

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
SUBTEMA SIKLUS AIR KELAS V SDN 068 MANGANAN
KECAMATAN RONGKONG**

Skripsi

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
SUBTEMA SIKLUS AIR KELAS V SDN 068 MANGANAN
KECAMATAN RONGKONG**

Skripsi

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodi Alfayat
NIM : 17 0205 0016
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar 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 dari bagian skripsi, adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata 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, 22 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Dodi Alfayat

17 0205 0016

METERAI
TEMPEL

1702050016290

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Siklus Air Kelas V SDN 068 Manganan Kecamatan Rongkong” yang ditulis oleh Dodi Alfayat Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050016, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 1 Maret 2023, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 22 Agustus 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag. | Penguji I | (.....) |
| 3. Dr. Hisbullah, M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Nurdin K., M.Pd. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Nilam Permatasari, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui,

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

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Nurdin K., M.Pd.
NIP. 1968231 1999031014



Mirawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Siklus Air Kelas V SDN 068 Manganan Kec. Rongkong” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. 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. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. dan Nilam Permatasari Munir, M. Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. dan Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan Penguji II penulis yang telah banyak memberikan arahan dan masukan sehingga skripsi ini bisah diselesaikan penulis.
3. Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd, dan Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
4. Ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Muhammad Andi Ajiegoena S.Pd., M.Pd. selaku ketua prodi dan sekertaris prodi PGMI yang telah membantu memudahkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak H Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
6. Ibu Masni dan kak Ika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

7. Bapak Gafar Hamzah kabubu S.,Pd. Selaku Kepala sekolah, seluruh Guru, dan peserta didik kelas V SDN 068 Manganan, khususnya pada bapak Romi S.PD. selaku wali kelas V yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.
 8. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis Ibu Marlin dan bapak Drs. Sumardi, yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis. Penulis berharap nantinya akan menjadi anak yang dapat dibanggakan. Untuk saudari-saudariku, Abdul Wahid Sumarlin S.P., Muhammad Ikbal Sumarlin, S.hut., Musdalifah Sumarlin yang selalu memberi semangat luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
 9. Kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
 10. Terkhusus kepada sahabat-sahabat pmii palopo yang selalu memberikan ide dan masukan sehingga saya bisah sampai pada tahap ini dan menyelesaikan skripsi dengan sebaik-bainya.
- Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Palopo, 2023

Dodi Alfayat
NIM.17.0205.0016

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye
Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik (di atas)

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
أُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هُوَ لَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ي	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمَ : *nu'ima*

عُدُوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila

kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf

kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

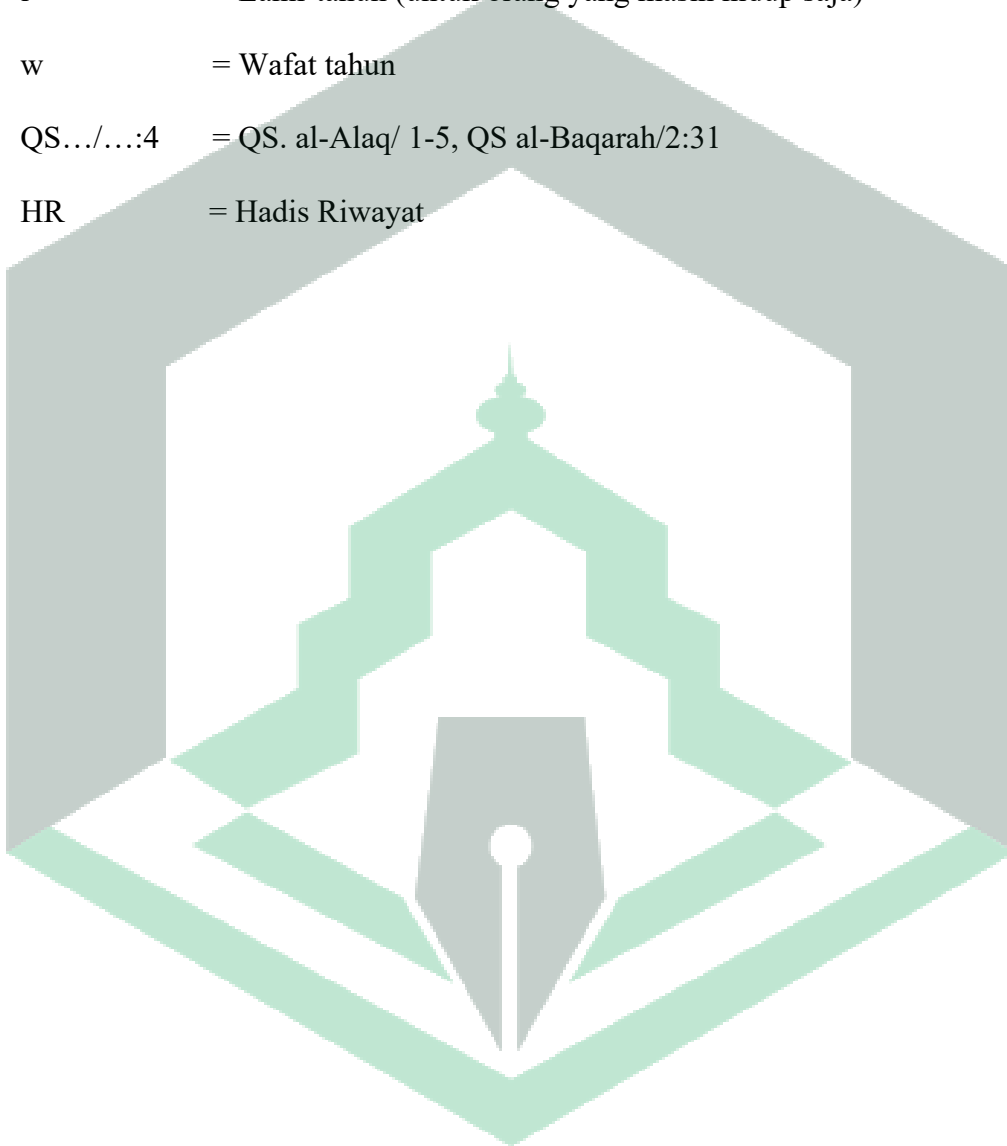
Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

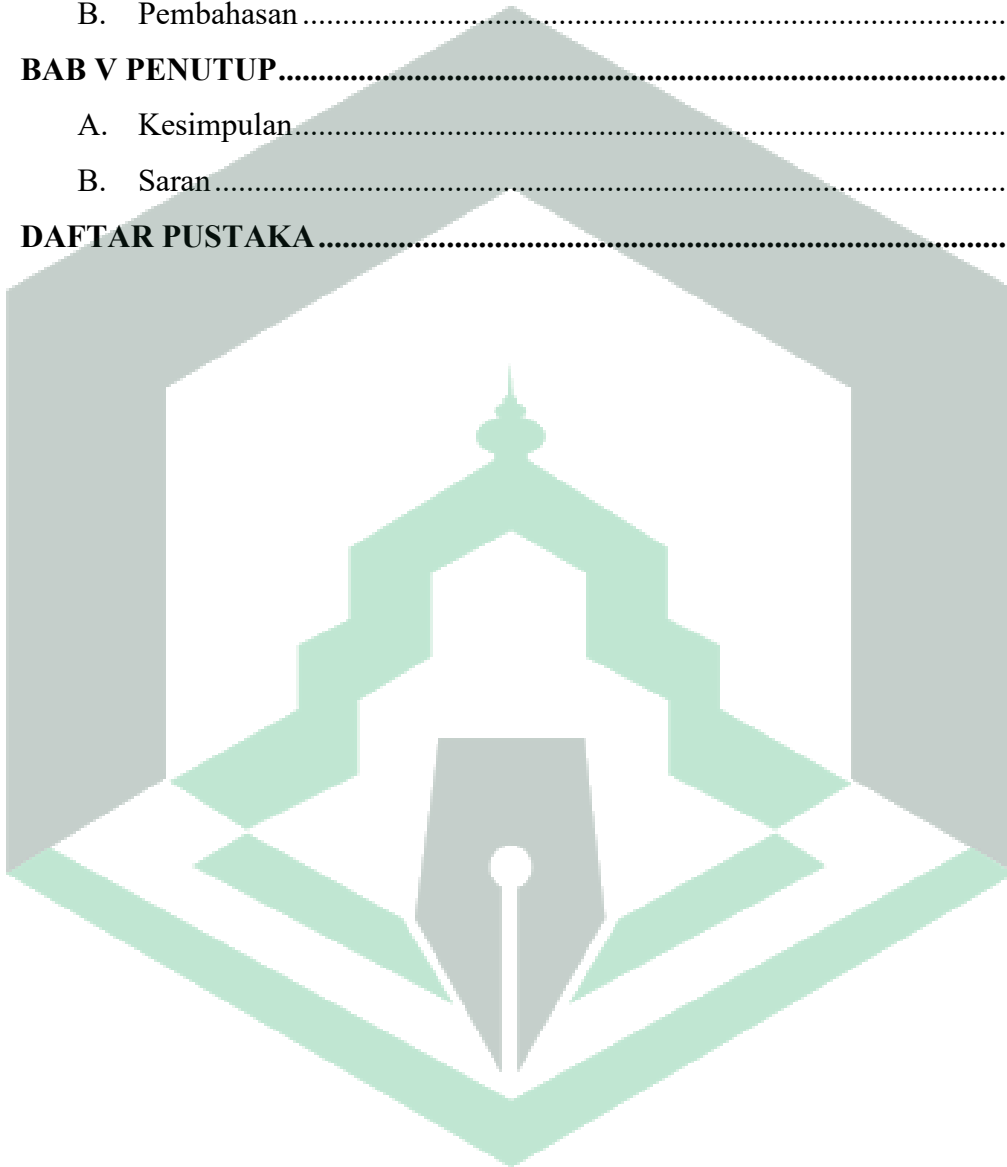
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS. al-Alaq/ 1-5, QS al-Baqarah/2:31
HR	= Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifik Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Kajian Teori.....	12
1. Video Pembelajaran	12
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
3. Video Animasi.....	17
4. Siklus Air.....	21
C. Kerangka Pikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Prosedur Pengembangan	30

E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al-Alaq Ayat 1-5.....	3
Kutipan Ayat QS. Al-Baqarah Ayat 31	11



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Validitas	35
Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas	35
Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa	50
Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Media.....	51
Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi	52
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik	56
Tabel 4.5 Data Hasil Angket Praktikalitas.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Air	19
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Fikir	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE	26
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian	28
Gambar 4.1 Angket Peserta Didik	39
Gambar 4.2 Angket Peserta Didik	40
Gambar 4.3 Angket Peserta Didik	40
Gambar 4.4 Angket Peserta Didik	41
Gambar 4.5 Angket Peserta Didik	41
Gambar 4.6 Software <i>adobe premier pro</i>	43
Gambar 4.7 Alur Pembuatan Film Dokumenter	44
Gambar 4.8 Penjabaran Buku Panduan Video Pembelajaran Animasi.....	45
Gambar 4.9 Penjabaran Video Pembelajaran Animasi	46

ABSTRAK

Dodi Alfayat, 2022. “*Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Siklus Air Kelas V SDN 068 Manganan Kec. Rongkong*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K. dan Nilam Permatasari.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan video pembelajaran animasi tema siklus air. Bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, untuk mengetahui hasil pengembangan, untuk mengetahui hasil validitas, dan untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran animasi.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyse, design, development, implementation, dan evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara guru dan angket siswa. Sumber belajar yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh 3 validator di antaranya: validator media, validator bahasa, dan validator materi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti dapatkan bahwa siswa di SDN 068 Manganan membutuhkan video pembelajaran animasi. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi edit video yaitu *premier pro*. Setelah video selesai didesain dilakukan validasi produk, didapatkan hasil dari ahli materi 90%, ahli bahasa 80,55%, dan ahli desain 82,5%. Setelah dihitung nilai keseluruhannya diperoleh data sebesar 84,48% dikategorikan sangat valid. Setelah tervalidasi selanjutnya peneliti memberikan kepraktisan kepada siswa dan diperoleh yaitu data sebesar 87,15% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi sudah sangat praktis untuk digunakan pada peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan. Dapat disimpulkan dengan adanya video pembelajaran animasi ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Animasi, Siklus Air, Video pembelajaran.

ABSTRAK

Dodi Alfayat, 2022. *“Development of an Animation Learning Video on the Water Cycle Theme for Class V SDN 068 Manganan Kec. Throat”*. Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Nurdin K. and Nilam Permatasari.

This thesis discusses the development of an animated learning video on the theme of the water cycle. Aims to determine the needs analysis, to determine the results of development, to determine the validity results, and to determine the practicality of animated learning videos.

This type of research uses Research and Development (R&D) development research. In this study, the ADDIE development model was used which consisted of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments used were teacher interviews and student questionnaires. The learning resources that have been created are then validated by 3 validators, namely: the media validator, the language validator, and the material validator. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis.

Based on the needs analysis, the researchers found that students at SDN 068 Manganan needed animated learning videos. Furthermore, the design of animated learning videos was carried out and the results of product validation were obtained from material experts 90%, linguists 80.55%, and design experts 82.5%. After calculating the overall value, the data obtained is 84.48% which is categorized as very valid. The practicality data that has been obtained is 87.15% which is categorized as very practical. These results indicate that animated learning videos are very practical to use for fifth grade students at SDN 068 Manganan. It can be concluded that the existence of this animated learning video can increase the enthusiasm and learning outcomes of students.

Keywords: Animation, Water Cycle, Learning videos

ABSTRAK

دودي الفيات ، 2022. "تطوير فيديو تعليمي للرسوم المتحركة حول موضوع دورة المياه للفئة الخامسة SDN 068 Manganan Kec حلق". أطروحة لمدرسة ابتدائية برنامج دراسة تعليم المعلمين ، كلية التربية والتعليم ، معهد ولاية بالوبو الإسلامي. بإرفاق نور الدين ك. وباتشولي بيرماتاساري.

