

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI
AYAT AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 09
MATEKKO**

Skripsi

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



Oleh

Aisya Amaliah

NIM 17. 0205. 0015

Pembimbing:

- 1. Drs. Nasaruddin, M. Si**
- 2. Dr. Taqwa, M.Pd.I**

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

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI
AYAT AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 09
MATEKKO**

Skripsi

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



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

2022

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Amaliah
Nim : 1702050013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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 hasil tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, November 2022

Yang membuat pernyataan,



Aisyah Amaliah

NIM. 1702050015

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul ”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur’an pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*” yang ditulis oleh Aisyah Amaliah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050015, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Selasa, 22 November 2022**, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 25 November 2022

TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(..... )
2. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.	Penguji I	(..... )
3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(..... )
4. Drs. Nasaruddin, M.Si.	Pembimbing I	(..... )
5. Dr. Taqwa, M. Pd.I.	Pembimbing II	(..... )

Mengetahui :

a.n Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah



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 atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Pada Materi Dasar Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur’an Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko” setelah melewati proses yang panjang.

Shalawat serta salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat beserta pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, yang bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan guru madrasah ibtdaiyah 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. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN palopo, Bapak Dr. H.Muammar Arafat, S.H.,M.H., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad

Syarif Iskandar, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A selaku Wakil Rektor III yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak Dr. Munir Yusuf S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGMI IAIN Palopo, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Bapak Drs. Nasaruddin, M.Si selaku pembimbing 1 dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku pembimbing 2 telah memberikan bimbingan, masukan, saran serta mengarahkan tanpa lelah sehingga penulis menyelesaikan tahap skripsi ini secara baik.
5. Ibu Dr. HJ.Salmilah S.Pd., M.Pd, Ibu Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd, Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
6. Seluruh dosen, staf pegawai, beserta karyawan perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan bantuan dan mengumpulkan literatur dalam penyusunan skripsi ini.

7. Kepala sekolah, seluruh Guru, peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko, khususnya Ibu Hj. Hamriani, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.
8. Teristimewah kepada kedua orang tuaku tercinta Ayah Adhan Rajuni dan Ibu Nurhawa yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku Fahrissal dan Nela Adelia yang selama ini membantu dan mendoakanku.
9. Kepada teman-teman saya Rachma dwi yanti, Nur manggauk, Nurafni, Jumrah arjuna, Anggita Putri, Kim taehyung, Agustd, Nazwa dwi, Winda, rafika dan rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Palopo,2022

Aisyah Amaliah

NIM. 17. 0205. 0015

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	Ša	š	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	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Ṣad	ṣ	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
Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	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
سین	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	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*

هَوْلٌ : *hauula*

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

Contoh:

مَات : *māta*

رَمِي : *ramā*

قِيل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, 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-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kaṣrah* (ـِ-), 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-zalزالah* (*az-zalزالah*)

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’*

سَيِّءٌ : *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 دِينَ 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

Syahru 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,

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

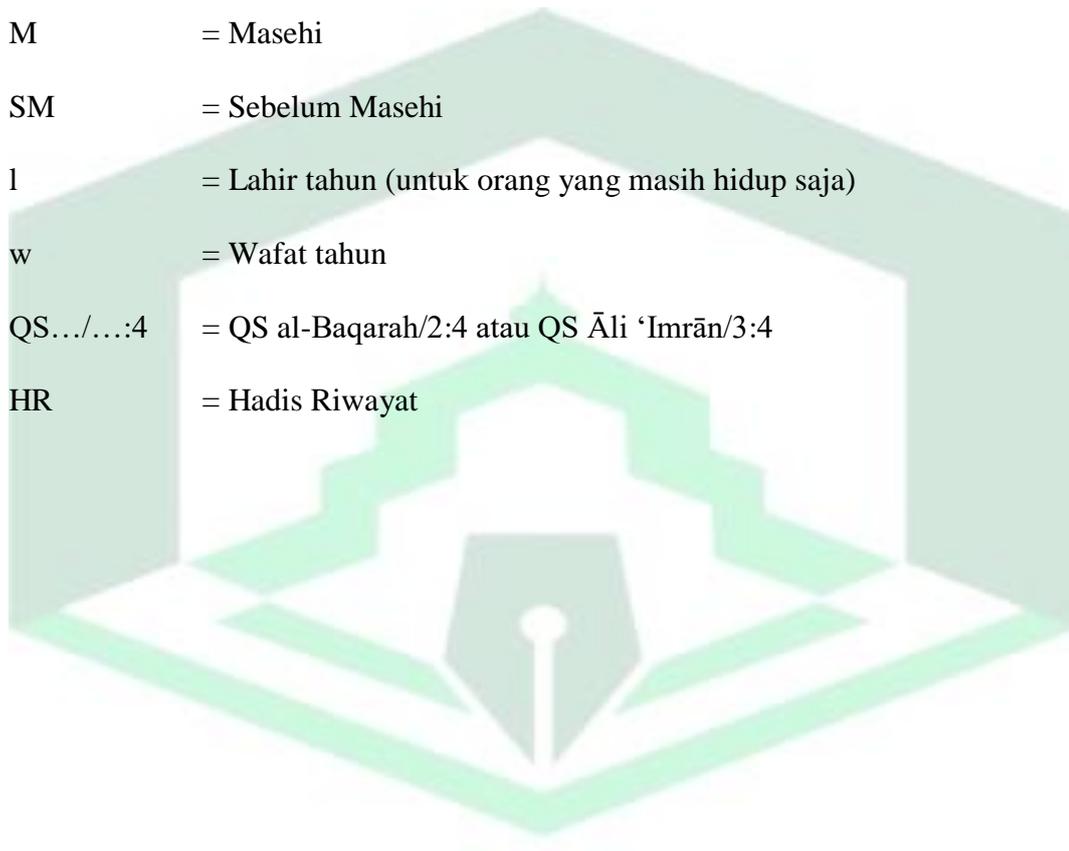
SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4

