDASI****ANGKET PRAKTIKALITAS**

Lembar Instrumen Penilaian Uji Praktis Media pembelajaran berbasis animasi

Nama : Ritha, S.Pd.

NIP :

Sekolah : SDN 38 Bora Palopo

No. Hp :

**Petunjuk:**

Dalam rangka peyusunan skripsi dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo, peneliti menggunakan instrument lembar Angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table tentang aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berartinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

**Keterangan skala Penilaian:**

- 1 = Kurang praktis
- 2 = Cukup praktis
- 3 = Praktis
- 4 = Sangat praktis

Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.			✓	
2. Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.			✓	
3. Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
4. Efisiensi waktu.				✓
5. Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik memahami dalam mengajarkan materi pembelajaran.				✓
6. Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
7. Peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.				✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-saran**

Palopo.....2022

Ahli Praktisi,

  
Riha, S.Pd.

NIP.

## Lampiran 10 Angket respon peserta didik

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

**IDENTITAS**

Nama Peserta Didik : .....

Kelas/Semester : .....

**Petunjuk Pengisian:**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

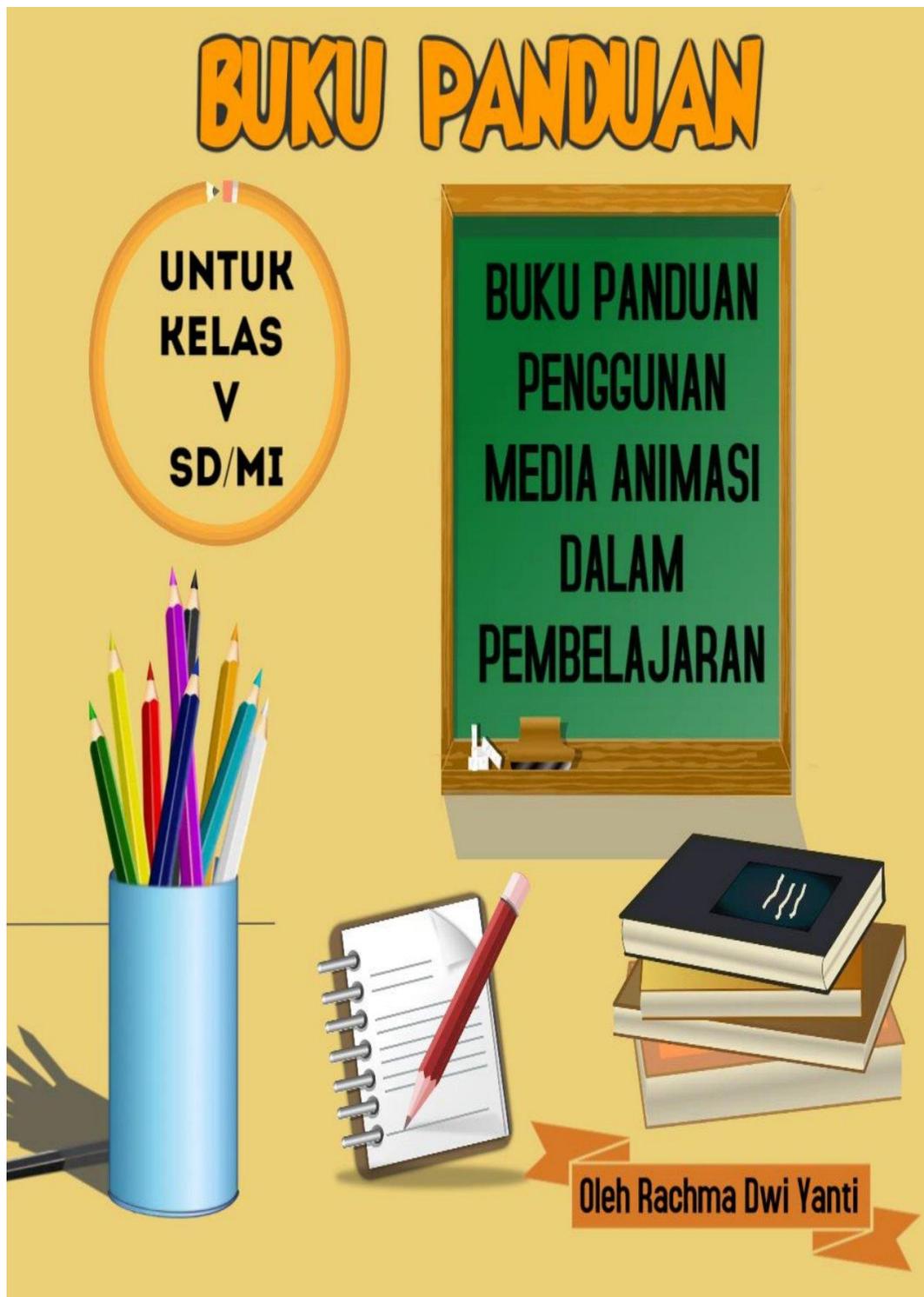
1.	TS	Tidak setuju
2.	KS	Kurang Setuju
3.	S	Setuju
4.	SS	Sangat Setuju