تتناقش هذه الأطروحة تطوير فيديو تعليمي متحرك حول موضوع دورة المياه. يهدف إلى تحديد تحليل الاحتياجات ، وتحديد نتائج التطوير ، وتحديد نتائج الصلاحية ، وتحديد التطبيق العملي لأداة الفيديو التعليمية المتحركة.

يستخدم هذا النوع من البحث أبحاث تطوير البحث والتطوير. في هذه الدراسة ، تم استخدام نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من 5 مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت أدوات البحث المستخدمة هي مقابلات المعلم واستبيانات الطلاب. يتم بعد ذلك التحقق من صحة الموارد التعليمية التي تم إنشاؤها بواسطة 3 مدققين ، وهي: مدقق الوسائط ومدقق اللغة ومدقق المواد. تحليل البيانات المستخدمة هو تحليل البيانات النوعية وتحليل البيانات الكمية.

بناءً على تحليل الاحتياجات ، وجد الباحثون أن الطلاب في SDN 068 Manganan يحتاجون إلى مقاطع فيديو تعليمية متحركة. علاوة على ذلك ، تم تصميم مقاطع فيديو تعليمية متحركة وتم الحصول على نتائج التحقق من صحة المنتج من خبراء المواد 90% واللغويين 80.55% وخبراء التصميم 82.5%. بعد حساب القيمة الإجمالية ، بلغت البيانات التي تم الحصول عليها 84.48% والتي تم تصنيفها على أنها صالحة جداً. البيانات العملية التي تم الحصول عليها هي 87.15% والتي تم تصنيفها على أنها عملية للغاية. تشير هذه النتائج إلى أن مقاطع الفيديو التعليمية المتحركة عملية للغاية لاستخدامها لطلاب الصف الخامس في SDN 068 Manganan. يمكن أن نستنتج أن وجود هذا الفيديو التعليمي المتحرك يمكن أن يزيد من حماس الطلاب ونتائج التعلم.

الكلمات المفتاحية: الرسوم المتحركة ، دورة المياه ، مقاطع الفيديو التعليمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi faktor penting dalam segala jenis kebutuhan hidup, salah satunya ialah pendidikan.¹ Sebab Pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat menjadikan manusia mencapai suatu kemajuan sehingga berada pada derajat yang lebih baik dalam berbagai bidang kehidupan. Olehnya itu pengembangan produk pendidikan seperti bahan ajar merupakan salah satu upaya yang dapat di usahakan dalam suatu peningkatan mutu pendidikan dengan adanya pengembangan media pembelajaran juga akan memberikan dampak pada proses

¹ PGSD Fip and Universitas Negeri, 'Pengembangan Media Video Animasi Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas V SD', *Jurnal Jessica Great Melinda*, 09 (2017), 10.

pembelajaran peserta didik yang mana peran media pembelajaran sangat penting bagi guru maupun siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

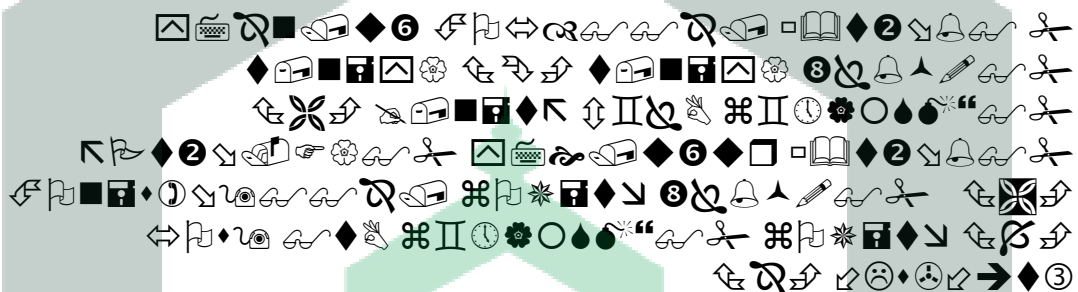
Kurikulum 2013 guru ditekankan dalam merancang media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif, pemilihan media pembelajaran tidak bisa sembarangan, ada beberapa materi yang hanya dapat menggunakan media gambar saja, contohnya macam-macam sumber daya alam dan pelestarian hewan langka, namun adapula materi yang tidak cukup menggunakan gambar saja, contohnya seperti proses pencernaan manusia dan peredaran darah. Siklus air merupakan materi yang tidak mudah dipelajari karena pada materi ini terdapat suatu proses dimana perubahan partikel berlangsung di atmosfer bumi.² sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan proses siklus air kedalam bentuk animasi agar siswa mendapat gambaran secara nyata bagaimana proses siklus air kedalam bentuk animasi yaitu dengan menggunakan video animasi pembelajaran.

Bukan hanya itu menciptakan pembelajaran yang berkualitas maka perlu dengan adanya peran dari berbagai faktor yaitu kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai aspek yaitu Rana afektif, kognitif, dan psikomotori. Sehingga, melalui tiga ranah aspek tersebut harus saling berkesinambungan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menggembirakan, serta dapat

² Bastiar Ismail Adkhar, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam". *Skripsi*, Universitas Negeri Malang (Disd', 2016), 19.

merangsang daya kreatifitas peserta didik. Oleh karena itu, pendidik memiliki tujuan mengembangkan kemampuan minat dan bakat, upaya pembentukan karakter individu menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan serta menjadikan hamba allah dengan kepribadian muttaqien yang diperintahkan Allah, karena hamba yang paling mulia di sisi Allah adalah hamba yang paling taqwa.

Sebagaimana dengan firman Allah Swt. QS. al-Alaq/96:1-5 sebagai berikut:



Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, dan Tuhanmu yang maha pemurah mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahu³”.

Menurut Ibnu Katsir bahwa surah Al-Alaq ayat 1-5 merupakan surah yang berbicara tentang permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hambanya, awal dari nikmat yang diberikan kepada hambanya dan sebagai tanbih (peringatan) tentang proses awal penciptaan manusia dari alaqah. Ayat ini juga menjelaskan kemulkaan Allah Swt. yang telah mengajarkan manusia sesuatu hal

³ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Terjemahan (Jakart: 2015), 597

(pengetahuan) yang belum di ketahui, sehingga hambah di muliakan Allah dengan ilmu yang merupakan qudratnya.⁴

Terdapat pula hadist yang menjelaskan bahwa Allah sangat menyukai seorang manusia yang mengerjakan pekerjaannya secara profesional seperti guru yang harus mempunyai kreativitas yang bagus, sebagai berikut:

حَدَّثَنَا أَحْمَدُ، قَالَ : نَا مُصْعَبُ، قَالَ : نَا بَشْرُ بْنُ السَّرِيِّ، عَنِ مُصْعَبِ بْنِ ثَابِتٍ، عَنْ هِشَامِ بْنِ عُرْوَةَ، عَنْ أَبِيهِ. عَنْ عَائِشَةَ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : إِنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ يُحِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُتَّقِنَهُ. (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Ahmad, ia berkata: Telah menceritakan kepada kami Mush’ab, ia berkata: Telah menceritakan kepada kami Bisyr ibn As-Sariy, dari Mush’ab ibn Tsabit, dari Hisyam bin ‘Urwah, dari bapaknya. Dari ‘Aisyah, bahwasanya Rasulullah saw. bersabda: Sesungguhnya Allah ‘Azza Wajalla mencintai seseorang yang apabila bekerja mengerjakannya secara profesional (itqan)”. (HR. Ath- Thabrani).⁵

Menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai kompetensi. Diantaranya adalah kompetensi mengajar. Kompetensi dasar mengajar merupakan kemampuan seorang guru dalam memberikan informasi atau pengetahuan secara professional kepada peserta didik, dengan secara bermakna dan efektif dan menyeluruh. Jadi keterampilan atau kemampuan mengajar harus dimiliki oleh seorang pendidik, dan dengan memiliki keterampilan mengajar,

⁴ Abu Fida Al-hafis ibn Katsir Aldimisqi, Tafsir Al-quran AlAdsim jilid 4,(beirut: Daral-Fikr,T,th.). 645

⁵ Al-Hafizh Abu Al-Qasim Sulaiman bin Ahmad Ath-Thabrani, *Al-Mu’jamu Al-Awsath*, Juz. 1, No. 897, (Cairo-Mesir: Darul Haramain, 1995), h. 275.

pendidik dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik yang terealisasikan dalam hasil belajar peserta didik.⁶

Proses pembelajaran tersebut harus di rancang dengan semudah mungkin sekaligus bermakna dan menyenangkan agar dapat membuat anak muda dalam memahami materi pelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran secara menggisikkan dan menggembirakan. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Video animasi pembelajaran adalah suatu instrumen gambar atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi pada saat proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya video animasi akan memudahkan pendidik untuk menjelaskan pembelajaran di kelas.

Hasil Observasi dengan guru pengampu mata pelajaran IPA sub tema siklus air kelas V SD Negeri 068 Manganan, menunjukkan bahwa guru memang belum menggunakan video animasi pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya motivasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, guru kurang memaksimalkan fasilitas sarana dan prasarana yang ada padahal di SDN 068 Manganan, telah tersedia berbagai fasilitas seperti komputer, laptop, dan proyektor sebagai media untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Sehingga dari hasil wawancara Guru mengatakan bahwa video animasi pembelajaran tersebut dirasa sangat perlu karena di SD 068 Mangana, khususnya kelas V

⁶ Muhammad Halifi, *Analisis Ketrampilan dasar Mengajar Guru PKn Bersertifikasi Di MTs, Universitas islam Negeri Mataram*, 2021, hal. 20.

belum ada media berupa video animasi pembelajaran. Ketika pelajaran disajikan dengan menarik pasti rasa ingin tau siswa terhadap materi pelajaran akan meingkat. Maka dari itu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk video animasi pembelajaran cara yang efektif untuk meningkat kemampuan dan keaktifan di kelas bagi peserta didik. Walaupun sekolah masih belum memiliki sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran secara online seperti di perkotaan, paling tidak melalui pengembagan video animasi pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat dengan mudah belajar secara konkrit, sebab video pembelajaran yang dikembangkan di sajikan banyak sekali visualisasi, audio, dan animasi yang mengajarkan siswa di kelas seolah-olah belajar secara langsung dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 068 Manganan dan melihat permasalahan yang ada peneliti mencoba mengembangkan video animasi pembelajaran untuk menjawab dari masalah yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan latar belang masalah tersebut maka judul yang diangkat adalah. “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Siklus Air Kelas V SDN 068 Manganan Kecamatan Rongkong”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong?

2. Bagaimanakah hasil pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong?
3. Bagaimanakah validitas pengembangan video animasi pembelajaran pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong?
4. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong?

C. Tujuan penelitian

Tiada kegiatan yang tanpa tujuan, begitu juga dengan penelitian ini. Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong.
3. Untuk mengetahui validitas pengembangan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong.
4. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran animasi pada peserta didik kelas V tema siklus air SDN 068 Manganan kecamatan Rongkong.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

2. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediasi sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

3. Bagi guru

Sebagai bahan ajar pertimbangan guru dalam mengembangkan video pembelajaran animasi tema siklus air, sehingga memberikan pengalaman yang baru dan menarik bagi siswa.

4. Bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Materi dalam video animasi adalah materi siklus air kelas V di SDN 068 Manganan.

2. Video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*.
3. Video animasi ini berdurasi 04:40 menit, dan penggunaannya dalam proses pembelajaran menggunakan laptop dan *LCD*. Media ini dikembangkan agar menarik perhatian siswa dan memberikan pengetahuan baru untuk menyelesaikan materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Adanya video pembelajaran 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. Video pembelajaran animasi ini difokuskan hanya untuk sub tema siklus air.
- b. Video pembelajaran animasi hanya diuji coba kelompok kecil saja.
- c. Video pembelajaran animasi hanya dilihat validasi dan praktikalitasnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan seperti spesifikasi produk yang terdahulu dengan produk yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
1.	Nama	Hendra Eka Wahyuno	Delila Khoiriyah Mashuri	Dodi alfat
2.	Tahun penelitian	2019	2020	2022
3.	Model pengembangan	ADDIE	ADDIE	ADDIE
4.	Software Pembangun Media	Powtoon	Development	Adobe Premiere Pro
5.	Materi	Tematik tema lingkungan	Volume Bangun Ruang	Siklus Air
6.	Tingkat Subjek Penelitian	SD	SD	SD
7.	Kegiatan Uji Coba	Hanya sampai pada tahap Validasi	Secara Langsung	Secara Langsung

Berdasarkan tabel diatas penelitian dari Hendra Eka Wahyuno, dengan judul pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik tema lingkungan kelas 3 SDN lowokwaru 1 Malang, pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah cukup layak. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh persentase 75,6% dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 80% sehingga dapat

dijumlahkan 79,20% dan produk dikatakan layak.¹ Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu terletak pada aplikasi edit video yang digunakan. Persamaanya sama-sama mengembangkan video pembelajaran animasi.

Selanjutnya penelitian dari Delila Khoiriyah Mashuri dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V*”². 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 presentase 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 siswa menunjukkan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90%. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu terletak pada

¹ Hendra Eka Wahyuni, Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowok Waru 1 Malang. (*Skripsi* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 150.