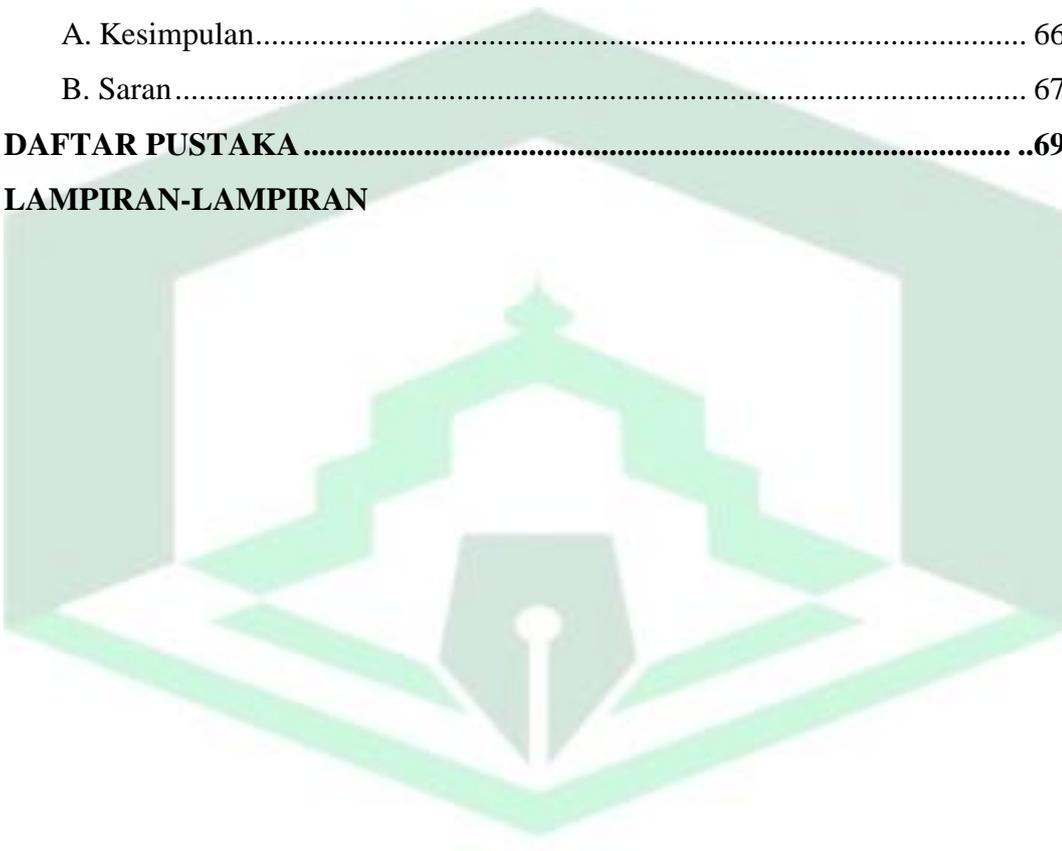
HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	vi
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media Video Animasi.....	17
3. Materi Daur Hidup Hewan.....	19
C. Kerangka Pikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28

C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR AYAT

An-Nur 25	3
Al-Mu'minuun 12-14	23
An-Nur 54	24
Hud 6	25



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Siswa.....	32
Tabel 3.3 Kriteria Hasil validasi ..	35
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Kepraktisan	36
Tabel 4.1 Revisi Saran validator	47
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa revisi Awal	48
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa revisi Akhir	49
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Desain Awal	52
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Desain Akhir.....	54
Tabel 4.7 Hasil Analisis Pengamatan Belajar Guru Terhadap Peserta Didik..	57
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Pesertd Didik Terhadap Praktikalitas Media Video Animasi Pembelajaran.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Daur Hidup Kupu-kupu.....	21
Gambar 2.2 Daur Hidup Kucing	25
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	26
Gambar 4.1 Angket tentang pemahaman peserta didik terhadap materi daur hidup hewan	42
Gambar 4.2 Angket peserta didik tentang perhatian peserta didik saat guru menjelaskan.....	42
Gambar 4.3 Angket peserta didik tentang manfaat media untuk membantu peserta didik memahami materi	43
Gambar 4.4 Angket peserta didik tentang ketertarikan peserta didik terhadap media video animasi pembelajarn.....	44
Gambar 4.5 Bagan Isi Media Pembelajaran.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan.	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian	99
Lampiran 4 Turnitin	100
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli bahasa, Materi dan Ahli Desain.....	102
Lampiran 6 Lembar Instrumen Pengamatan Peserta Didik	108
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik.....	110
Lampiran 8 Dokumentasi.....	112
Lampiran 9 Produk Buku Panduan Media Video Berbasis Animasi.....	113
Lampiran 10 Riwayat Hidup.....	138

ABSTRAK

Aisyah Amaliah, 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-qur’an pada Peserta Didik Kelas IV di SDN 09 Matekko*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Nasaruddin pembimbing (II) Taqwa.

Skripsi ini membahas sebuah penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-qur’an pada Peserta Didik Kelas IV di SDN 09 Matekko. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi Pembelajaran dengan pokok bahasan materi daur hidup hewan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi peneliti menggunakan model ADDIE.

Media video animasi pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh 3 ahli validator di antaranya: validator bahasa, validator materi dan validator desain. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dalam memahami materi daur hidup hewan dalam pembelajaran IPA. Dalam pembuatan media video animasi pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi Alight Montion dan kinemaster.

Penelitian dilakukan di SDN 09 Matekko dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV. Untuk tingkat kevalidan produk dikembangkan dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas produk, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada peserta didik. Hasil validasi media video animasi pembelajaran mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan nilai 95% masuk dalam kategori sangatvalid, ahli bahasa dengan nilai 84% dengan kategori sangat valid dan nilai dari ahli desain dengan nilai 82%. Hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media video animasi pembelajaran kategori sangat praktis dengan persentase 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media video animasi pembelajaran, materi daur hidup hewan.

ABSTRACT

Aisyah Amaliah, 2022. “Development of Video Animation-Based Learning Media on Animal Life Cycle Material Integrated with Al-Qur'an Verses for Grade IV Students at SDN 09 Matekko”. Palopo Country. Advisor (I) Nasaruddin supervisor (II) Taqwa.

This thesis discusses a research on the Development of Animation-Based Learning Media on Animal Life Cycle Material Integrated with Al-Qur'an Verses for Class IV Students at SDN 09 Matekko. This study aims to develop Learning Animation Video Media with the subject matter of animal life cycles. This type of research is research and development or Research & Development (R&D). In developing animation-based learning media, researchers use the ADDIE model.

The learning animation video media that has been made are validated by 3 validator experts including: language validator, material validator and design validator. The research and development carried out aims to produce products to assist students and teachers in the learning process in understanding animal life cycle material in science learning. In making animated video media for learning, researchers use the Alight Montion and Kinemaster applications.

The research was carried out at SDN 09 Matekko with research subjects namely class IV students. For the level of validity of the product being developed, a validity test was carried out by material expert validators, linguists and design experts. Meanwhile, to find out the practicality of the product, the researcher distributed practicality questionnaires to students. The results of the validation of learning animation video media get an assessment from material experts with a score of 95% in the very valid category, linguists with a score of 84% in the very valid category and a score from a design expert with a score of 82%. The results of the student response questionnaire to the practicality of learning animation video media were in the very practical category with a percentage of 83.8% included in the very practical category so it was feasible to use.

Keywords: Learning animation video media, animal life cycle material.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran antara peserta didik dengan guru, agar dapat merangsang atau mendorong berjalannya suatu proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas dengan menggunakan sumber belajar yang memiliki beragam jenis dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sehingga di pertengahan tahun 2013 pemerintah menyempurnakan kurikulum pada satuan pendidikan yang diberi nama kurikulum 2013 dengan tujuan agar karakter siswa lebih terbentuk dan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut salah satunya dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Pada Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta ketrampilan komunikasi dan kolaborasi. Juga keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan informasi dan teknologi sangat dibutuhkan.¹ Hal tersebut sebagai acuan agar peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal dan hasil belajar yang baik melalui kegiatan belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

¹Jurnal Ilmiah and others, 'Jurnal Ilmiah Mandala Education', 6.1 (2020).

Menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi Bab 1 Ayat 4 berbunyi teknologi adalah penerapan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia.² Undang-undang diatas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran ada banyak kendala yang dialami peserta didik antara lain sarana dan prasarana yang kurang memadai, metode pembelajaran yang digunakan masih mengalami kurangnya penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu pendidik harus dapat menggunakan metode dalam melaksanakan media pembelajaran yang dapat menunjang konsentrasi peserta didik agar tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tanpa menggunakan media, akan membuat komunikasi yang terjadi tidak akan berjalan maksimal dan proses pembelajaran berlangsung tidak optimal karneaimajinasi yang dimiliki siswa berbeda dan tidak terarah tanpa adanya media yang bisa memudahkan siswa untuk memahami apa yang dijelaskan dengan merasakan dan melihat hal yang sama dalam penerimaan materi.³

Merencanakan sesuatu atau pemilihan media perlu dipahami karakter peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif serta menyenangkan peserta didik diarahkan untuk memiliki inovasi dan imajinasi yang tinggi hal tersebut perlu menggunakan

²Si, M.; Suharto, Didik G. Kebijakan pendidikan tinggi berperspektif publik (kajian terhadap UU nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi). 2012.

³Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4, 2015.

media yang sesuai dengan lingkungan dan era industri sekarang peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis video animasi.

Pada penelitian ini, calon peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang bertujuan untuk merangsang perhatian, minat dan pikiran peserta didik agar meningkatkan hasil belajar, selain itu pentingnya mempelajari tentang makhluk hidup terdapat dalam Q.S An-Nur: 45

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى بَطْنٍ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى أَرْبَعٍ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ
٤٥

Terjemahnya:

“Allah menciptakan semua jenis hewan dari air. Sebagian berjalan dengan perutnya, sebagian berjalan dengan dua kaki, dan sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu”. (QS. An-Nur/24:45)

Ayat di atas dijelaskan sekumpulan makhluk yang disebut binatang. Dalam kelompok binatang tersebut, terdapat sekelompok yang berjalan tanpa kaki, dengan dua kaki, empat kaki atau bahkan lebih sesuai dengan yang dikehendaki Allah SWT. Kelompok binatang-binatang tersebut juga didefinisikan dengan jelas, yaitu binatang dengan jumlah kaki yang sama.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 November 2019 pukul 10.30 dengan wali kelas IV SDN 09 Mattekko mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam proses

⁴Laili, Ahdinia Fatmala Nur. Teori Himpunan Dalam Ayat-Ayat Al-Qur'an. 2018.

belajar mengajar untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, seperti pada saat proses belajar berlangsung banyaknya siswa kesulitan dalam menerima pelajaran hal tersebut disebabkan kurangnya media yang digunakan sehingga menimbulkan rasa bosan terhadap siswa.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran yaitu: (1) bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. (2) kurangnya media yang membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran. (3) kurangnya media yang membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan.

Menggunakan video animasi, peserta didik akan lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran berbasis video animasi sebagai media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran dimana peserta didik tidak hanya dapat melihat atau mengamati sekaligus mendengar sesuatu apa yang divisualisasikan dan membantu menimbulkan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara yang merangsang minat dan perhatian siswa dengan gambar .

Alasan peneliti memilih "***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada materi daur hidup hewan terintegrasi ayat alquran pada peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko***" sebagai sumber belajar dikarenakan selain mudah dipahami oleh siswa dalam media video animasi dan mengintegrasikan dengan ayat alquran siswa juga mampu mengetahui ataupun

memahami ayat ayat alquran dalam materi tersebut. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat, dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi apa yang disampaikan.

Penelitian ini berfokus dalam membuat video animasi dengan mengintegrasikan ayat-ayat alquran. Penggunaan video animasi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai alat bantu pendidik melalui tanyangan gambar bergerak yang di desain semenarik mungkin sehingga menarik perhatian peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menfokuskan masalah pokok sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko?
2. Bagaimanakah kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko?
3. Bagaimanakah kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang tertera, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko.
2. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko.
3. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini di harapkan dapat membantu dalam dunia pendidikan sesuai dengan standar pendidikan nasional khususnya pada pelajaran IPA materi daur hidup hewan. Selain itu bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan serta pengetahuan baru bagi peserta didik maupun pendidik khususnya pada media pembelajaran dan menjadi sumber referensi bagi peneliti.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini antara lain:

a. Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya pada materi daur hidup hewan terintegrasi dengan ayat ayat Al-Quran.

b. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan baru dan pemahaman mengenai sumber belajar yang digunakan serta acuan guru untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan sumber pembelajaran yang baik digunakan.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan dan sumbangan pemikiran mengenai sumber belajar.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media video animasi dari kumpulan beberapa video atau gambar dengan tahap perkembangbiakan hewan dengan mengeditnya menggunakan aplikasi *Alight motion* dan *Kine master*. Durasi media video animasi pembelajaran 6,36 menit.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan penulis pada penelitian ini adalah :

- a. Dosen pembimbing memiliki pemahaman terkait pengembangan video animasi terkait dengan ayat ayat Al-Quran.
- b. Validator ahli dalam video animasi memiliki pemahaman terkait pengembangan dan penelitian media pembelajaran berbasis video animasi terintegrasi dengan ayat ayat Al-Quran.
- c. Praktisi/Guru memiliki pemahaman terkait penggunaan dan penilaian model pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Fasilitas dalam pembuatan video masih kurang memadai.
- b. Dalam memaparkan media video ini tidak efisien karna adanya pandemi sehingga guru tidak dapat memberikan penjelasan langsung kepada siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terkait pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karna pendapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai materi daur hidup hewan dengan masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasikan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitiannya.

1. Penelitian relavan pertama yang diteliti oleh siti nur wahida.

Dalam penelitian siti nur wahida yang berjudul pengembangan media pembelajaran pop-up book terintegrasi ayat-ayat al-qur'an pada materi suhu dan perubahannya yang bertujuan Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase skor rata-rata 80,55%, ahli materi mendapatkan persentase skor rata-rata 85,6%, dan ahli agama mendapatkan persentase skor rata-rata 88%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk memiliki kriteria sangat layak. Pendidik dan peserta didik di SMP Negeri 3 Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan, SMP Al-Huda Jatiagung Kabupaten Lampung 115 Selatan, dan SMP Amal Bakti Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran pop-up book terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an pada materi suhu dan perubahannya. Hasil persentase skor rata-rata pendidik sebesar 82,35% dengan kategori sangat menarik, hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan persentase skor rata-rata sebesar 81,2% dengan kategori sangat

menarik, dan hasil ujicoba lapangan mendapatkan persentase skor rata-rata sebesar 87,14% dengan kategori sangat menarik.⁵