No.	Indikator penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
1.	Efektif	1. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.				
		2. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				
		3. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.				

		4. Contoh soal mudah dipahami.				
		5. Media video pembelajaran berbasis animasi dilengkapi dengan evaluasi.				
		6. Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan.				
		7. Terdapat kaitan materi dengan keseharian siswa mengenai benda tunggal dan campuran.				
		8. Materi yang terdapat pada media pembelajaran dapat menuntut siswa untuk memahami konsep benda tunggal dan campuran.				
2.	Kreatif	1. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
		2. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				
		3. Video pembelajaran dilengkapi dengan gambar yang mudah dicontohi oleh peaserta didik.				
		4. Terdapat soal pada video pembelajaran berbasis animasi.				
		5. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk video pembelajran.				
		6. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan adanya media ini.				
3.	Efisien	1. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.				

		2. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat.				
		3. Penyajian materi dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.				
4.	Menarik	1. Tampilan media pembelajaran menarik.				
		2. Background pada media pembelajaran menarik.				
		3. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				
		4. Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.				
		5. Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.				
		6. Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.				
		7. Dengan adanya media pembelajaran ini belajar benda tunggal dan campuran menjadi tidak membosankan.				

Lampiran 11 Buku Panduan Produk Pengembangan



# BUKU PANDUAN PENGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN



KELAS V SD/MI





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur pada Allah Swt, yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan media pembelajaran yang berbasis animasi beserta buku panduannya. Buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran disusun oleh penulis sebagai sarana pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran benda-benda di sekitar kita khususnya pada materi benda tunggal dan campuran yang akan menjadi sub pokok bahasan dalam media animasi.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan media pembelajaran beserta buku panduan terdapat beberapa tantangan serta kesulitan yang dihadapi, namun atas izin dari Allah Swt. Dan tidak lepas dari bimbingan banyak pihak maka tantangan serta kesulitan bisa teratasi dengan baik. Oleh karena itu, lewat tulisan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian penyusunan media pembelajaran beserta buku panduannya.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia membimbing penulis dengan memberi arahan dan masukan dengan sabar sehingga media pembelajaran dan buku panduan ini dapat diselesaikan dengan baik. Dan terima kasih kepada teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan media pembelajaran beserta buku panduan ini.