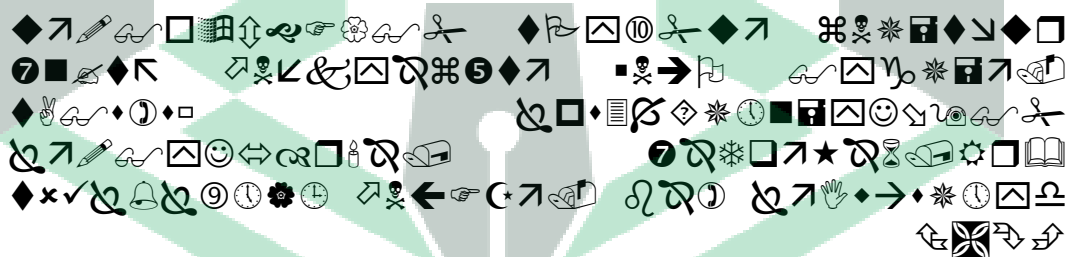
² Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V’, *Jurnal Pengembangan Media Video Animasi*, 8.5 (2020), 893.

aplikasi edit video yang digunakan dan materi yang akan diajarkan. Persamaanya sama-sama mengembangkan video pembelajaran animasi.

B. Kajian teori

1. 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.³ Selain itu video yang kita pahami tentang perantara untuk menyampaikan pesan juga dijelaskan dalam Q.S. Al-Baqarah/2:31:



Terjemahannya:

Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

³ 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>>.

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

- a. *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.
- b. *Stand Alone* (berdiri sendiri), video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lama atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. *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.

- d. 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.
- e. 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 dipraktikan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *Support* untuk setiap *Spech System* komputer.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para peserta didik secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. 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.⁴

⁴ 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>>.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Menurut Agni Era Hapsari, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain:⁵

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster dan lain-lain media grafis juga biasa di sebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, seperti diorama.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, dan lain-lain

b. Media Visual⁶

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu proyeksi/proyektor. Media visual di bedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

- 1) Media visual diam, contohnya: foto, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan sebagainya.
- 2) Media visual gerak, contohnya: gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

⁵ Agni Era Hapsari, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk This Study Aimed to Improve History Learning Achievement through the Implementation of Cooperative Learning Model NHT Assisted Interactive Media. 8.

⁶ Berlian Sunandar, S,Pd. "Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Quran Nurul Huda Pesawaran.". (2020), 40.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.⁷ Media ini dibedakan menjadi dua yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

- 1) Media audio visual diam, contohnya: TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- 2) Media audio visual gerak, contohnya: film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya.

d. Media Serba Neka

Media serba neka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah, atau si masyarakat yang dapat di manfaatkan sebagai media pengajaran.⁸ Contohnya media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya:

- 1) Papan tulis, buletin, flanel, magnetik, listrik, dan paku
- 2) Media tiga dimensi diantaranya: model, mock up, diorama

⁷ Berlian Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Quran Nurul Huda Pesawaran".(2020), 40.

⁸ 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), 35.

- 3) Realita adalah benda-benda nyata seperti aslinya. Contohnya: seorang guru membawa kelinci, burung dan ikan lalu mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- 4) Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah. Dari beberapa pengelompokan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:
 - a) Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dan lain-lain.
 - b) Media Audio: Media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
 - c) Media Audio Visual: Media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video, televisi, sound slide.
 - d) Multimedia: Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.
 - e) Media Realita: Media realita (nyata) yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dan sebagainya.⁹

3. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang

⁹ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1 April, 2016.

telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud diatas seperti manusia, hewan, maupun tulisan. \

Dalam bahasa kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “Anima” yang berarti jiwa dan seolah-olah terlihat hidup.¹⁰ 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.¹¹ 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

¹⁰ Sidik; and Nanda; Annisa, ‘Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia’, *None*, 14.2 (2017), 83–90.

¹¹ 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.

peserta didik, menarik dan dapat memfokuskan belajar peserta didik serta desain pembuatan produk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata.

Video animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.¹² Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.¹³

Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara

¹² Lukyana Tifani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru, 2021, 11.

¹³ Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12.2 (2020), 27.

sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setis hitungan waktu.

b. Kelebihan Video Pembelajaran Animasi

- 1) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- 2) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- 3) Gambar serta warna-warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- 4) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- 5) Lebih komunikatif informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit di mengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.
- 6) Mudah dibuat dan di modifikasi
- 7) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.¹⁴

c. Kekurangan Video Pembelajaran Animasi

Mebutuhkan 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

¹⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 11 <<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>>.

gunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.¹⁵

4. Siklus Air

Siklus air ini merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke bumi.¹⁶ Siklus air ini terjadi melalui evaporasi (penguapan), presipitasi (pengendapan), dan kondensasi (pengembunan) Berikut proses daur air yaitu:¹⁷

- a. Evaporasi air di laut, sungai, dan danau menguap karena pengaruh panas dari sinar matahari. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Proses penguapan ini disebut evaporasi.
- b. Presipitasi uap air naik dan berkumpul di udara. Lama kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan).
- c. Kondensasi jika suhunya turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).

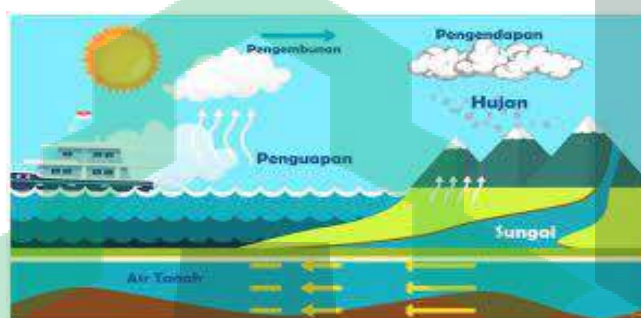
Titik-titik air di awan kemudian akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh di tanah atau perairan. Air

¹⁵ Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibd, *Media Literasi Sekolah*, (Semarang : Cv Pilar Nusantara, 2018), hal 328-330

¹⁶ Sudadi, 'Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka', *Convention Center, Jurnal Kota Tegal*, 4.80 (2017), 4.

¹⁷ Hartono, *Geografi: Jelajah Bumi dan Alam Semesta*, (Bandung: Citra Praya, 2007), 116

hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah (infiltrasi). Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur. Air tanah juga akan mengalir ke danau atau sungai. Air hujan juga ada yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau. Kondisi ini akan menambah jumlah air di tempat tersebut (run off). Air di sungai akan mengalir ke laut. di lain pihak sebagian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan bersama dengan uap dari air laut dan tumbuhan. Proses perjalanan air di daratan itu terjadi dalam daur air. Dari sini dapat disimpulkan bahwa jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.¹⁸ Secara sederhana daur air dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 2.1 Siklus Air¹⁹

Selama dalam perjalanan siklus air, air ada yang bertahan diberbagai tubuh perairan, ada pula yang langsung kembali masuk pada siklus air. Berdasarkan

¹⁸ A. Syarifudin, Hidrologi Terapan, (Yogyakarta: ANDI, 2017), 8.

¹⁹ Sumber: <https://www.google.co.id/amp/s/m.tribunnews.com/amp/pendidikan/2021/03/05/apa-itu-siklus-air-berikut-pengertian-hingga-proses-terjadinya-siklus-air>

lama peredaran air, siklus air dapat di bedakan menjadi tiga, yaitu siklus pendek, sedang, dan panjang.²⁰

- a. Siklus pendek merupakan merupakan suatu proses peredaran air dengan jangka waktu yang relatif cepat. Proses ini biasanya terjadi di laut. Air laut mengalami evaporasi (penguapan), karena danya panas dari sinar matahari. Uap air dari naik ke atas sampai pada ketinggian tertentu mengalami kondensasi sehingga terbentuk awan-awan semakin lama semakin besar, maka turunlah sebagian hujan diatas laut. Air yang turun ini kembali menjadi air laut yang akan mengalami evaporasi lagi.
- b. Siklus sedang air laut mengalami evaporasi menuju atmosver, dalam bentuk uap air karena panas sinar matahari. Angin yang bertiup membawa uap air laut ke arah daratan. Pada ketinggian tertentu, uap air yang berasal dari evaporasi air laut, sungai, dan danau berkumpul makin banyak di udara. Suatu saat uap air akan menjadi jenuh dan mengalami kondensasi, kemudian menjadi hujan. Air hujan yang jatuh di daratan selanjutnya mengalir ke parit, selokan, sungai, danau, dan menuju ke laut lagi.
- c. Siklus panjang panas sinar matahari menyebabkan evaporasi air laut. Angin mebawa uap air laut ke arah daratan dan bergabung bersama dengan uap air yang berasal dari danau,sungai, dan tubuh perairan lainnya, serta hasil transpirasi dari tumbuhan Air hujan yang jatuh, sebagian meresap ke dalam tanah (infiltrasi) menjadi air tanah. Siklus panjang merupakan siklius yang berlangsung paling lama dan prosesnya paling lengkap.

²⁰ Agnes Rahmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Siklus Air Berbasis Metode Montessori' *Skripsi*, 2017.

5. 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 meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu video pembelajaran yang digunakan adalah *Adobe premiere pro*.²¹

Adobe premiere pro adalah Perangkat lunak penyunting video untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video. aplikasi *Adobe premiere pro* ini merupakan salah satu sarana yang paling tepat dan akurat, karena dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik.²²

Langkah-langkah membuat penggunaan *Adobe premiere pro* yaitu:

f) Cara menjalankan aplikasi

Terlebih dahulu install software *Adobe premiere pro* sehingga aplikasi *Adobe premiere pro* dapat di jalankan.

- 1) Membuka aplikasi *adobe premiere pro* yang telah *terinstall* di perangkat.
- 2) Pada tampilan *star*, klik *new project* untuk membuat *projek* baru
- 3) Akan muncul tab *new project*
- 4) Tentukan nama *project* tentukan lokasi penempatan file
- 5) Selanjutnya klik tombol *oke*.²³

²¹ Lestari ismail, Eanawaty, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidioscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ikatan Kimia". *Portal Jurnal Ilmiah Universitas Tanjungpura*.(PJI-UNTAN), 2 november (2016), 1-10.

²² W.H kencana ,jurnal repisytory yai ac id. *Adobe premiere pro*, 2020, 210.

²³ Adtman A. Hasan and Umi Baroroh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videscibe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. (2019), 55.