2. Penelitian relavan kedua yang diteliti oleh Revida Wahyu Putri Nurrohma.

Penelitian ini berjudul “Peningkatan hasil belajar pada tema 6 subtema 2 materi daur hidup hewan melalui strategi card sort pada siswa kelas IV MI tarbiyatul islamiyah panjuanan” yang bertujuan mendapatkan hasil belajar pada tema 6 subtema 2 materi daur hidup hewan peneliti dapat mengambil simpulan berdasarkan penerapan strategi card sort pada materi daur hidup hewan di kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Panjutan Siduarjo telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal ini terbukti pada hasil siklus I observasi aktivitas guru mendapatkan 80 (Cukup), sedangkan pada siklus II observasi aktivitas guru mengalami peningkatan 91 (Sangat baik), sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan 78 (Cukup) dan mengalami peningkatan pada siklus II mendapatkan nilai 92 (Sangat baik). Adapun hasil belajar mengalami peningkatan setelah menerapkan strategi card sort. Hal itu terbukti pada hasil siklus I siswa mendapatkan 60% (Cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 93 % (Sangat baik).⁶

3. Penelitian relavan ketiga yang diteliti oleh Erwin Putera Permana dan Desy Nourmavita.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Erwin Putera Permana dan Desy Nourmavita yang berjudul “Pengembangan multimedia interaktif pada mata

⁵Nurwahidah, Siti. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Suhu Dan Perubahannya*. 2018. Phd Thesis. UIN Raden Intan Lampung.

⁶Maiti and Bidinger, 'Journal of Chemical Information and Modeling, 53.9 (1981).

pelajaran ipa materi mendeskripsikan daur hidup hewan di lingkungan sekitar siswa kelas IV sekolah dasar” Setelah melakukan validasi ahli, validasi praktisi dan penelitian di dua sekolah, yaitu SDN Krecek 3 dan SD Negeri Tuglur khususnya pada siswa kelas IV, maka memperoleh data sebagaimana yang telah diuraikan pada Bab IV. Setelah melakukan penelitian, data hasil penelitian kemudian dianalisis, sehingga dari analisis data tersebut dapat disimpulkan hasilnya bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif Daur Hidup Hewan menggunakan aplikasi adobe flash professional CS6, format multimedia pembelajaran model tutorial, dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan) *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) dan Respon guru terhadap media ini mendapatkan rasa optimisme guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap respon guru didapat sejak uji coba draf media hingga validasi media. Guru yang terlibat memberi respon yang positif terhadap penggunaan media. Sedangkan respon dari siswa terhadap media ini mendapatkan respon positif, hal ini terlihat dari pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan sikap siswa yang aktif serta hasil dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Hasil rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dimana memperoleh nilai rata-rata persentase jawaban Ya adalah 97% sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sangat menyukai media ini. Sementara kelayakan Multimedia Interaktif Daur Hidup Hewan berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan aspek mendapatkan persentase 89,7%, penilaian ahli media 91,6%, penilain ahli praktisi I 95,97%, dan penilaian ahli praktisi II 98,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media

dari aspek keseluruhan berdasarkan persentase penilaian kelayakan berada pada kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas IV SD.⁷

Dari ketiga penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan judul yang akan diteliti oleh penulis, yakni sama-sama membahas mengenai materi daur hidup hewan dan mengembangkan media.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁸ Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Menurut Ari mushon, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perpaduan antara bahan ajar dan alat belajar.⁹ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang yang

⁷Erwin Putera Permana and Desy Nourmavita, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal PGSD*, 10.2 (2017).

⁸Bayu, Krisna. Penggunaan google translate sebagai media pembelajaran bahasa inggris paket B di PKBM Suryani. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2020, 3.1: 62-67.

⁹Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010).

digunakan guru untuk mengetahui kecerdasan siswa, dan membantu merangsang minat belajar siswa agar lebih giat dalam proses pembelajaran.

Pengertian lain mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dan sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di setiap sekolah karena media ini dapat membuat peserta didik maupun pendidik dapat memahami pokok bahasan yang di gunakan.¹⁰

Ketiga pendapat tersebut pada hakekatnya media pembelajaran merupakan wadah dari pesan maupun sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengejar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan

Setiap siswa mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pembelajaran tertentu. Dengan mbantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi

¹⁰Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2017.

pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Berbagai potensi yang dimiliki, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pembelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pembelajarnya.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Penggunaan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab

hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pebelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses belajar pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pebelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber

ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8) Mengubah peran pelajar kearah yang lebih positif dan produktif

Memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

9) Media dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit

10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.¹¹

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Adapun beberapa jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu, Media visual, media audio dan media audio visual.

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini

¹¹Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal lingkaran widyaiswara*, (4).

tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatannya saja.

2) Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.¹²

2. Media Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media audio visual yang disajikan dalam bentuk gambar dan suara.¹³ Dengan menggunakan media video animasi siswa dapat mengetahui cara daur hidup hewan dengan menggunakan audio visual, yang memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Media animasi memudahkan cara berpikir siswa pada aspek kognitif tingkat mengingat dan memahami. Tingkat pemahaman konsep siswa dapat dijadikan

¹²Tafonao, Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2018.

¹³Luhulima, Denissa Alfiany; Degeng, Nyoman Sudana; ULFA, Saida. Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2018.

sebagai hasil belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efisien.

Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan atensi, mengemukakan model asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak.¹⁴

a. Keuntungan Media Video Animasi

1. Pada umumnya dapat memberikan suasana yang hidup, penampilannya lebih menarik, dan dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.
2. Mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama.
3. Film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar.

¹⁴ Aisah, Siti; Ismail, Suhartini; Margawati, Ani. Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 2021.

4. Dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.
 5. Dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok.¹⁵
- b. Kekurangan Media Video Animasi
1. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
 2. Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
 3. Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.¹⁶
- 3. Materi Daur Hidup Hewan**

Daur hidup merupakan perjalanan hidup pada hewan, mulai dari hewan tersebut lahir sampai mati. Daur hidup pada hewan berbeda-beda antara hewan yang melahirkan dengan hewan yang bertelur. Daur hidup hewan dibedakan menjadi dua yaitu daur hidup hewan dengan metamorfosis dan daur hidup hewan tanpa metamorfosis.

¹⁵ Anita Trisiana, 'Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2 (2020).

¹⁶ Khairina Afni, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri Binjai', 5.2 (2019).

A. Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Daur hidup dengan metamorfosis yaitu peralihan bentuk, ukuran, bagian-bagian tubuh hewan dari satu fase ke fase berikutnya. Metamorfosis dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

1. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna (lengkap) yaitu perubahan hewan yang sangat berbeda bentuknya dibandingkan pada saat lahir. Contohnya kupu-kupu, lebah, kumbang, lalat, semut, katak, nyamuk, semut.

Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri:

- 1) saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dari induknya,
- 2) mengalami masa pupa atau kepompong,
- 3) urutan metamorfosis: telur → larva → pupa → hewan dewasa.

Adapun daur hidup kupu-kupu dengan melalui metamorphosis sempurna terdapat beberapa proses daur hidup atau siklus hidup diantaranya adalah sebagai berikut :

(1) Fase telur

Telur kupu-kupu berukuran kecil dan biasanya berwarna putih. Dalam interval waktu 4 sampai 5 hari telur akan menetas dan kemudian menjadi ulat atau larva.