Buku ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran beserta buku panduannya ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan. Semoga media pembelajaran beserta buku panduannya ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Palopo,.....2022

RACHMA DWI YANTI

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>I. IDENTITAS MEDIA .....</b>	<b>2</b>
A. Identitas Media .....	2
B. Badan penyelenggara produk.....	2
C. Identitas dan sasaran produk .....	2
D. Kompetensi dasar dan Indikator.....	2
E. Tujuan pembelajaran .....	3
<b>II. MATERI BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN.....</b>	<b>4</b>
A. Zat Tunggal .....	4
B. Campuran .....	4
<b>III.PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN</b>	
<b>ANIMASI .....</b>	<b>5</b>
A. Cara Pembuatan Media Animasi.....	5
B. Petunjuk Penggunaan Media Video Pembelajaran Animasi .....	8
C. Spesifikasi Media.....	9
D. Kelebihan media video pembelajaran animasi .....	10
E. Kekurangan media video pembelajaran animasi .....	10
<b>IV. TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI .....</b>	<b>11</b>
A. Bagian-bagian pada media video pembelajaran animasi .....	11
B. Hambatan dalam pembuatan media animasi .....	14
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>15</b>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu interaksi pendidik dan peserta didik, semakin tinggi interaktifitas yang tercipta dalam kelas akan semakin efektif kegiatan yang dilakukan. Media pembelajaran mengambil peran dalam mengambil posisi interaksi dengan peserta didik yaitu mempermudah komunikasi antara keduanya sehingga terjadi interaksi. Media pembelajaran berperan penting pada aktivitas pendidikan, manfaat media pembelajaran yaitu untuk membantu memudahkan sebuah pembelajaran berjalan secara efisien serta efektif. Hal ini membuat pendidik sangat berperan penting dalam memanfaatkan, menggunakan, serta dalam memilih media yang tepat.

Media pembelajaran sendiri ialah suatu alat yang bisa mendukung berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan bisa menciptakan pengalaman yang bermakna dalam proses belajar mengajar antar pendidik serta peserta didik. Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada pembelajaran dikarenakan sangat berguna untuk menyampaikan materi dan akan menjadi lebih tersistematis.

Dengan memakai media pembelajaran pada proses belajar, pembelajaran yang berlangsung tidak hanya di dalam kelas saja, adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi peserta didik akan bisa belajar dimana pun, kapan pun, serta dengan siapa saja. Dengan memanfaatkan media pembelajaran didalam kelas peserta didik akan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis animasi serta terdapat buku panduan, agar pendidik bisa lebih mudah untuk menyampaikan isi materi, pada materi benda-benda di sekitar kita dengan media pembelajaran yang dipakai bisa membantu peserta didik dan pendidik yang tidak terlihat dengan kasat mata bisa dibantu dengan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat secara konkret seluruh pembahasan tersebut apakah dengan menggunakan media berupa gambar, buku dan video. Dengan menghadirkan konten secara konkret di dalam kelas seluruh peserta didik akan memiliki persepsi yang sama mengenai pokok bahasan tertentu. Jadi pada saat menjelaskan hanya secara buku sebagai acuan maka peserta didik tidak dapat membayangkan benda-benda di sekitar kita seperti apa namun dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melihat wujudnya. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu interaksi pendidik dan peserta didik, semakin tinggi interaktifitas yang tercipta dalam kelas akan semakin efektif kegiatan yang dilakukan. Media pembelajaran mengambil peran dalam mengambil posisi interaksi dengan peserta didik yaitu mempermudah komunikasi antara keduanya sehingga terjadi interaksi. Media pembelajaran berperan penting pada aktivitas pendidikan, manfaat media pembelajaran yaitu untuk membantu memudahkan sebuah pembelajaran berjalan secara efisien serta efektif. Hal ini membuat pendidik sangat berperan penting dalam memanfaatkan, menggunakan, serta dalam memilih media yang tepat.

Media pembelajaran sendiri ialah suatu alat yang bisa mendukung berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan bisa menciptakan pengalaman yang bermakna dalam proses belajar mengajar antar pendidik serta peserta didik. Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada pembelajaran dikarenakan sangat berguna untuk menyampaikan materi dan akan menjadi lebih tersistematis.