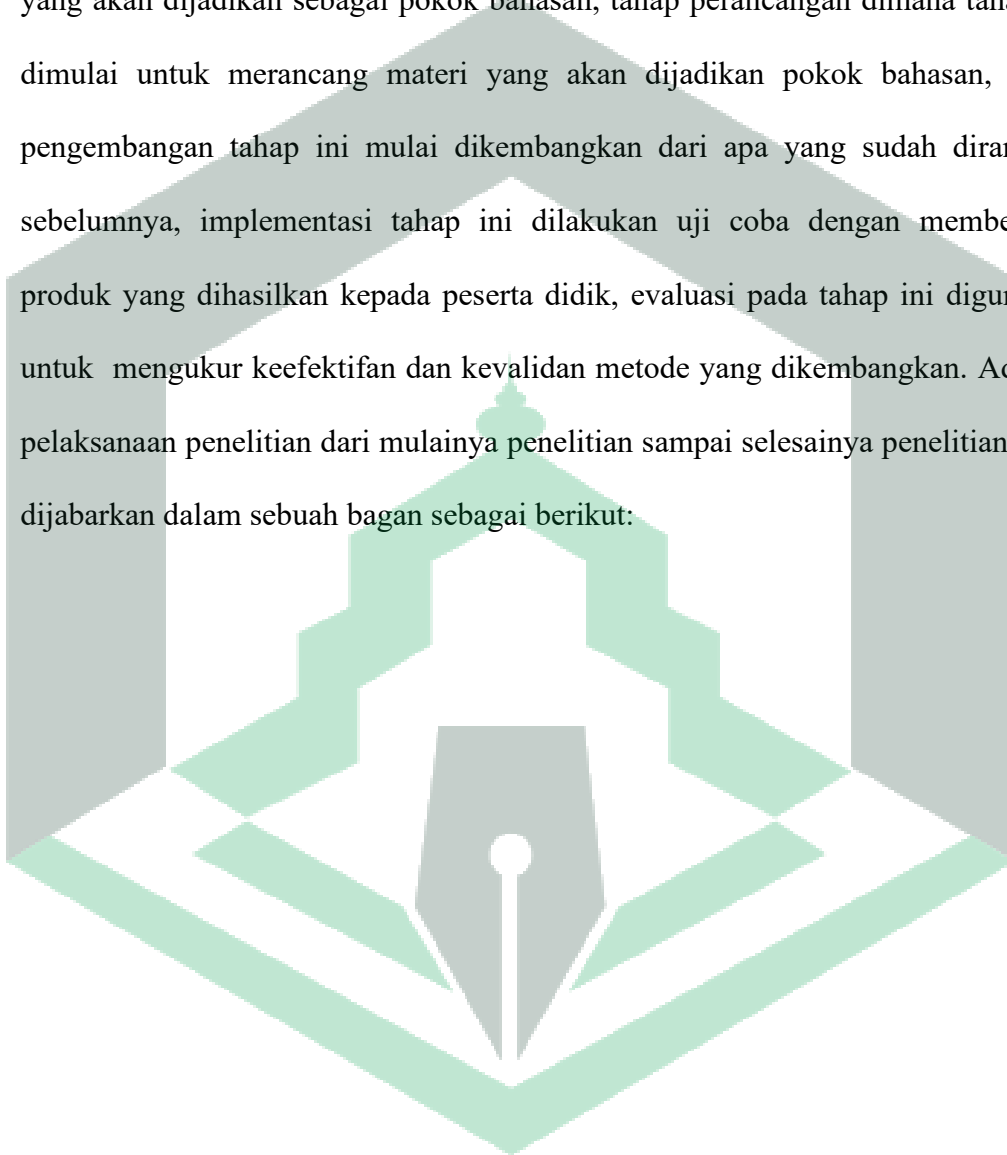
C. Kerangka Pikir

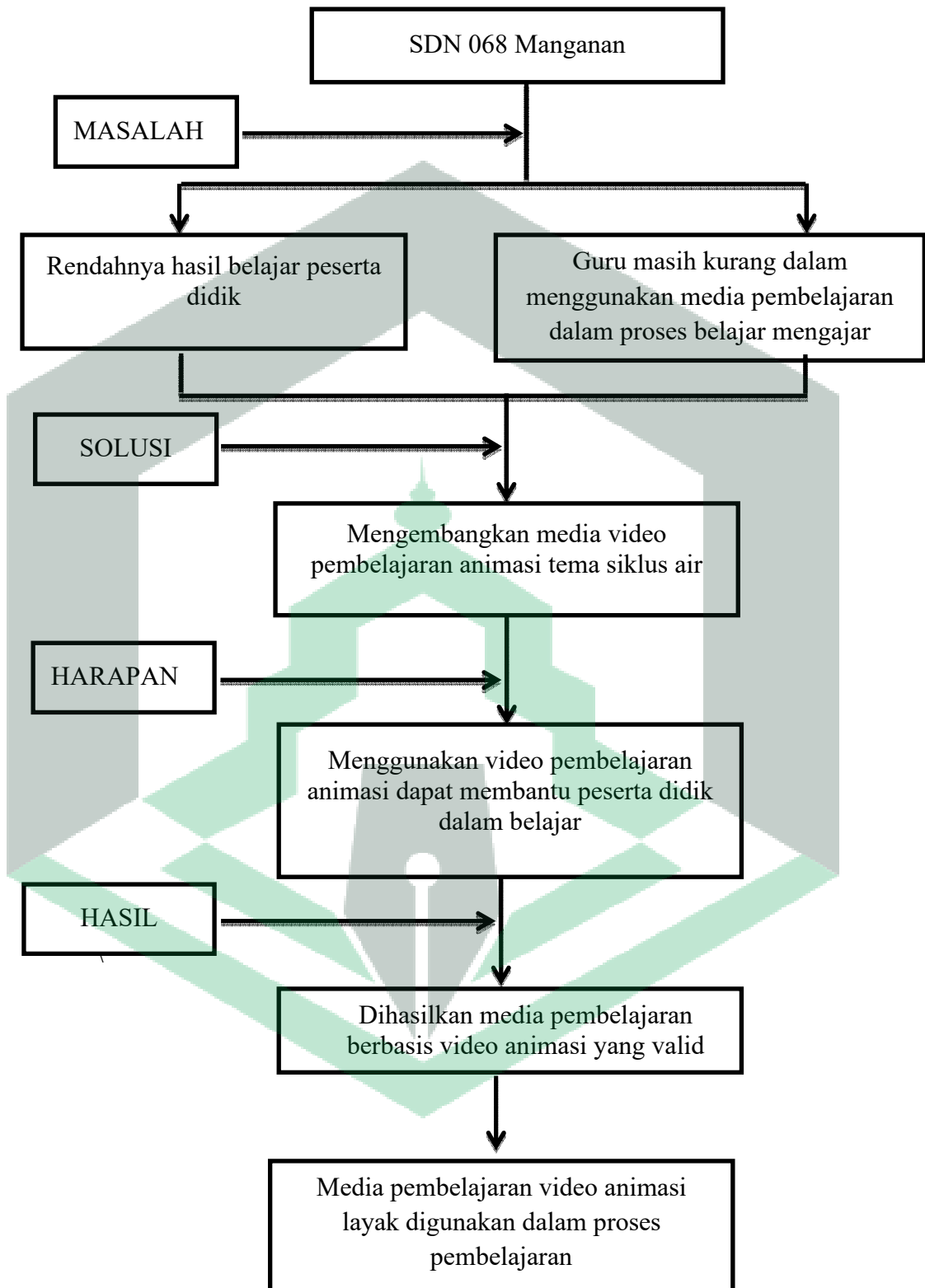
Berpikir merupakan berbagai kegiatan yang menggunakan konsep dan lambang sebagai pengganti objek peristiwa. Perbedaan peserta didik dalam menerima pembelajaran menuntut seorang pendidik untuk mampu menetapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan mampu memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil peserta didik.²⁴ Salah satu metode pembelajaran yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

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 video animasi pada pelajaran IPA tema siklus air di Kelas V SDN 068 Manganan.

²⁴ Anita Maulidya, berpikir dalam problem solving, *ihya : Jurnal Uinsu*, vol.4 no,1,2018,11.

Pengembangan media pembelajaran video animasi dikembangkan melalui metode ADDIE dimana metode ADDIE 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 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 2.2 Bagan Kerangka Fikir

BAB III

METODE PENELITIAN

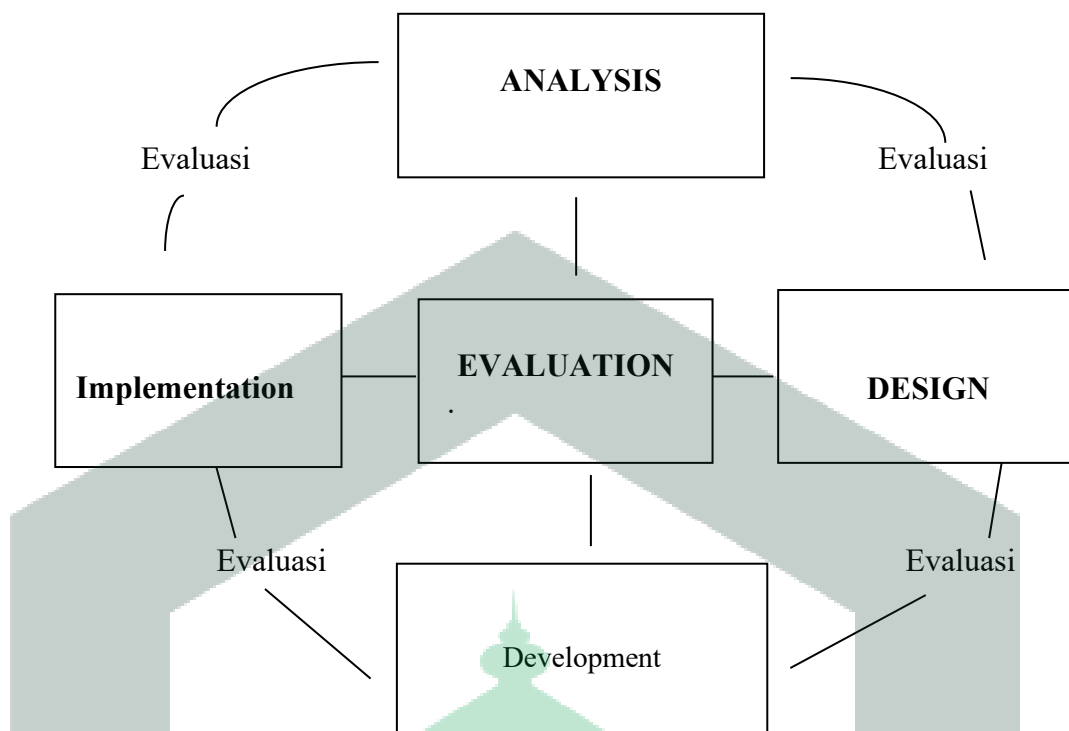
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian yang dilakukan dengan memadukan produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun efektifitas. Peneliti menggunakan pengembangan media berupa video animasi, karena Video animasi salah satu media yang dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, video animasi bisa membawa anak berimajinasi ke dalam materi IPA yang abstrak kebentuk yang lebih konkrit. Sehingga media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memahamkan siswa.

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode research and development (R&D), model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis Design Development Implementation Evaluation. ADDIE muncul pada tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan Research and Development (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.¹

Berikut model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:

¹Sugiyono, metode penelitian pendidikan, (*Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*), (Bandung:Jurnal Alfabeta,2019), 766.

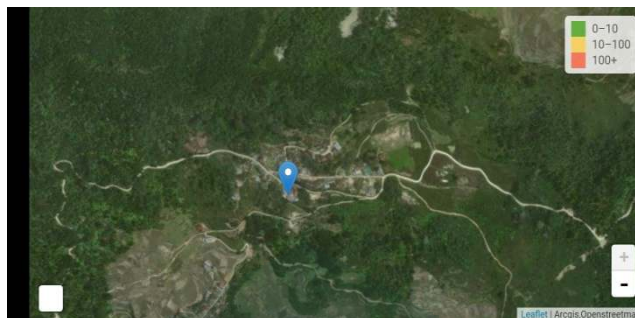


Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk Berupa Desain Pembelajaran

Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, yaitu harus sesuai dengan urutan dan tidak boleh dibolak balik. karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah di pahami oleh pendidik. berikut ini penjelasan setiap proses dari model pengembangan ADDIE.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 068 Manganan yang berlokasi di Desa Rinding Allo, Kec Rongkong Kab Luwu Utara.



Gambar 3.2 Lokasi Penelitian²

Proses dalam penelitian ini di butuhkan waktu yang tidak sebentar. Penelitian ini dimulai dari observasi awal dengan mencari tahu kebutuhan siswa dan sekolah. Adapun alasan peneliti memilih kelas V karena atas pertimbangan guru dan juga produk yang akan dikembangkan itu cocok dengan materi yang akan diajarkan yaitu siklus air.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Objek penelitiannya yaitu media bahan ajar yang diterapkan pada mata pelajaran IPA tema siklus air di SD Negeri 068 Manganan. Subjek penelitiannya yaitu seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 068 Manganan. Sehingga Peneliti menganggap bahwa sekolah ini cocok untuk mengembangkan suatu media video animasi pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang baik.

D. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan metode ADDIE. Pada tahap ini dilakukan berbagai kegiatan, yakni analisis kebutuhan dan analisis materi.

² Sumber: Aplikasi google maps 2022

2. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan aplikasi adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

3. Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk berupa video animasi, peneliti menggunakan aplikasi *Adobe premiere pro* sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya. Proses pembuatan video animasi meliputi pembuatan slide materi dan animasi selanjutnya di satukan dalam bentuk video.

4. Validasi Ahli

Video animasi yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli. Uji ahli dilakukan oleh tiga ahli. Pengujian Video animasi dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digu nakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I.

5. Tahap Implementasi (*Implementation*).

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap video animasi. Langkah ini yaitu melakukan implementasi video animasi pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media video animasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

Observasi aktifitas peserta didik bertujuan untuk mengetahui efek dan proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan Video animasi pembelajaran yang dikembangkan.

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 siklus air SDN 068 Manganan.

3. Kuisisioner/Angket

a. Angket Validitas

Guna menghasilkan Video animasi Pembelajaran yang valid, maka video animasi yang dihasilkan perlu untuk divalidasi. Validasi video animasi dilakukan oleh ahli dan praktisi pendidikan sesuai dengan bidang kajiannya. Para ahli dan praktisi itu disebut dengan validator. ahli yang hendak melakukan validasi Video animasi terdiri dari dosen, dan praktisi terdiri dari guru.

b. Angket Kepraktisan

Setelah divalidasi, selanjutnya video animasi yang telah direvisi akan diuji cobakan untuk mengetahui tingkat praktikalitas (keterpakaian) video animasi. uji coba dilaksanakan terbatas dalam kelompok kecil, misalnya 2-5 orang siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat serta efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran untuk bahan revisi dan penyempurnaan sebelum diproduksi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan kurikulum dan data sekolah SDN 068 Manganan pada proses pembelajaran menggunakan Video animasi pembelajaran dan pada saat pengisian angket penilaian video animasi pembelajaran.

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. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

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.³ Analisis validitas menggunakan skala Likert dengan langkah-langkah:

- a. Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1).
- b. Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
- c. Pemberian nilai validitas dan praktikalitas dengan cara menggunakan rumus:

$$V = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana:

V = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimum

³ Syilvi Nimas Aghytiaan M,Pd,. “Validasi Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI SMA Alhidayah Jenu”, 01:02 (2020), 34

Kriteria validitas dan praktikalitas sebuah produk dapat dilihat pada tabel berikut ini.⁴

Tabel 3.1 Kategori Validitas

Interval	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Tidak Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas

Interval	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

⁴ Raudhatul Janna, Natural Science, *Pengembangan Media pembelajaran fisika berbasis mobile learning dengan menggunakan adobe Flash cs 6 siswa kelas XI MAN 2 Padang* (2017), 37.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDN 068 Manganan Desa Rinding allo Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran animasi tema siklus air pada peserta didik kelas V. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan salah satu sekolah negeri di kabupaten Luwu Utara. Adapun jumlah peserta didik pada kelas V ini berjumlah 7 orang. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran pendidik belum banyak menggunakan video pembelajaran animasi. 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 siklus air.

Setelah peneliti telah melakukan penelitian pada peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan, 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 video pembelajaran animasi pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Hasil Analisis (*Analysa*) Kebutuhan Video Pembelajaran Animasi

Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa angket siswa (peserta didik), wawancara pendidik kelas V (Wali Kelas V SDN 068 Manganan). Berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik, wawancara guru tentang penggunaan video pembelajaran animasi pada materi IPA subtema siklus air kelas V di SDN 068 Manganan, mendapat informasi bahwa penggunaan bahan ajar berupa video 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. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam materi siklus air, peneliti memperoleh informasi bahwa pada materi ini masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena pendidik masih kurang dalam menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga kebanyakan diantara mereka kurang merespon materi yang disampaikan.¹

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,

¹ Romi, Wali Kelas V SDN 068 Manganan, Kec. Rongkong, Kab. Luwu Utara, wawancara tanggal 13 November 2022.

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 video pembelajaran yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan.

Selanjutnya diperoleh informasi bahwa peserta didik kesulitan dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang termotivasi dikarenakan pendidik kurang mempersiapkan video pembelajaran animasi 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 bahan ajar sehingga pelaksanaan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal, dimana bahan ajar 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.²

Berdasarkan wawancara hasil belajar siswa pada tema siklus air masih rendah sehingga dibutuhkan upaya untuk bisa agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.³ Pengembangan bahan ajar yang tepat sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan.

² Romi, Wali Kelas V SDN 068 Manganan, Kec. Rongkong, Kab. Luwu Utara, Wawancara Guru Tanggal 23 November 2022.