(2) Fase ulat/larva

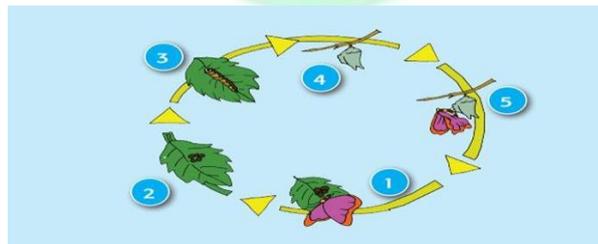
Ulat biasa berganti kulit sampai 6 kali sebelum akhirnya menjadi kepompong. Saat ukuran tubuh ulat sudah cukup besar, maka ulat akan berhenti makan dan beristirahat sekitar 10 hari.

(3) Fase kepompong/pupa

Kepompong akan berdiam diri dan beristirahat, meski di dalamnya sebenarnya sedang terjadi proses pembentukan kupu-kupu. Durasi lama tahap kepompong pun bervariasi tergantung banyak faktor, biasanya paling cepat 7 hari sampai 20 hari.

(4) Fase terakhir

Proses metamorfosis kupu-kupu adalah menjadi kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu akan keluar dari kepompong setelah perubahannya sudah sempurna. Awalnya sayap kupu-kupu akan tampak kusut dan kecil serta masih basah karena sebelumnya berada dalam kepompong. Terdapat pula cairan hemolymph pada kupu-kupu agar ia bisa membentangkan sayapnya dan menumbuhkan tubuhnya. Saat pertama keluar, kupu-kupu akan merangkak ke dahan agar menjadi kering. Setelahnya kupu-kupu akan belajar untuk terbang dan hidup di luar kepompong.¹⁷



Gambar 2.1 Daur hidup kupu-kupu

¹⁷Anggraini, Anita. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Dan CD Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV MI Bahrul Ulum Batu*. 2013. Phd Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

2. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap) adalah perubahan hewan yang tidak terlalu berbeda bentuknya saat lahir dibandingkan setelah dewasa. Contohnya jangkrik, belalang, kecoak, capung.

Metamorfosis tidak sempurna memiliki ciri-ciri:

- 1) saat menetas bentuk hewan sudah mirip induknya,
- 2) tidak mengalami masa pupa atau kepompong,
- 3) Urutan metamorfosis: telur → hewan muda → hewan dewasa.

B. Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Adapun beberapa daur hidup kucing, yang dimana kucing merupakan mamalia yakni pada umumnya tidak membutuhkan sebuah fase dalam melakukan metamorfosis untuk bertahan hidup sejak hidup hingga lahir diantaranya ialah:

1. Anak kucing

Mata kucing terbuka dan dapat melihat setelah 7 sampai 15 hari. Anak kucing yakni dapat merespon suara-suara tersebut sekitar hari ke-15 setelah ia lahir. Dalam sebuah hal gizi, ibu akan terus menyusuinya sampai usia anak adalah 7 minggu.¹⁸

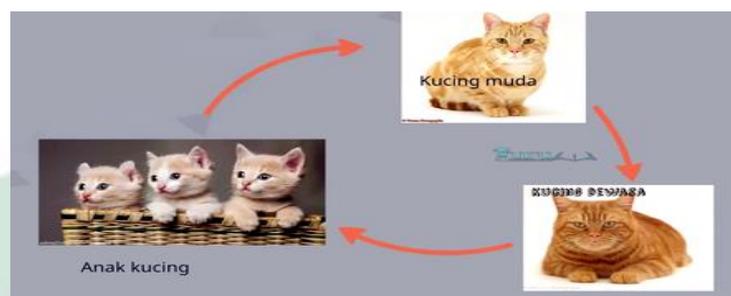
2. Remaja

Pada remaja, biasanya yakni dapat terjadi antara usia 17 bulan sampai 1 tahun. Sistem reproduksi yang sudah mulai memiliki sebuah fungsi dan membangkitkan terhadap lawan jenis tersebut.

¹⁸Puspa, Karitas Diana Dkk, Buku Tematik SD/MI Kelas IV tema Cita-citaku , Edisi Revisi, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

3. Dewasa

Tahap selanjutnya adalah kucing dewasa. Dalam suatu usia kucing yakni lebih dari 1 tahun. Selain itu, kucing akan melalui sebuah proses pubertas dimana kucing akan mengalami fase perkawinan selama 63 hari sampai 67 hari. Seekor kucing rata-rata dapat melahirkan 4 hingga 6 ekor anak kucing.¹⁹



Gambar 2.2 Daur hidup kucing

Ayat-Ayat Al-Qu'ran Berkaitan dengan Daur Hidup Hewan

a. Manusia dan hewan (Q.S Al-Mu'minuun 12-14)

ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ
لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَبَارَكُ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ۝ ١٤

Terjemahnya:

“Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami jadikan Dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik”.²⁰

¹⁹Indrastuti, Noor. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II, Modul Tema 2: Siklus Hidup Hewan Dan Upaya Pelestarian Hewan Dan Tumbuhan Langka. 2017.

²⁰Mahfuz, Al. Konsep Penciptaan Manusia Dan Reproduksi Menurut Al-Qur'an. *Rusydiah: Jurnal Pemikiran Islam*, 2021.

b. Hewan dan air (Q.S An-nur 45)

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى بَطْنٍ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى
رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى أَرْبَعٍ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

٤٥

Terjemahnya:

“Dan Allah telah menciptakan semua jenis hewan dari air, Maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendaki-Nya, Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”.²¹

c. Kewajiban Memelihara dan Melindungi Hewan

Di samping sebagai Pencipta, Allah adalah penguasa terhadap seluruh makhluk-Nya, termasuk binatang. Dia lah yang memberi rezeki, dan Dia mengetahui tempat berdiam dan tempat penyimpanan makanannya, Allah swt, berfirman dalam QS. Hud (11): 6

﴿ وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ إِلَّا عَلَى اللَّهِ رِزْقُهَا وَيَعْلَمُ مُسْتَقَرَّهَا وَمُسْتَوْدَعَهَا كُلٌّ فِي

كِتَابٍ مُّبِينٍ ﴿٦﴾

Terjemahnya :

“Dan tidak ada suatu binatang melatapun di bumi melainkan Allah-lah yang memberi rezkinya, dan Dia mengetahui tempat berdiam binatang itu

²¹Kementrian Agama, Al-Qur'an Al-Karim, (Unit Percetakan Al-Qur'an:Bogor, 2018).

dan tempat penyimpanannya. Semuanya tertulis dalam kitab yang nyata (Lauh Mahfuzh)”.