Dengan memakai media pembelajaran pada proses belajar, pembelajaran yang berlangsung tidak hanya di dalam kelas saja, adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi peserta didik akan bisa belajar dimana pun, kapan pun, serta dengan siapa saja. Dengan memanfaatkan media pembelajaran didalam kelas peserta didik akan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini, penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis animasi serta terdapat buku panduan, agar pendidik bisa lebih mudah untuk menyampaikan isi materi, pada materi benda-benda di sekitar kita dengan media pembelajaran yang dipakai bisa membantu peserta didik dan pendidik yang tidak terlihat dengan kasat mata bisa dibantu dengan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat secara konkret seluruh pembahasan tersebut apakah dengan menggunakan media berupa gambar, buku dan video. Dengan menghadirkan konten secara konkret di dalam kelas seluruh peserta didik akan memiliki persepsi yang sama mengenai pokok bahasan tertentu. Jadi pada saat menjelaskan hanya secara buku sebagai acuan maka peserta didik tidak dapat membayangkan benda-benda di sekitar kita seperti apa namun dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melihat wujudnya. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

## I. IDENTITAS MEDIA

### A. Identitas Media

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo.

### B. Badan penyelenggara produk

1. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
2. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

### C. Identitas dan sasaran produk

1. Mata Pelajaran : IPA
2. Kelas/Semester : V/ II
3. Tema 9 : Benda-benda di sekitar kita
4. Subtema 1 : Benda tunggal dan campuran
5. Sasaran : Siswa Kelas V

### D. Kompetensi dasar dan Indikator

<b>Kompetensi Dasar</b>	
3.9	Menggabungkan materi pada kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (Zat tunggal dan campuran)
4.9	Menyampaikan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari
<b>Indikator</b>	
3.9.1	Menggabungkan materi pada kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (Zat tunggal dan campuran)
4.9.2	Menyampaikan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari



E. Tujuan pembelajaran

1. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat menuliskan pengertian zat tunggal.
2. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh zat tunggal.
3. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat menuliskan pengertian zat campuran.
4. Dengan menyimak video pembelajaran animasi, peserta didik dapat membedakan contoh zat campuran.



## II. MATERI BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN

Benda yang terdapat pada bumi ini tersusun atas materi. Materi sendiri merupakan semua hal yang mempunyai massa serta menempati ruang. Menurut komposisinya, materi dikelompokkan menjadi campuran, unsur, serta senyawa. Unsur ialah suatu zat tunggal yang tidak bisa terurai ke zat sederhana dengan melalui proses kimia biasa. Senyawa adalah zat tunggal yang bisa terurai jadi dua atau lebih ke zat sederhana dengan melalui proses kimia biasa. Materi dapat dibedakan menjadi dua bagian yakni zat campuran dan zat tunggal.

### A. Zat Campuran

Campuran merupakan zat yang terdiri dari banyak jenis materi atau zat tunggal. Campuran memiliki 2 jenis yaitu campuran homogen dan heterogen.

#### 1. Campuran Homogen

Campuran Homogen yaitu sebuah campuran yang bisa dicampur secara sempurna. Di campuran homogen, zat penyusunnya tidak bisa dibedakan. Contohnya: udara, kuningin, sirop, perunggu, serta air garam.

#### 2. Campuran Heterogen

Campuran Heterogen ialah sebuah campuran yang tidak bisa dicampur dengan sempurna. Di campuran heterogen ini zat penyusunnya bisa dibedakan. Contohnya: air yang bercampur dengan kopi, air yang bercampur dengan tepung serta air yang bercampur dengan pasir.

### B. Zat Tunggal

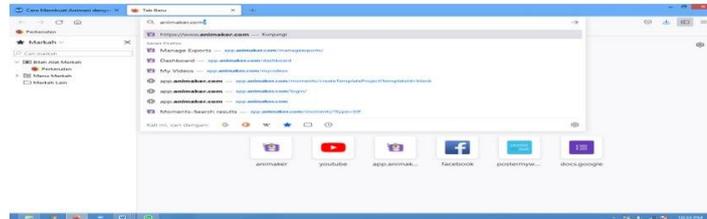
Zat tunggal ialah suatu zat yang terdiri dari satu jenis materi. Contohnya seperti emas 24 karat, gula, air, serta garam.