³ Romi, Wali Kelas V SDN 068 Manganan, Kec. Rongkong, Kab. Luwu Utara, Wawancara Guru Tanggal 23 November 2022.

Bahan ajar yang sesuai tersebut adalah video pembelajaran animasi yang dapat membuat peserta didik antusias belajar serta dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Terlihat juga dari hasil angket peserta didik. Hasil analisis belajar peserta didik di peroleh bahwa keseluruhan peserta didik sulit dalam memahami materi yang diajarkan. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini bisa terjadi karena pendidik kurang dalam menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran.



Gambar 4.1 Angket Peserta Didik Diolah dengan Ms. Excel

Selanjutnya peneliti mendapatkan peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran tentang materi siklus air didalam kelas, itu terlihat dari hasil angket yang sudah peneliti dapatkan yaitu sekitar 86% merasa bosan dan 14% merasa biasa saja. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dapat dilihat pada gambar 4.2.

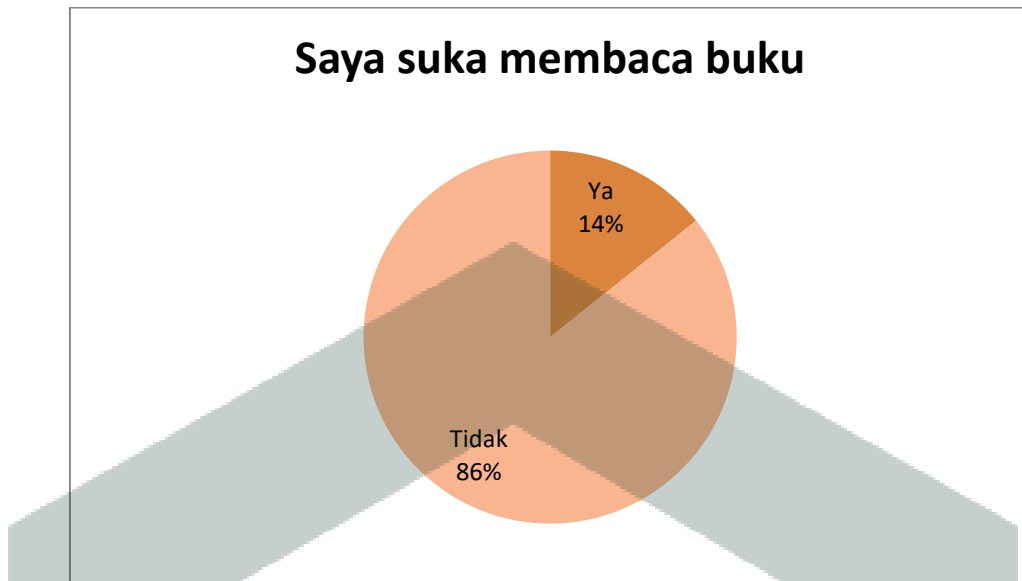


Gambar 4.2 Angket Peserta Didik Diolah dengan Ms. Excel

b. Analisis Siswa

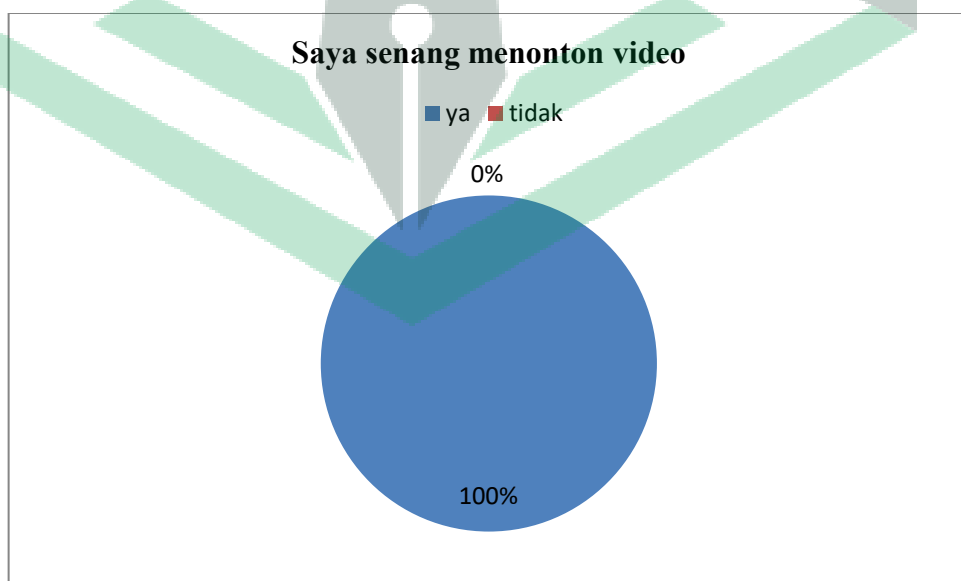
Data respon peserta didik yang didapat dengan melibatkan 7 orang peserta didik. Tanggapan peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan angket setelah peserta didik mengikuti pembelajaran untuk materi siklus air. Data yang di peroleh dari angket di analisis dengan menghitung persentase setiap item pernyataan dalam angket tersebut.

Peneliti telah membagikan angket kepada peserta didik mengenai bahan ajar yang mereka sukai. Terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu sekitar 86% tidak begitu menyukai membaca buku dan sekitar 14% senang dengan membaca buku. Jadi, dapat disimpulkan jika rata-rata dari peserta didik kurang suka pada proses pembelajaran selama ini.



Gambar 4.3 Angket Peserta Didik Diolah dengan Ms. Excel

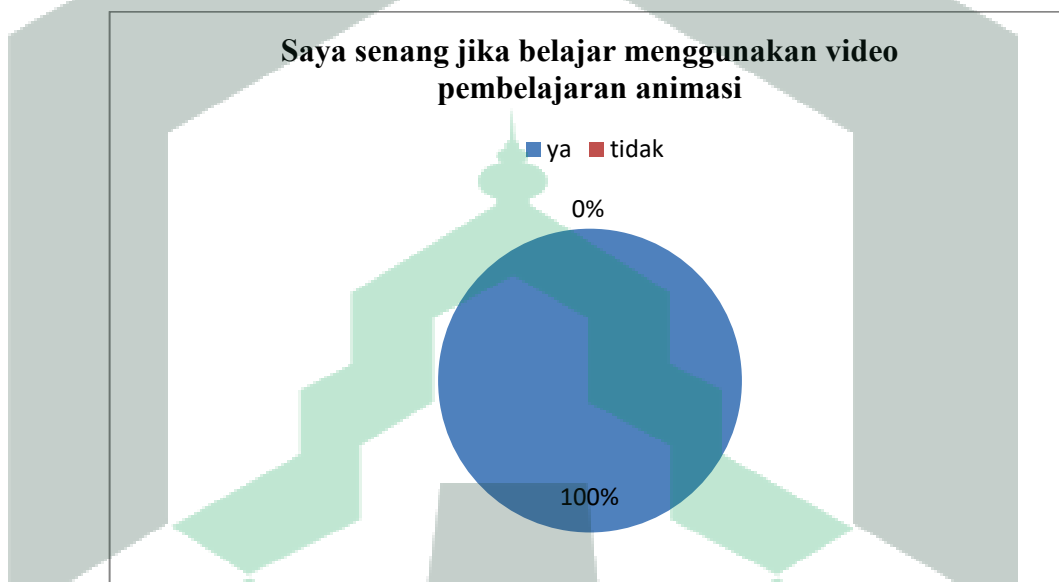
Hasil angket selanjutnya didapatkan data bahwa peserta didik lebih suka menonton video dibandingkan dengan membaca buku, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka senang dengan menonton video yang dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik.



Gambar 4.4 Angket Peserta Didik Diolah dengan Ms. Excel

c. Analisis Fakta

Selanjutnya didapatkan data bahwa peserta didik lebih suka belajar dengan video pembelajaran animasi, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka sangat menyukai jika di dalam proses pembelajaran mereka menonton video animasi.



Gambar 4.5 Angket Peserta Didik Diolah dengan Ms. Excel

d. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas V SDN 068 Manganan, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) Kompetensi dasar

3.8 Menganalisis siklus air dan dampak pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

2) Indikator

4.8.7 Mengidentifikasi tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi.

5) Tujuan Pembelajaran

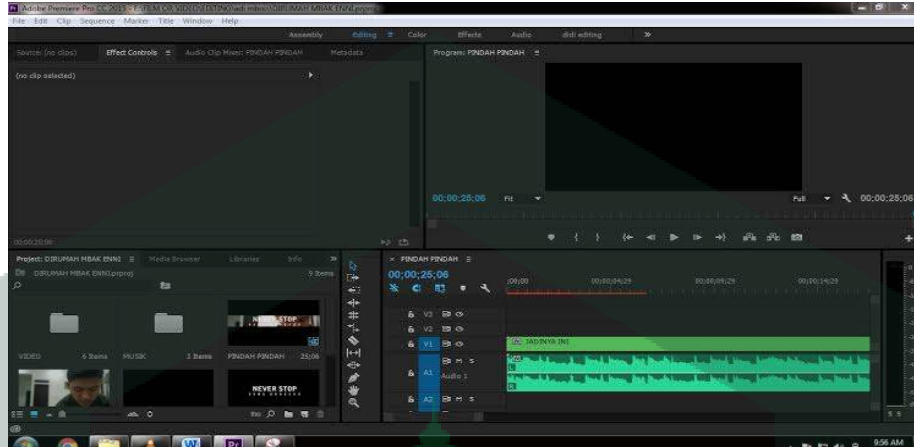
Melalui Kegiatan Pengamatan Siswa Mampu Menjelaskan Terjadinya Siklus Air dengan Baik.

2. Hasil *Design* (Perancangan) Video Pembelajaran Animasi

Tahap ini berisi rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan selama mendesain produk pengembangan video pembelajaran animasi dan menyusun buku panduan penggunaan video pembelajaran animasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 068 manganan. Rancangan ini dilakukan dengan melihat pertimbangan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam proses merancang video pembelajaran.

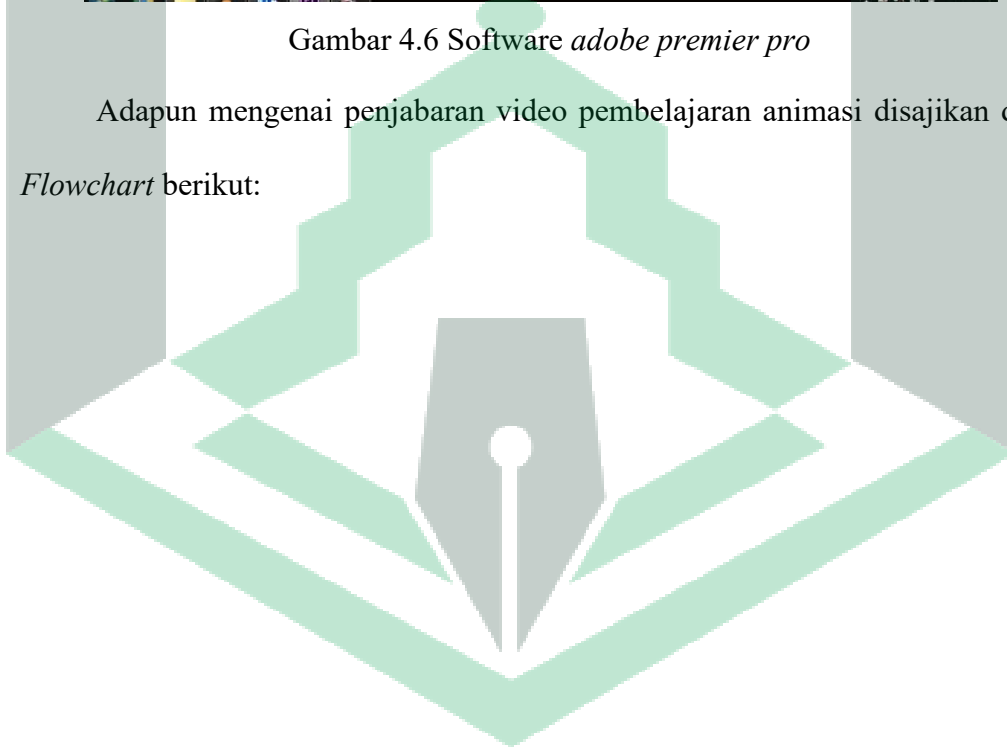
Tahap ini dihasilkan rancangan video pembelajaran animasi untuk peserta didik kelas V. Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi seperti komputer/PC yang sudah terinstal browser internet, aplikasi online *adobe premier pro*, koneksi untuk menyambungkan ke internet. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi video pembelajaran animasi. Pembuatan dimulai membuka aplikasi *adobe premiere pro* yang telah *terinstall* di perangkat. Pada