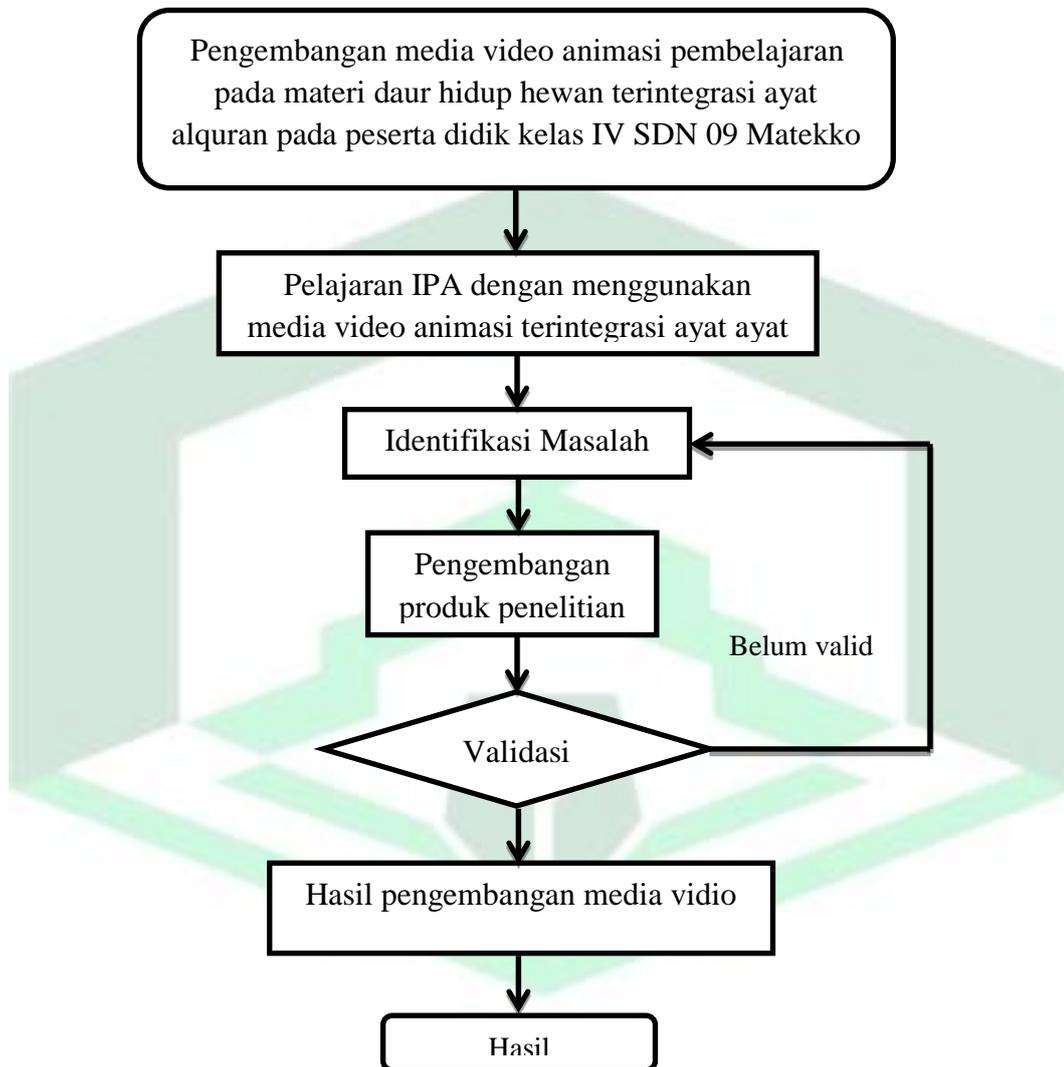
Secara implisit, ayat ini menjelaskan bahwa Allah swt, senantiasa memelihara dan melindungi makhluk-Nya, termasuk binatang dengan cara memberikan makanan dan memotoring tempat tinggalnya. Manusia sebagai makhluk Allah awt, yang termulia diperintahkan untuk selalu berbuat baik dan dilarang untuk berbuat kerusakan di atas bumi.²²



²² Sulaiman Ibrahim, 'Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Perspektif Al-Qur'an: Kajian Tafsir Maudu'iy', *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari (JIAJ)*, 1.1 (2016).

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan langkah untuk mengarahkan penelitian. Pada pengembangan media pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasajuga disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan akan menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan baik dalam segi produk yang dihasilkan maupun individu sebagai peneliti. Oleh karenanya penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang mengatasi secara langsung yang ditemukan di lapangan sekaligus dapat memajukan kualitas penelitian sekaligus dapat menunjukkan kualitas pendidikan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif).

Model pengembangan yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Developent, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pelajaran materi daur hidup hewan peneliti memilih mengembangkan media menggunakan video.

Tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video sesuai desain yang telah dibuat yang kemudian dinilai ketiga validator ahli sampai dikatakan valid dan siap digunakan.

ADDIE merupakan model pengembangan media pembelajaran cocok dengan pengembangan media pembelajaran berupa video yang akan dikembangkan penulis. Desain pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analyze* (Analisis) yang merupakan pengamatan yang dilakukan untuk dikaji ulang, *Design* (Desain) adalah merancang media yang akan dikembangkan, *Development* (Pengembangan) adalah mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada menjadi lebih efektif lagi kegunaannya, *Implementation* (Implementasi) adalah pengaplikasian suatu produk yang telah dibuat, dan *Evaluation* (Evaluasi) yaitu menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.²³

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tabel 3.1 lokasi dan waktu penelitian

Lokasi	Waktu
Lokasi dari penelitian ini bertempat di SDN 09 Mattekko	Waktu penelitian ini dimulai pada saat observasi awal yakni tanggal 27 November 2019 tepatnya di SDN 09 Matekko dan penelitian dimulai pada tanggal 25 Mei 2022 hingga 25 Agustus bertempat di kelurahan balandai, kecamatan bara, kota palopo, provinsi Sulawesi selatan. Waktu penelitian berlangsung selama proses pembelajaran.

²³I Made Tegeh dan I Made Kima, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE model', *Jurnalika*, 11.1 (2013).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidik dan peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko. Peserta didiknya terdiri dari 19 orang, didalam kelas ini terdapat berbagai macam jenis karakter peserta didik. Ada siswa yang patuh, rajin, sopan, pintar dan lain sebagainya. Tetapi tidak terlepas juga dari siswa yang nakal, susah diatur, hiperaktif dan lain-lain.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan nantinya. Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam memulai penelitian. Penulis melakukan observasi pada SDN 09 Matekko untuk melihat situasi nyata secara langsung. Selain itu penulis juga melakukan wawancara pada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui pendapat dan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti.

2. Tahap Pengembangan produk awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dan metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sehingga digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pembuatan produk ini digunakan beberapa aplikasi.

3. Tahap validasi ahli

Mengujicobakan di lapangan perlu diadakannya evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan, selain itu bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan tersebut sebelum digunakan. Setelah produk selesai dikerjakan maka pada tahap selanjutnya diperlukan ahli dalam memvalidasi produk.

4. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada skala terbatas hanya dilakukan di kelas IV SDN 09 Matekko. Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam menguji cobakan produk yang dibuat untuk mendapatkan informasi mengenai media yang dikembangkan dan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah merevisi kevalidan oleh ahli sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil dari uji coba produk, apabila mendapat tanggapan pendidik maupun peserta didik yang mengatakan produk ini baik dan menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan sesuatu yang ingin diteliti. Jenis observasi yang akan digunakan penulis pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan tanpa adanya batasan jawaban.²⁴

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan penulis bersamaan dengan observasi lapangan. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang kuat disamping data observasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber.

c. Angket

Pengumpulan data angket digunakan penulis untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang akan dibuat, angket diisi oleh ahli materi, ahli agama, serta ahli praktisi (guru). Jenis angket pada penelitian ini menggunakan angket berjenis terbuka, angket ini memberikan penilaian pada produk serta memungkinkan ahli terkait menuliskan keadaan produk yang divalidasi, memberi saran, dan memaparkan kelebihan serta kekurangan. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang

²⁴Putri, Diana; Syahrul, R. Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2019.

menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden setelah melaksanakan validasi.²⁵ Adapun kisi-kisi angket untuk siswa sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket siswa

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Gaya Belajar Siswa	1,2,3	3
2.	Menganalisis Lingkungan Belajar Siswa	4,5,6,7,8,9,10	7

d. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang situasi umum SDN 09 Matekko. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa di pahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

²⁵Sohibun, Sohibun; ADE, Filza Yulina. Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2017.

Mix-method dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential explanatory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.²⁶ 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.²⁷

²⁶Adita Widara Putra, 'Mixed-Method: Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

²⁷Sylvi Nimas Aghytia and M Pd, 'Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu', 01.02 (2020).

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

Keterangan:

P : Persentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

X_i : Skor tertinggi (ideal) pada satu item

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

Keterangan:

P : Persentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

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

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

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Validasi²⁸

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

Adapun pada tahap praktikalitas terdapatempat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61%-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

²⁸ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Kepraktisan²⁹

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

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada materi daur hidup hewan. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran pada materi daur hidup hewan sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentas dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

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

²⁹Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

SDN 09 Matekko merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di kota Palopo. Sekolah ini beralamat di Jl. Dr Ratulangi KM 3, Balandai, Kec Bara, Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbaris vidio animasi materi daur hidup hewan pada peserta didik kelas IV. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko salah satu sekolah yang ada di Kota Palopo. Adapun jumlah peserta didik pada kelas IV ini 19 orang peserta didik. Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko. Dalam proses pembelajaran pendidik belum banyak menggunakan media video pembelajaran animasi. Video pembelajaran animasi ini dikembangkan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran pada mata pelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan.

Setelah peneliti telah menemukan rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal dalam model pengembangan adalah tahap analisis pada tahap ini peneliti harus melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang menggunakan instrument berupa angket siswa (peserta didik), wawancara guru kelas IV (wali kelas IV SDN 09 Matekko) berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik, wawancara guru tentang penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi IPA mendapat informasi bahwa penggunaan bahan ajar berupa media pembelajaran sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dimengerti. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan penelitian terhadap sesuatu untuk meraih kebenaran atas sesuatu yang ingin dicapai. Berdasarkan observasi dan pengamatan penulis ketika meneliti ialah kurangnya media pembelajaran yang terintegrasi dan juga belum adanya media berupa video animasi dalam menunjang proses pembelajaran IPA pada kurikulum 2013. Maka dari itu, berdasarkan data yang diperoleh penulis menurut analisis kebutuhan siswa membutuhkan media berupa video animasi sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPA.

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang terjadi apa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal ini membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal bisa dilihat dari gaya belajar, tingkah laku dan kemampuan peserta didik serta faktor lainnya.

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kendala yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan gambaran umum dan mengetahui masalah apa saja yang terjadi dan dihadapi di sekolah atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi daur hidup hewan pada peserta didik kelas IV 09 Matekko. Hal ini sependapat dengan Siti Uswatun Hasanah mengatakan bahwa kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama, akan membosankan, guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, menyebabkan peserta didik menjadi pasif.³⁰ Sedangkan berdasarkan hasil analisis kondisi awal melalui angket peserta didik mengatakan bahwa dengan adanya media memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

b. Analisis siswa

Berdasarkan analisis pada siswa kelas IV SDN 09 Matekko, banyak yang kurang tertarik dengan pembelajaran Daur Hidup Hewan disebabkan buku paket yang tergolong tebal membuat siswa merasa takut untuk mempelajarinya. Selain itu dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode-metode yang menarik atau bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga tidak adanya ketertarikan untuk lebih mempelajari materi tentang daur hidup hewan. Penggunaan metode yang menarik dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh besar dalam proses pembelajaran.

³⁰Siti Uswatun Hasanah, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019).

Adapun data yang diperoleh dari siswa mengenai media yang disukai dalam pembelajaran yaitu dengan bahan ajar yang tidak membosankan yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti adanya gambar, animasi, video dengan perpaduan warna yang tepat sehingga siswa akan lebih senang belajar dengan bahan ajar yang menarik, sampai dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Jadi bahan ajar yang disukai yaitu bahan ajar yang disertai latar berwarna dan bergambar dan juga menggunakan media video yang memperlihatkan materi tentang daur hidup hewan.

c. Analisis Tugas

Saat mengerjakan tugas hanya sebagian siswa saja yang mengerjakan soal sebagian besar dari siswa tersebut lebih sering menunggu jawaban dari siswa yang pandai. Oleh karenanya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran daur hidup hewan sangat perlu di tumbuh kembangkan. Pembuatan media belajar yang akan membuat siswa tertarik melihatnya sangat dibutuhkan.

d. Analisis materi

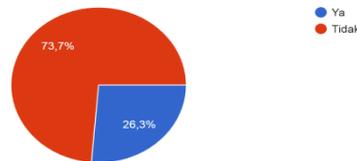
Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media pembelajaran tersebut efektif. Materi dalam media pembelajaran ini adalah daur hidup hewan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan kompetensi dasar yaitu: 4.1 Siswa mampu mengidentifikasi pengertian daur hidup hewan dan metamorfosis. 4.2 siswa mampu menjelaskan macam-macam metamorfosis. Materi daur hidup hewan dipilih dalam media pembelajaran ini karena bagian pada daur hidup hewan sesuai dengan konsep media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat dipahami oleh siswa dengan tampilan audio visual.

e. Angket analisis kebutuhan peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan menelaah karakteristik peserta didik sesuai dengan desain media pembelajaran yang akan digunakan. Karakter peserta didik beranekaragam, mereka yang tidak ingin ditekan dalam belajar, selalu penasaran dan lebih suka dengan hal baru. Dari angket peserta didik bahwasannya peserta didik menyatakan sulit membayangkan proses pembelajaran yang terdapat pemahaman konsep dan materi-materi yang cenderung abstrak. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik belajar. Berdasarkan potensi dan masalah yang ada pada peserta didik, animasi memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Jenis Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka dimana responden secara bebas dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Responden pada angket analisis kebutuhan ini adalah peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko digunakan sebagai pertimbangan untuk merancang media video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari peserta didik dari angket yang diisi yaitu sebagai berikut:

- 1) Angket peserta didik pernyataan Saat guru mengajarkan materi daur hidup hewan apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?