### III. CARA PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI

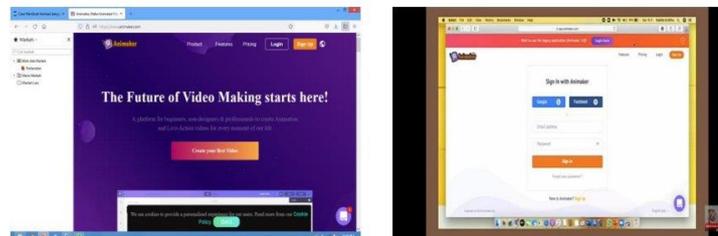
#### A. Cara pembuatan media animasi

Pada pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan sebuah aplikasi, aplikasi yang digunakan yaitu animaker yang berbasis web atau online tanpa menginstal aplikasi tersebut. Langkah pembuatan media animasi sebagai berikut:

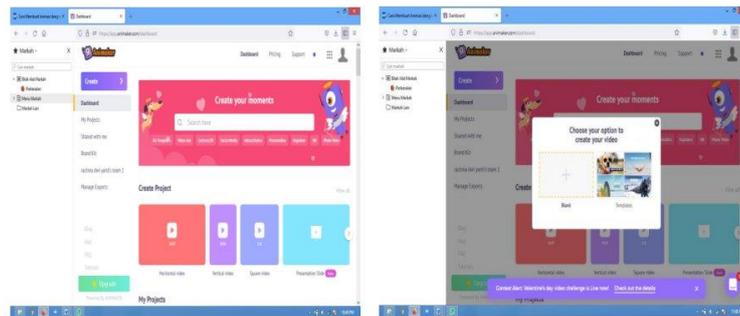
1. Masuk ke browser ataupun google dengan mengetik pada penelusuran yaitu animaker.com



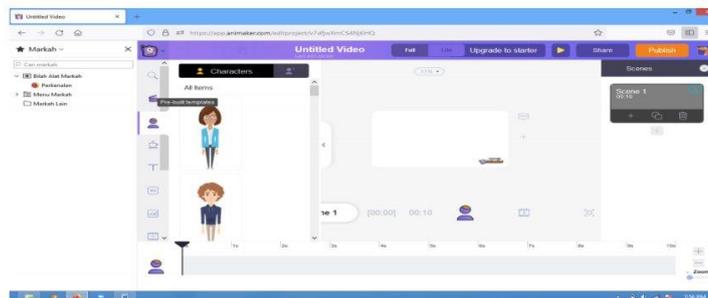
2. Kemudian akan muncul tampilan animaker yang bisa kita akses melalui laptop atau handphone, lalu kita login menggunakan akun google sendiri atau akun baru untuk bisa masuk ke web animaker.



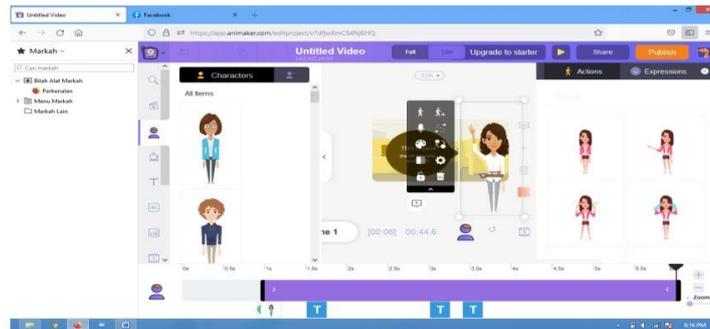
3. Selanjutnya kita akan masuk pada web animaker, untuk memulai project pembuatan animasi kita pilih creat pada animaker. Pada creat project pilih sesuai ukuran dari video yang akan kita buat, kemudian akan muncul dua template yaitu blank dan template.



4. Setelah itu kita pilih blank untuk memulai proyek, pada bagian samping kiri terdapat ikon-ikon yang terdiri dari ikon video, animasi atau avatar, properti, teks, background, foto, musik, dan juga efek animasi yang bisa kita gunakan dalam pembuatan video.