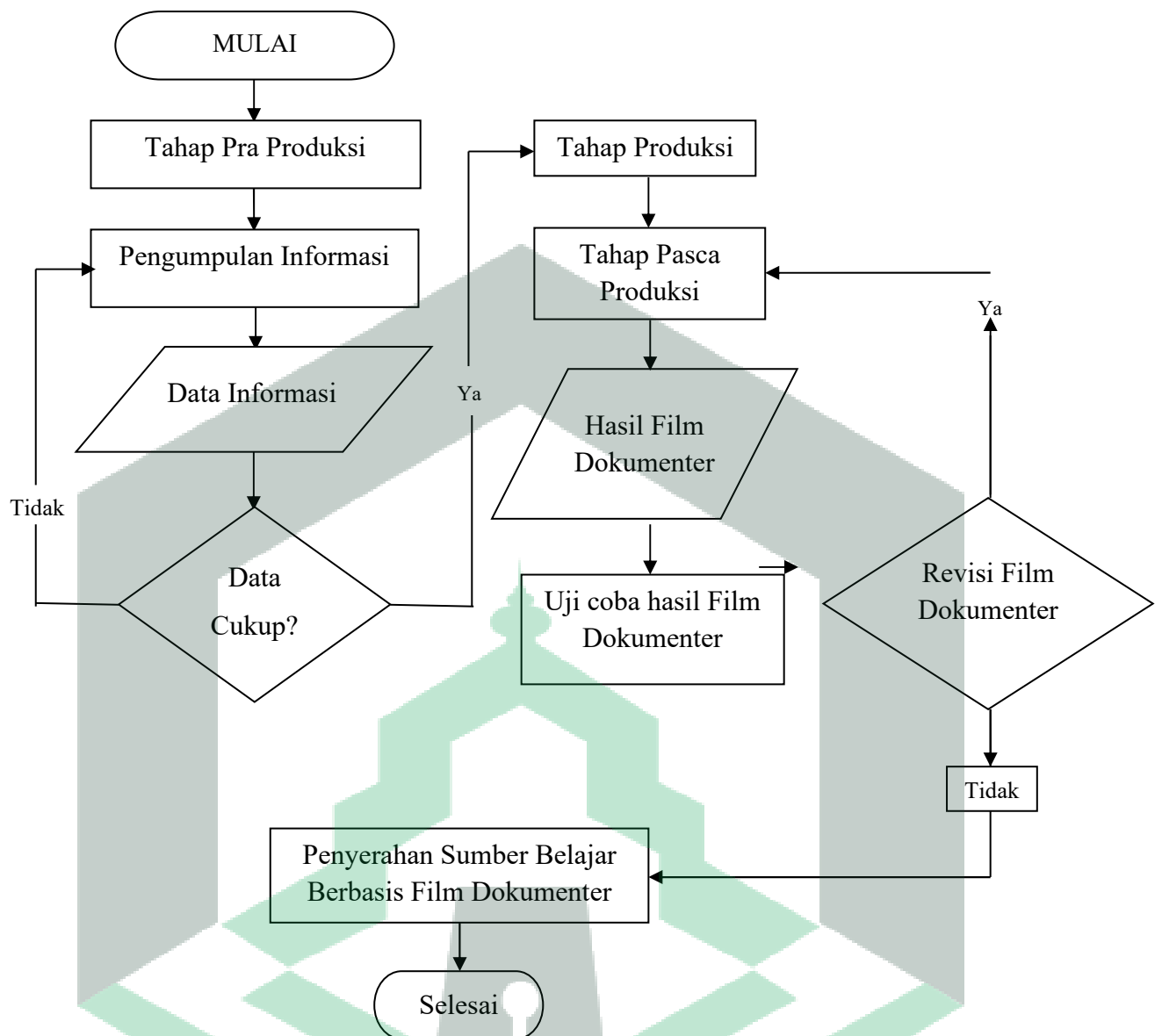
tampilan *star*, klik *new project* untuk membuat *projek* baru, akan muncul tab *new project*, tentukan nama *project* tentukan lokasi penempatan file, selanjutnya klik tombol oke.



Gambar 4.6 Software *adobe premier pro*

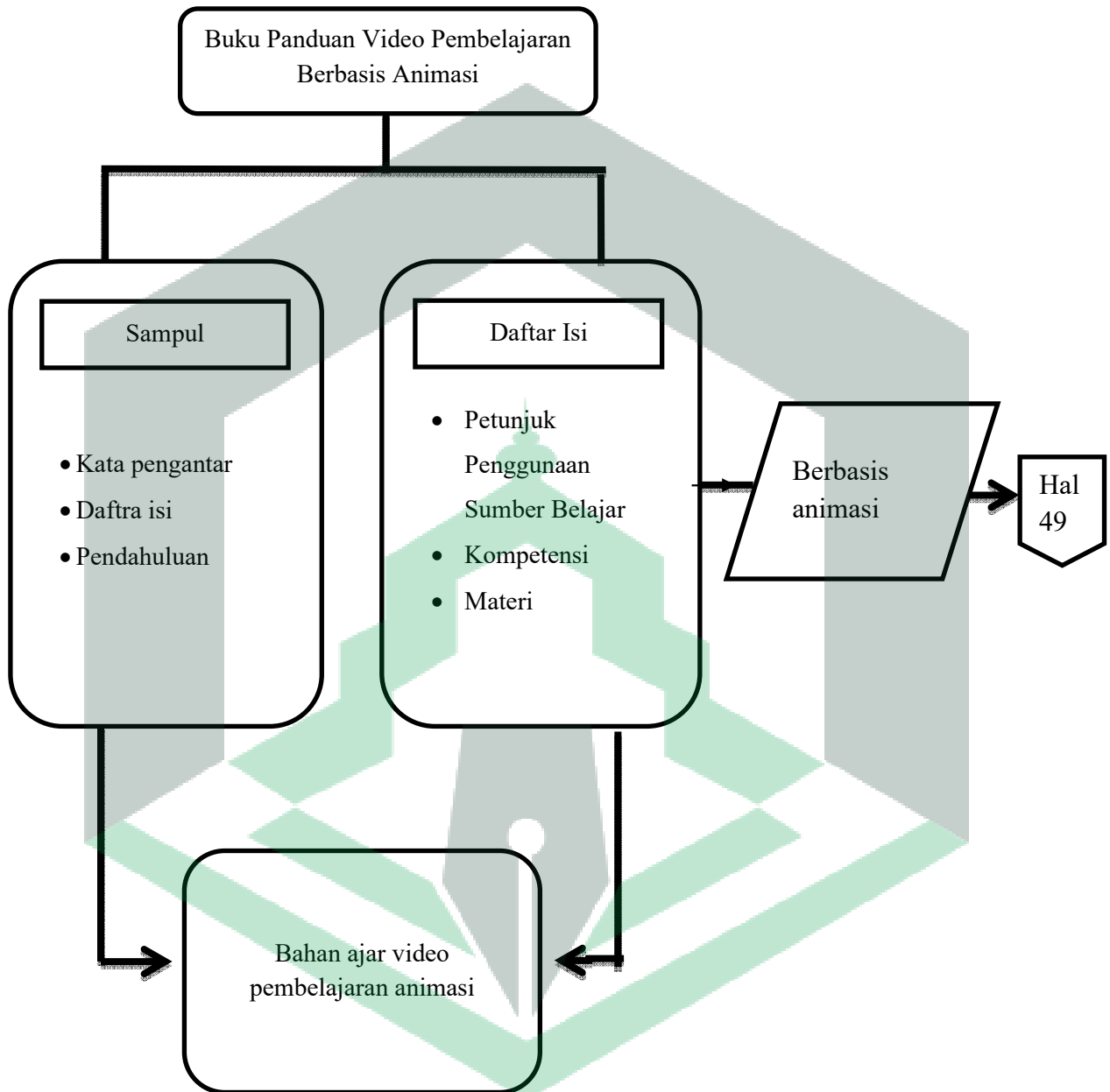
Adapun mengenai penjabaran video pembelajaran animasi disajikan dalam *Flowchart* berikut:



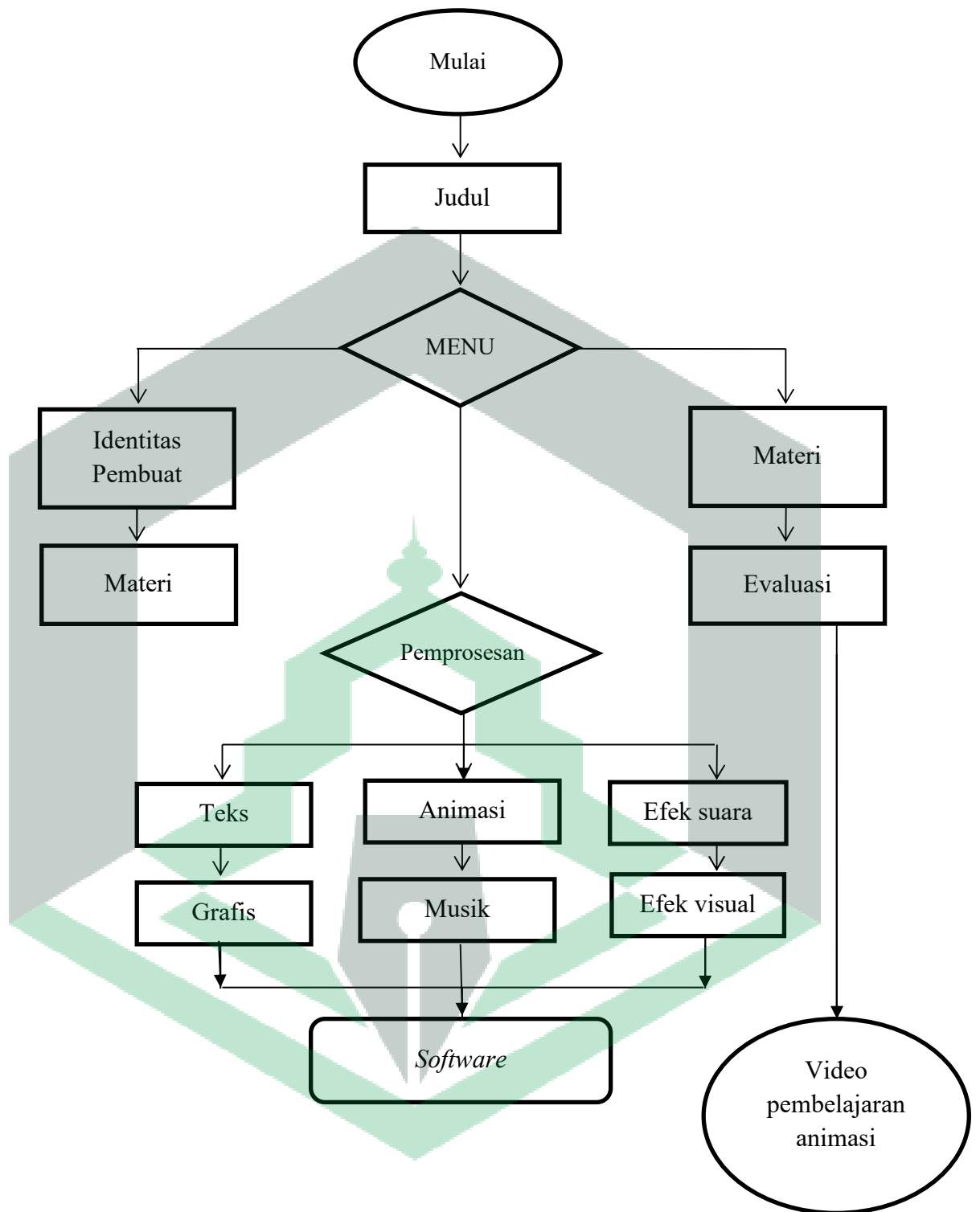


Gambar 4.7 Alur Pembuatan Film Dokumenter

Adapun mengenai penjabaran desain buku panduan video pembelajaran animasi disajikan dalam *Flowchart* berikut:



Gambar 4.8 Penjabaran Buku Panduan Video Pembelajaran Animasi



Gambar 4.9 Penjabaran Video Pembelajaran Animasi

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *adobe premier pro*. Videonya bisa diakses di link google drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1GjgVOjiK1idQgPYFOCh>

[9qyJ0EsC-oCcn?usp=share_link](https://drive.google.com/drive/folders/1GjgVOjiK1idQgPYFOCh?usp=share_link) atau QR CODE disamping yang



penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop dengan sub pokok pembahasan tentang siklus air. Video pembelajaran animasi 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 menggunakan video pembelajaran animasi. Adapun film dokumenter yang dihasilkan terlihat pada gambar di bawah ini:

- a. Pada bagian pertama video berisi tentang pembukaan, identitas peneliti, prodi, dan institusi.



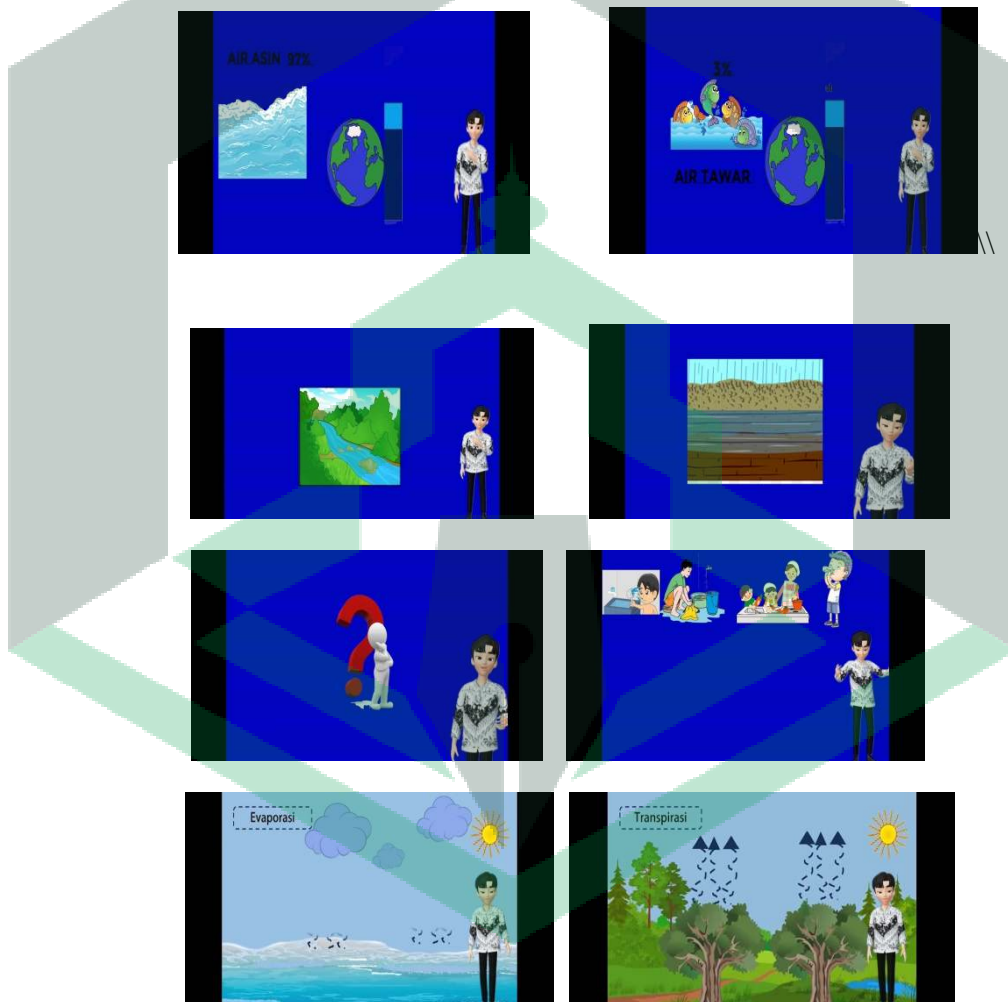
- b. Bagian kedua menampilkan materi yang akan dibahas

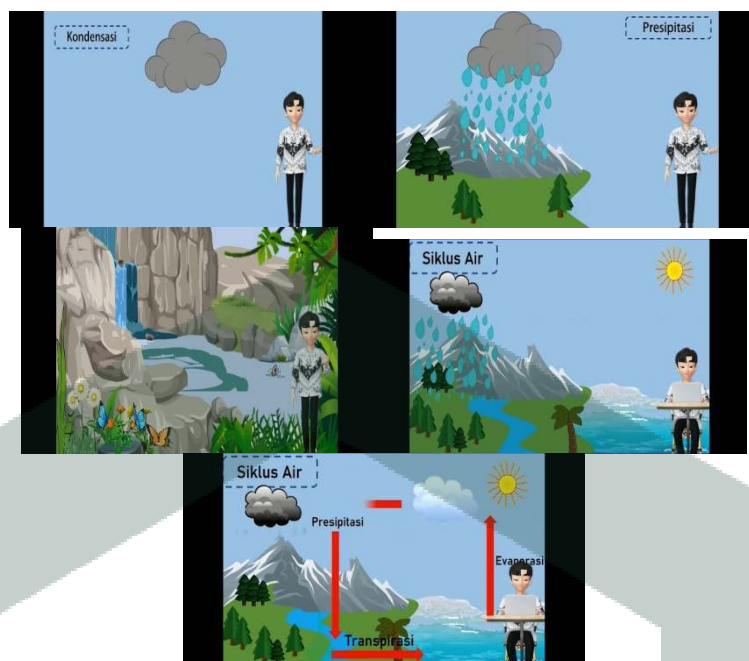


c. Bagian ketiga menampilkan KD dan Tujuan pembelajaran



d. Bagian selanjutnya masuk pokok pembahasan tentang siklus air





e. Bagian terakhir video menampilkan nama dosen pembimbing skripsi



Selanjutnya dilakukan tahapan pengembangan yaitu uji validasi film dokumenter oleh beberapa validator. Uji validasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui apakah film dokumenter yang dirancang telah layak atau tidak untuk digunakan oleh peserta didik. Jika rancangan masih perlu diperbaiki maka akan dilakukan revisi hingga video pembelajaran animasi benar-benar layak untuk digunakan oleh peserta didik.

a. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan video pembelajaran animasi dan buku panduan penggunaan video animasi dalam pembelajaran oleh pendidik dan

peserta didik yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan video pembelajaran animasi beserta buku panduan di lihat dari aspek bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan penggunaan video animasi dalam pembelajaran, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Adapun yang direvisi seperti penggunaan bahasa yang ada dalam video kurang baku, bahasa yang susah dimengerti, kosakata yang masih banyak salah. Dari hasil revisi tersebut peneliti sudah memperbaikinya. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Tulisan isi bahan ajar jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 100\%$	Valid
2.	jenis font penulisan bahan ajar sudah bagus.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Penggunaan tanda baca benar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Sumber dalam bahan ajar jelas	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
5.	Bahasa yang digunakan baik dan benar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
7.	Kalimat yang digunakan efektif.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
9.	Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	$P = \frac{29}{36} \times 100 = 80,55\%$	Valid

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 2 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100% dan ada 7 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan bernilai valid dengan presentase 80,55%.

b. Data Validasi Ahli Media

Ibu Hj. Dr. Salmilah, S. Kom., MT. sebagai ahli media video pembelajaran animasi. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti mengenai kesalahan pengetikan pada teks dvideo serta gambar globe di ganti atau hilangkan bagian putih dari gambar tersebut. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xt} \times 100\%$	Keterangan
1.	Media pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Media pembelajaran ini dapat mengarahkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang akan dicapai	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
5.	Ketepatan dalam mengambil media pembelajaran,	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
6.	Interaktif dalam pembelajaran	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
7.	Desain media pembelajaran menarik	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
8.	Dengan adanya media pembelajaran ini maka dapat membantu pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid

9.	Dengan adanya media pembelajaran ini maka peserta didik belajar mandiri.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
10.	Media pembelajaran ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi siklus air.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{33}{40} \times 100 = 82,5\%$	Sangat Valid

Berdasarkan hasil kalkulasi tersebut dari 10 aspek terdapat 3 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100% serta ada 7 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 80%.

c. Data Validasi Ahli Materi

Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi video pembelajaran animasi. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Setelah direvisi kemudian di validasi untuk mendapatkan validitas. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentase.

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Kejelasan petunjuk belajar	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
2.	Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Kejelasan penggambaran pada konsep materi yang akan dipelajari	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
4.	Keruntutan isi/uraian materi	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
5.	Kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
6.	Keseuaian materi dengan tujuan	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
7.	Kesesuaian materi dengan karakter peserta didik	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid

8.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi peserta didik	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
9.	Kejelasan rangkuman materi	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
10.	Penyajian daftar pustaka atau referensi	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	$P = \frac{36}{40} \times 100 = 90\%$	Sangat Valid

Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti gambar pada materi peristiwa kondensasi diperjelas, perbaiki letak keterangan gambar pada siklus air, serta materi pada buku panduan sesuaikan dengan materi yang ada di video. Setelah direvisi kemudian di validasi untuk mendapatkan validitas. Dari hasil persentase dapat dilihat bahwa diantara 10 aspek ada 6 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100 % dan ada 4 yang bernilai valid dengan presentase 75 %. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 90%.

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

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

$$P = \frac{36 + 33 + 29}{40 + 40 + 36} \times 100 \%$$

$$P = \frac{98}{116} \times 100 \% = 84,48\%$$

Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi ini memiliki total nilai 84,48% yang diartikan sangat valid.

4. Hasil Uji Kepraktisan

Tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan video pembelajaran animasi sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, video pembelajaran animasi yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu pendidik yaitu wali kelas V SDN 068 Manganan dan 7 peserta didik kelas V dengan cara peneliti memberikan video pembelajaran 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 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 bahan ajar 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 siklus air.

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 video pembelajaran 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 Bapak Romi wali kelas V terhadap video pembelajaran animasi mendapat respon yang sangat baik. Dalam video pembelajaran animasi ini interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik. Pernyataan dari bapak Romi sebagai berikut:

“Video pembelajaran animasi yang anda buat sudah bagus, dengan video pembelajaran animasi ini peserta didik tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran, video pembelajaran animasi 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 video pembelajaran animasi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas”.⁴

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas V SDN 068 Manganan mengenai video pembelajaran animasi yang sudah peneliti buat.

Pendapat dari adik Fahrul:

“Menurut saya video pembelajaran animasi ini sangat bagus, tampilan animasi sangat menarik, membuat saya tertarik untuk melihat video pembelajaran animasi dan membuat saya tidak bosan selama proses pembelajaran”.⁵

⁴ Romi, Wali Kelas V SDN 068 Manganan, Wawancara Guru 1 Desember 2022

⁵Fahrul, Siswa Kelas V SDN 068 manganan, wawancara Siswa 1 Desember 2022.

Video pembelajaran animasi terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari adik Nur Afifa:

“Menurut nya video pembelajaran animasi sudah sangat bagus. Karena dengan adanya video pembelajaran animasi ini akan membuat saya dan teman-teman semangat saat mengikuti pembelajaran”.⁶

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

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Video pembelajaran animasi ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.	3	Praktis
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.	3	Praktis
3.	Video pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	4	Sangat Praktis
4.	Efisiensi waktu.	4	Sangat Praktis
5.	Video pembelajaran animasi memudahkan peserta didik memahami dalam mengajarkan materi pembelajaran.	4	Sangat Praktis
6.	Dalam video pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat Praktis
7.	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi.	4	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{26}{28} \times 100 = 92 \%$	Sangat Praktis

⁶Nur Afifah, Siswa Kelas V SDN 068, Wawancara Siswa 1 Desember 2022.

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 2 penilaian yang praktis dengan persentase 75% dan ada 5 yang bernilai sangat praktis dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan persentase 92%. Agar data yang diperoleh lebih kuat peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap video pembelajaran animasi yang sudah peneliti susun. Hasil angket yang peneliti dapatkan dari terhadap video pembelajaran animasi ini sangatlah positif. Berikut analisis data hasil angket praktikalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Angket Praktikalitas

No.	Nama Siswa	Skor
1.	Fahrul	36
2.	Muh. Rehan	35
3.	Nur Hafisa	37
4.	Nur Afifa	34
5.	Moh. Gilang Tandi	38
6.	Fitra	32
7.	Salsa Sabila	39
Jumlah		251
Rata-rata		89,64

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh tingkat kepraktisan video pembelajaran animasi 89,64% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi sudah sangat praktis untuk digunakan pada peserta didik di SDN 068 Manganan.

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

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah video pembelajaran animasi tema siklus air pada peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan. Peneliti mengembangkan video pembelajaran animasi ini dengan menggunakan model ADDIE, adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan Video Animasi

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.⁷ Media pembelajaran berbasis animasi yang

⁷Risal 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>.

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. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video animasi memakai aplikasi *Adobe Premiere Pro* yang didukung dengan aplikasi *Kinemaster* yang terdiri dari beberapa teks dan juga suara yang disesuaikan dengan teks tertulis maupun gambar. Tampilan media ini juga menggunakan *background* yang menarik, video ini berdurasi 04:40 menit, dan penggunaannya dalam proses pembelajaran menggunakan laptop dan LCD. Video ini dikembangkan agar menarik perhatian siswa dan memberikan pengetahuan baru untuk menyelesaikan materi.

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.⁸

Video pembelajaran animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran siklus air. Karena video 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. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Dwi Nur Indah Sari bahwa

⁸ 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/SIT_MARYAM_NOER_AZIZAH-FITK.pdf>.

video pembelajaran animasi telah terbukti membuat peserta didik lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan dengan persentase 97,22% sangat menyukai adanya video pembelajaran animasi.⁹

2. Develop (Pengembangan/Tahap Validitas)

Pengembangan menurut Hanafi yaitu suatu proses suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain adalah bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.¹⁰ Peneliti membuat atau mengembangkan video pembelajaran animasi yang sesuai dengan *design* yang telah di buat, yang kemudian di nilai oleh ketiga validator ahli. Bagian-bagian yang sudah direncanakan dalam tahap perencanaan akan disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga tersimpan dalam sebuah produk. Video pembelajaran animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi video online, yaitu *adobe premier pro* sebagai aplikasi pendukung. Selanjutnya dilakukan pembuatan buku panduan untuk dapat digunakan oleh pendidik dalam menggunakan video pembelajaran animasi yang peneliti telah buat. Adapun tahapan ini meliputi tahap validasi oleh 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.

⁹ Dwi Nur Indah Sari, Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI, 2021.

¹⁰ Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017, hal. 134-135.

Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu video pembelajaran animasi telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan materi berada pada kisaran 90% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan bahasa berada pada kisaran 80,55% masuk dalam kategori valid, serta kevalidan media berada pada kisaran 82,5% yang artinya masuk dalam kategori valid.

3. *Implementation* (Tahap Praktikalitas)

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.¹¹ Kemampuan berfikir peserta didik dalam kelas kini mengalami peningkatan dibandingkan dari kondisi awal sebelum menggunakan video pembelajaran animasi. Peserta didik lebih cepat memahami tentang materi siklus air dengan menggunakan video pembelajaran animasi. Setelah peneliti menerapkan video pembelajaran animasi dengan memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dalam menggunakan video pembelajaran animasi.

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

¹¹Cut Marlina and Rismawati, 'Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 277–89.

disajikan. Respon peserta didik yang dilakukan di kelas V SDN 068 Manganan sebanyak 7 responden. Hasilnya diperoleh tingkat kepraktisan video pembelajaran animasi 87,15% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi sudah sangat praktis untuk digunakan pada peserta didik di SDN 068 Manganan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V di SDN 068 Manganan pada subtema siklus air bahwa dibutuhkan video pembelajaran animasi untuk membantu pendidik agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Peserta didik akan lebih aktif dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan video pembelajaran animasi untuk kelas V SDN 068 Manganan.
2. Proses merancang video pembelajaran animasi 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 video pembelajaran animasi, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh video pembelajaran animasi yang valid.
3. Kelayakan atau validitas video pembelajaran animasi ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 80,55%, nilai dari ahli

materi 90% dan nilai dari ahli desain 82,5%, sehingga total keseluruhan hasil 84,48% bernilai sangat valid.

4. Kepraktisan dari pengembangan video pembelajaran animasi tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil yang diperoleh tingkat kepraktisan 87,15% dikategorikan sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi sudah sangat praktis untuk digunakan pada peserta didik di SDN 068 Manganan.

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 video pembelajaran animasi ini untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran materi siklus air.
3. Bagi peserta didik bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, lebih cepat dalam memahami isi materi dan minat belajar peserta didik bisa lebih meningkat.