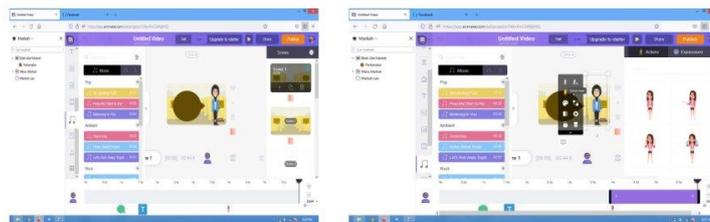
5. Selanjutnya kita bisa memilih template yang sudah disediakan oleh animaker atau kita bisa membuat sendiri template yang sesuai dengan kebutuhan yang ingin kita buat, pada template yang sudah kita pilih kita bisa merubah avatar yang kita inginkan dengan memilih pada bagian samping kanan yaitu ikon characters. Setelah itu kita bisa merubah actions pada characters avatar sesuai kreasi sendiri.



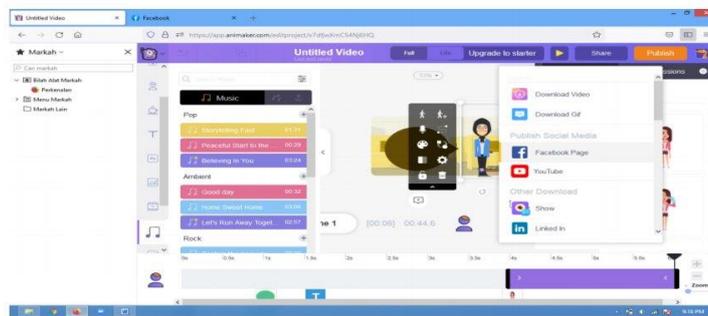
6. Langkah selanjutnya memasukkan materi dengan memilih ikon teks. Kita bisa memperpanjang durasi masuknya teks dan ukuran teks.



7. Setelah semuanya selesai dirancang dari memasukkan character, teks, gambar, video dan lain-lain. Selanjutnya kita memasukkan audio musik dan suara kita sendiri berkaitan dengan materi. Dengan mengklik ikon musik untuk memasukkan suara kita sendiri dengan mengklik voice over pada characters avatar.



8. Langkah terakhir setelah semuanya dirancang kita bisa menyimpan atau langsung mendownload video yang sudah kita buat dengan mengklik pada pojok bagian atas yaitu publish.



### B. Petunjuk Penggunaan Media Video Pembelajaran Animasi

Adapun langkah-langkah penggunaan media Video pembelajaran animasi yaitu:

1. Sebelum memulai pembelajaran pendidik menyiapkan LCD, laptop, pengeras suara/ speaker untuk memutar pembelajaran video animasi materi benda tunggal dan campuran.
2. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing.
3. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik membaca do'a sebelum belajar.
4. Kemudian pendidik mengabsen peserta didik.
5. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimak pembelajaran video animasi.
6. Setelah semua peserta didik memahami isi dari pembelajaran video animasi materi benda tunggal dan campuran pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat beberapa kelompok.
7. Setelah sudah terbagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mendapat 1 pertanyaan untuk dikerjakan dan didiskusikan bersama satu kelompoknya. Berikut pertanyaan untuk peserta didik:

Pertanyaan untuk kelompok 1 :

- Dari hasil pengamatan pada pembelajaran video animasi yang kamu amati apa yang berbeda dari campuran heterogen serta campuran homogen?

Pertanyaan untuk kelompok 2 :

- Jelaskan perbedaan antara zat campuran serta tunggal?

Pertanyaan untuk kelompok 3 :

- Contoh campuran homogen selain dari video yang kamu amati!

Pertanyaan untuk kelompok 4:

- Contoh campuran heterogen selain dari video yang kamu amati!

8. Setelah peserta didik berdiskusi masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan kelas guna menjelaskan hasil jawaban dari kelompoknya.
9. Kemudian pendidik memberikan nilai sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

### C. Spesifikasi media

Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi memakai aplikasi animaker yang didukung dengan kinemaster yang penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop pada tema 9 benda-benda di sekitar kita pada subema 1 benda tunggal dan campuran kelas V di SDN/MI dengan sub pokok bahasan: (1) pengertian zat campuran serta tunggal, (2) contoh zat tunggal dan campuran, (3) jenis zat campuran. Media ini dikembangkan agar dapat menarik perhatian peserta didik saat belajar dan membuat peserta didik tidak jenuh dalam menerima pembelajaran maka perlu melakukan suatu inovasi pembelajaran yang belum dilihat oleh peserta didik yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang berbasis video animasi.

Pembuatan media pembelajaran animasi dirancang menggunakan aplikasi animaker yang merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual yang terdiri dari teks dan juga suara yang disesuaikan dengan teks tertulis maupun gambar dalam satu media secara online. Media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker disajikan dengan urutan yaitu memberikan salam, penyapaian pokok tema dan subtema, uraian materi, praktikum, dan diakhiri dengan ucapan terimakasih. Tampilan media pembelajaran animasi dilengkapi dengan background dan animasi manusia yang menarik. Salah satu Manfaat dari media ialah dapat membuat pengetahuan baru untuk menyelesaikan materi yang susah. Dan hasil akhir dari media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker dengan dukungan kinemaster yaitu berupa videoanimasi yang dapat dilihat di semua android dan PC.

#### **D. Kelebihan media Video pembelajaran animasi**

Media video pembelajaran animasi ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya:

1. Tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sangat terjangkau.
2. Peserta didik akan sangat senang serta rileks mengikuti pembelajaran IPA khususnya pada materi benda tunggal dan campuran.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
4. Lebih mengeratkan rasa kebersamaan serta bersaing dengan sportif antar peserta didik pada pembelajaran berkelompok.
5. Pada pertemuan pertama materi benda tunggal dan campuran bisa dipahami oleh peserta didik.
6. Memudahkan pendidik, tidak harus menggunakan metode ceramah terus-menerus dalam pembelajaran.

#### **E. Kekurangan media Video pembelajaran animasi**

1. Tidak semua pendidik kreatif dalam membua media video.
2. Jika di sekolah tersebut tidak mempunyai LCD maka video pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan.

#### IV. TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI

Pada bagian ini memperlihatkan wujud tampilan media pembelajaran video animasi pada tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 1 benda tunggal dan campuran pada muatan pelajaran IPA kelas V.

A. Bagian-bagian pada media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

1. Pada bagian pertama video berisi ucapan pembukaan berupa salam.



2. Bagian kedua berupa judul pokok materi yang akan dibahas.



3. Tampilan ketiga, berisi identitas peneliti, identitas perguruan tinggi.

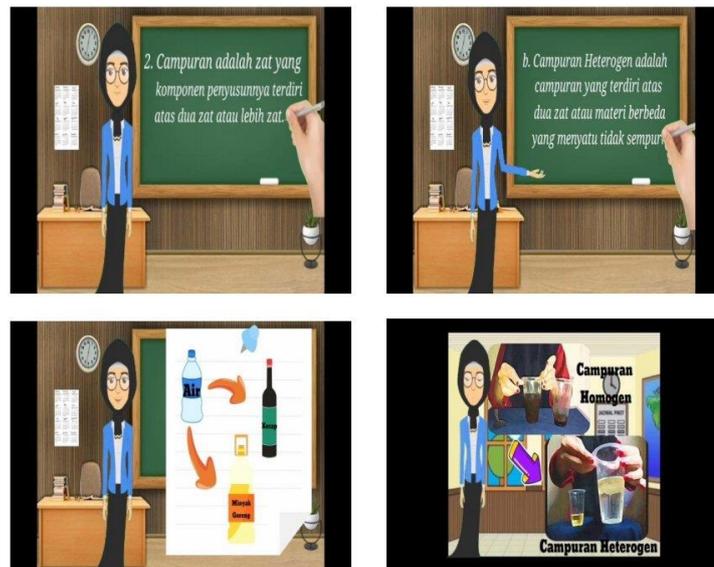


4. Pada bagian ini peserta didik diajak untuk memulai video pembelajaran dan avatar menyampaikan muatan pelajaran yang akan dipelajari