-DAFTAR PUSTAKA

- Pgsd Fip and Universitas Negeri, 'Pengembangan Media Video Animasi Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas V Sd', Jurnal Jessica Great Melinda, 09 (2017).
- Bastiar Ismail Adkhar, Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Skripsi, Universitas Negri Malang (Disd', 2016).
- Al-Qur'an Surah Al'alaq ayat 1-5, Alquran dan Terjemahannya, Departemen Agama RI,(Jakarta : 2012), Hlm 597
- Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), hlm. 6.
- Hendra Eka Wahyuni, *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowok Waru 1 Malang*. (Skirpsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, (2020)
- Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V', Jurnal Pengembangan Media Video Animasi, 8.5 (2020), 893.
- Azhar Arsyad, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36.1 2011).
- Abdul Wahid, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar'. Istiqra, Jurnal 5.2 (2018).
- Sergey Balandin and others, 'Multimedia Services on Top of M3 Smart Spaces', *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13.2 (2010), <<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>>.
- Agni Era Hapsari, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk This Study Aimed to Improve History Learning Achievement through the Implementation of Cooperative Learning Model NHT Assisted Interactive Media.
- Berlian Sunandar, S,Pd. "Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Quran Nurul Huda Pesawaran.". (2020).

- Marlini, Cut and Rismawati, 'Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019)
- Berlian Sunandar, S,Pd. "Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Quran Nurul Huda Pesawaran".(2020).
- Sari, Dwi Nur Indah, Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI, 2021.
- Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017
- 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).
- Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1 April, 2016.
- lukyana Tifani,' , Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi Di Sma Muhammadiyah 1 Pekanbaru, 2021.
- Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12.2 (2020).
- Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta',*Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), <<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>>.
- Sudadi, 'Tinjauan PustakaTinjauan Pustaka', *Convention Center*, jurnal Kota Tegal, 4.80 (2017).
- Agnes Rahmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sd Materi Siklus Air Berbasis Metode Montessori'Skrips, 2017.
- Lestari ismail,Eanawaty, "pengaruh penggunaan media pembelajaran vidioscribe terhadap hasil belajar siswa materi ikatan kimia". *Portal jurnal ilmiah universitas tanjungpura*.(PJI-UNTAN), 2 november (2016).
- Ahmad Fadillah and Westi Bilda, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe', *Jurnal Gantang*, 4.2 (2019)

Adtman A. Hasan and Umi Baroroh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. (2019) hl 55

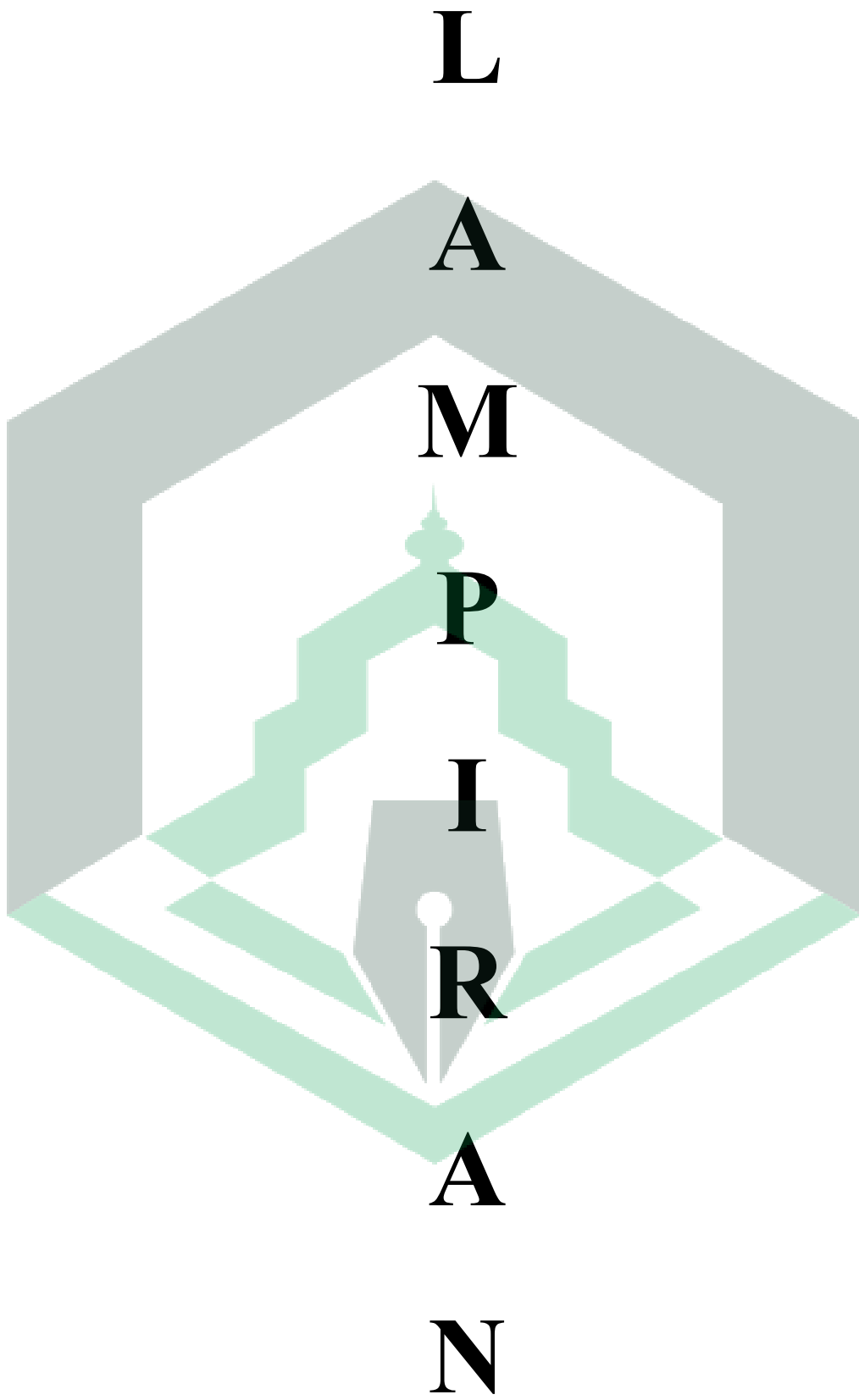
Anita Maulidya, berpikir dalam problem solving, *ihya : jurnal uinsu*, vol.4 no,1,2018.

Sugiyono, metode penelitian pendidikan, (*Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*), (Bandung:Jurnal Alfabeta,2019).

Sylvi Nimas Aghytiaan M,Pd,. "Validasi Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI SMA Alhidayah Jenu", 01:02 (2020)

Raudhatul Janna, Natural Science,.Pengembangan Media pembelajaran fisika berbasis mobile learning dengan menggunakan adobe Flash cs 6 siswa kelas XI MAN 2 Padang (2017).





Surat izin Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 20927/01806/SKP/DPMPSTP/XII/2022

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Dodi Alfayat beserta lampirannya.
 Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/406/XI/Bakesbangpol/2022
 Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama : Dodi Alfayat
 Nomor : 085211644639
 Telepon :
 Alamat : Dsn. Kawaljan, Desa Rinding Allo Kecamatan Rongkong, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
 Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri Palopo
 Instansi :
 Judul : Pengembangan Video Animasi Materi Siklus Air Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 068 Manganan
 Penelitian : Kecamatan Rongkong
 Lokasi : SDN 068 Manganan, Desa Rinding Allo Kecamatan Rongkong, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
 Penelitian :

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 01 November 2022 s/d 01 Januari 2023.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 02 Desember 2022


 ALAM MUDA, ST
 NIP. 196804151998031007
 DPMPTSP

Retribusi : Rp. 0,00
 No. Seri : 20927

DPMPTSP
 www.dpmptsp.luwuutara.go.id

Dokumentasi pada saat mengajar menggunakan video pembelajaran





Lampiran Lembar Validasi Video Animasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MATERI
SIKLUS AIR TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V
SDN 068 MANGANAN KECAMATAN RONGKONG**

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 1 : Manusia Dan Lingkungan
Nama Validator : Bungawati, Sp.d., Mp.d
Pekerjaan : Dosen
Nomor HP : 085299820086

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik	2 = Kurang Baik
4 = Baik	1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik	
- Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pendahuluan	1. Kejelasan petunjuk belajar.				✓	
	2. Kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran.			✓		
	3. Kejelasan penggambaran pada konsep materi yang akan dipelajari				✓	
Aspek Isi	4. Keruntutan isi / uraian materi.		✓			
	5. Kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas isi.				✓	
	6. Kesesuaian materi dengan tujuan.					✓
	7. Kesesuaian materi dengan karakter peserta didik..				✓	
	8. Kemeranian isi materi dalam memotivasi peserta didik.				✓	
Aspek Penutup	9. Kejelasan rangkuman materi.		✓			
	10. Penyajian daftar pustaka atau referensi.					✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Materi pada buku panduan dibuat poin
2. Perjelas gambar pada peristiwa kondensasi
3. Perbaiki letak keterangan gambar pada siklus air
4. Tambahkan proses transpirasi pada buku panduan
5. Materi pada buku panduan disesuaikan dengan materi video. Perbaiki tujuan pembelajaran.

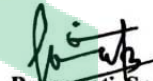
E. KESIMPULAN

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, 07 November 2022

Ahli Materi,



Bungawati, Sp.d., Mp.d

NIP. 199311282020122014

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MATERI
SIKLUS AIR TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V SDN
068 MANGANAN KECAMATAN RONGKONG

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 1 : Manusia Dan Lingkungan
Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Nomor HP : 082 346 906 030

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
- Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

No	Pertanyaan	Tingkat persetujuan			
1.	Desain				
	1. Tampilan isi bahan ajar jelas.			✓	
	2. Jenis <i>font</i> penulisan bahan ajar sudah bagus.			✓	
	3. Penggunaan tanda baca benar.			✓	
	4. Sumber dalam bahan ajar jelas.				✓
2.	Bahasa				
	1. Bahasa yang digunakan baik dan benar.			✓	
	2. Bahasa yang digunakan mudah di pahami.			✓	
	3. Kalimat yang digunakan efektif.			✓	
3.	Materi				
	1. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.				✓
	2. Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.			✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

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,November 2022

Ahli Bahasa,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MATERI
SIKLUS AIR TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V
SDN 068 MANGANAN KECAMATAN RONGKONG**

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 1 : Manusia Dan Lingkungan
Nama Validator : Hj. Salmilah, S.Kom., MT.
Pekerjaan : Dosen
Nomor HP :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
2. Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek yang diamati	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Media pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.				✓	
2. Media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.				✓	
3. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4. Media pembelajaran ini dapat mengarahkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓	
5. Ketepatan dalam mengambil media pembelajaran.				✓	
6. Interaktif dalam pembelajaran.			✓		
7. Desain media pembelajaran menarik dan tepat untuk peserta didik.					✓
8. Dengan adanya media pembelajaran ini maka dapat membantu pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.				✓	
9. Dengan adanya media pembelajaran ini maka peserta didik belajar secara mandiri.					✓
10. Media pembelajaran ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi siklus air.					✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

- Masih ada beberapa kesalahan pengecekan pd teles di video.
- Ganti gbr Globe / hilangkan warna putihnya.

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, 10. November 2022

Ahli Media


H. Salmilah, S.Kom., MT.

NIP. 19761210 200501 2 001

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : Fahrul
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan!
 2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!
- 4 = Sangat Praktis 2 = Kurang Praktis
3 = Praktis 1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.			✓	
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.				✓
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.			✓	
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.			✓	
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,				✓
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.				✓
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.				✓

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : MUH. REHAN
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.			✓	
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.				✓
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.				✓
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.				✓
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.			✓	
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,			✓	
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.				✓
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.			✓	

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : *Salsabilla*
 Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.				✓
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.			✓	
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.				✓
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.				✓
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.				✓
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,				✓
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.				✓
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.				✓

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden

Nama : NUR HAFISA
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.			✓	
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.				✓
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.				✓
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.				✓
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,				✓
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.			✓	
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.				✓

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : Nun Afifa
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.			✓	
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.			✓	
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.			✓	
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.				✓
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,			✓	
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.			✓	
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.				✓

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : *Moti Bilang tandi*
 Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.				✓
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.				✓
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.				✓
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.				✓
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,			✓	
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.				✓
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.				✓

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN

Identitas Responden :

Nama : Fitra
 Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan! Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

4 = Sangat Praktis

2 = Kurang Praktis

3 = Praktis

1 = Tidak Praktis

Uraian Pernyataan

Indikator	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran animasi ini menarik.				✓
2. Saya lebih senang belajar dengan video pembelajaran animasi ini daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.				✓
3. Penyajian materi dalam video pembelajaran animasi ini sangat lengkap.			✓	
4. Dengan video pembelajaran animasi ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi keragaman suku bangsa yang ada di daerah saya.			✓	
5. Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar yang tertera di video pembelajaran animasi.			✓	
6. Tampilan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sangat menarik.			✓	
7. Tampilan gambar dalam video pembelajaran animasi jelas.			✓	
8. Saya suka desain video pembelajaran animasi ini,			✓	
9. Saya lebih cepat memahami materi saat belajar menggunakan video pembelajaran animasi ini.			✓	
10. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi mudah dipahami.			✓	



Dodi Alfayat, tempat tanggal lahir Kawalean, 12 November 1999 merupakan anak keempat dari 4 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Drs. Sumardi dan Ibu Marlin. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa Rinding Allo, Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 068 Manganan pada tahun 2005.

Pada tahun 2011 bersekolah melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Rongkong, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 14 Luwu Utara, lulus pada tahun 2017. 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. Tahun 2020 penulis melaksanakan PLP Terintegrasi KKN di Kecamatan Rongkong, Desa Rinding Allo.

Pada akhir studinya penulis mengembangkan video pembelajaran animasi dan menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Animasi* pada subtema Siklus Air Kelas V Di SDN 068 Manganan”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).