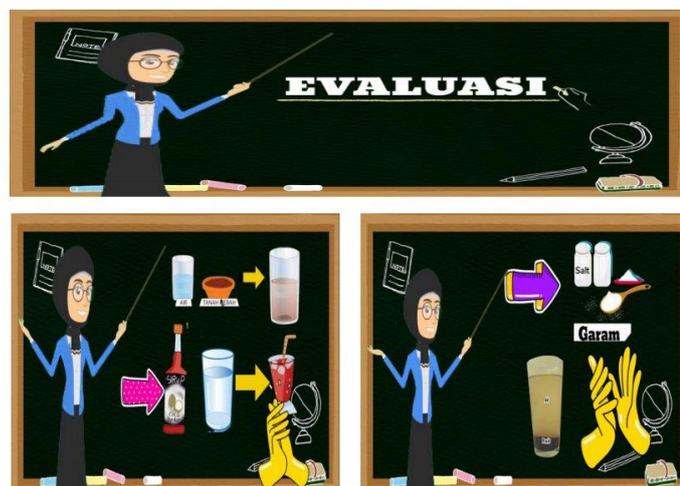


5. Pada video selanjutnya menjelaskan apa itu materi dan benda tunggal dan campuran beserta contohnya.





6. Memberikan evaluasi pada peserta didik

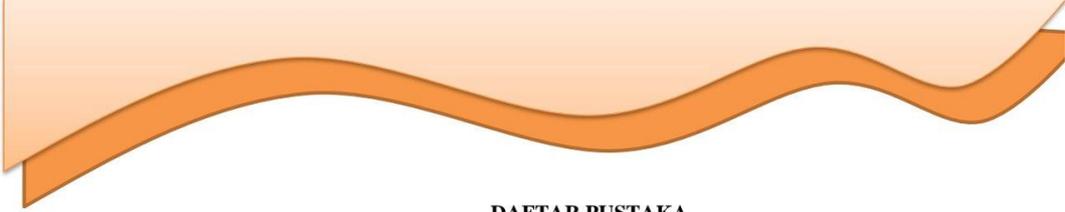


7. Pada bagian akhir berisi penutupan proses pembelajaran beserta ucapan terima kasih.



B. Hambatan dalam pembuatan media animasi

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui website dan membutuhkan koneksi jaringan untuk bisa mengoperasikan aplikasi animaker.
2. Masih ada ikon-ikon yang tidak bisa digunakan dikarenakan masih bersifat prabayar.



### DAFTAR PUSTAKA

Tri Riswahyuningsih, 'Mengembangkan Bahan Ajar Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Bermuatan Science-Technology-Society-Environment', *Tri Riswahyuningsih*, 1.1 (2017), 107–23.

Subekti, Ari, Buku Tematik Siswa SD/MI Kelas V Tema Benda-benda di sekitar kita, Edisi Revisi, Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

## Lampiran 12 Riwayat Hidup

**Rachma Dwi Yanti**, Lahir di Desa Pana, Kec. Alla, Kab. Enrekang pada tanggal



06 september 1997. Merupakan anak pertama dari pasangan ayahanda Tambaru dan Alm Ibunda Hadriani. Penulis memulai pendidikan formal di Tk Aisyah Pana pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2004, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 113 Pana pada tahun 2004, kemudian

pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan MTsN 1 Alla', kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Enrekang pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang pendidikan strata satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2017.

Pada akhir studinya penulis menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda-benda di Sekitar Kita pada Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Bora Palopo”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).