Saat guru mengajarkan materi daur hidup hewan apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?
19 jawaban

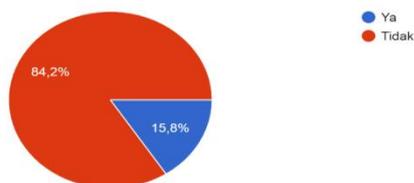


Gambar 4.1 Angket Tentang Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Daur Hidup Hewan

Berdasarkan angket peserta didik yang tertera pada diagram gambar 4.1 data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik yaitu 73,7% peserta didik mengatakan bahwa peserta didik belum bisa memahami materi daur hidup hewan yang diajarkan guru dan sekitar 26,3% peserta didik yang bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa hal tersebut bisa terjadi dikarenakan guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Angket peserta didik pernyataan Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru.
19 jawaban



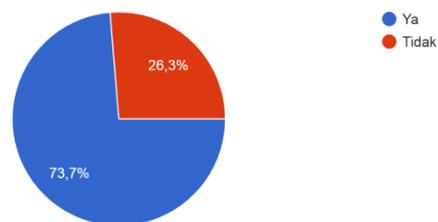
Gambar 4.2 Angket Tentang perhatian peserta didik saat guru menjelaskan

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram tersebut data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik yaitu 84,2% hampir seluruh peserta didik

tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru saat mengajar karena media yang digunakan guru saat mengajar hanya sebatas buku sebagai acuan media dan sekitar 15,8% peserta didik memperhatikan guru saat mengajar.

- 3) Angket peserta didik pernyataan apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan?

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

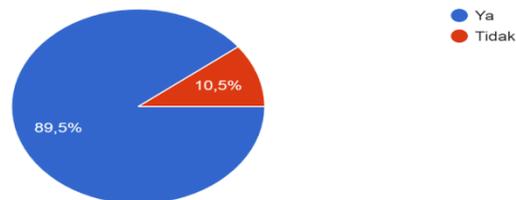


Gambar 4.3 Angket Peserta Didik tentang manfaat media untuk membantu peserta didik memahami materi

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik yaitu 73,7% menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat penting dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran akan meningkat. Selain itu, tujuan dari materi pembelajar juga akan tercapai. Sehingga media dapat membantu mencapai tujuan dari materi pembelajaran tersebut selain sebagai sarana komunikasi antara guru dengan peserta didik. Sedangkan 26,3% peserta didik mengatakan bahwa dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran tidak dapat membantu dalam proses pembelajaran.

- 4) Angket peserta didik pernyataan apakah Anda tertarik belajar daur hidup hewan yang berisikan video, gambar, animasi menggunakan leptop atau komputer?

Apakah Anda tertarik belajar daur hidup hewan yang berisikan video, gambar, animasi menggunakan leptop atau komputer?
19 jawaban

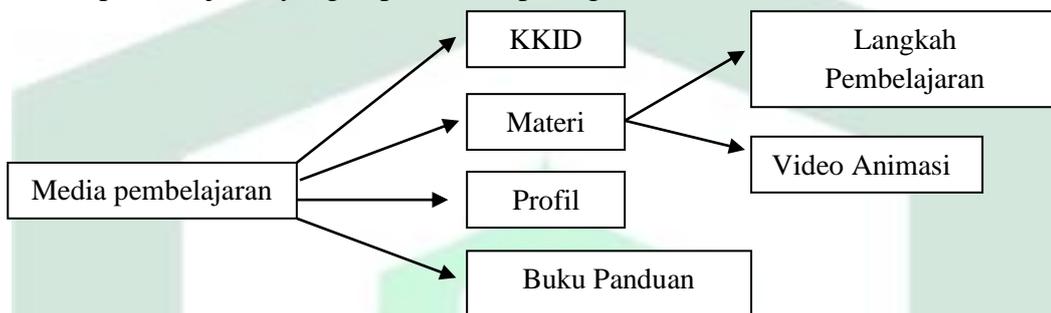


Gambar 4.4 Angket Peserta Didik Tentang ketertarikan peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran

Selanjutnya berdasarkan angket peserta didik gambar 4.4, melihat hasil tersebut maka dapat diketahui hasil tersebut sangat memuaskan terhadap peserta didik atau dapat dikatakan hasil yang maksimal, hal ini dikarenakan ketertarikan peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran memiliki hasil yang tinggi. Dalam penelitian ini indikator ketertarikan media video animasi yang di tuju memperoleh hasil 89,5% masuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat dilihat bahwa peserta didik di sekolah tersebut tertarik dengan adanya media video animasi pembelajaran yang diberikan. Dimana ada salah satu faktor yang berbanding terbalik dengan indikator ketertarikan peserta didik yang rendah yaitu 10,5% peserta didik belum tertarik dengan adanya media video animasi pembelajaran. Dengan hasil yang diperoleh tersebut maka dapat diketahui bahwa peserta didik kelas IV lebih banyak yang tertarik dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran ini yaitu Alight Motion, dan Kinemaster. Kedua merancang materi, desain tampilan pembuatan media video animasi pembelajaran. Berikut ini merupakan bagan isi media pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Bagan Isi Media Pembelajaran

a. Perancangan Materi

Penyusunan materi dibuat sesuai dengan referensi yang ada. Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Materi yang dipilih adalah materi daur hidup manusia. Pada materi ini termuat kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013.

b. Pembuatan gambar, animasi, background, audio dan video.

Gambar, animasi dan background dibuat dengan mengkreasikan perpaduan berbagai objek yang telah dibuat, audio yang digunakan adalah musik instrumental yang dapat menarik perhatian peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran dan gambar animasi dibuat dengan menggunakan *software* Alight

Motion. Kemudian semua objek tersebut diaplikasikan menggunakan *software* kinemaster.

c. Buku Panduan

Buku memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat yang modern seperti sekarang ini, banyak hal yang dapat dipelajari dari buku, bahkan dapat dikatakan hampir semua segi kehidupan manusia direkam di dalam buku. Buku panduan digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, buku panduan didesain untuk melengkapi video pembelajaran animasi agar hasil belajar peserta didik lebih optimal tidak hanya peserta didik tetapi pendidik juga dapat membuat video pembelajaran dengan adanya buku panduan yang akan dikembangkan oleh peneliti. Buku panduan yang disusun yaitu buku panduan penggunaan media pembelajaran animasi. Dalam buku panduan tersebut berisi identitas penulis, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator, identitas media, cara pembuatan animasi, petunjuk penggunaan media pembelajaran animasi, spesifikasi media, materi daur hidup hewan, tampilan media video pembelajaran animasi.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*) dimulai dengan perancangan kemudian didiskusikan dengan pembimbing. Proses validasi dilakukan melalui lembar validasi dan diskusi langsung dengan validator tentang kevalidan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Alight Motion yang dirancang, serta meminta saran-saran untuk perbaikan media video pembelajaran animasi. Setelah itu dilakukan tahap validasi dengan para ahli. Media video

Pembelajaran animasi divalidasi beberapa validator diantaranya validator bahasa, materi dan ahli desain. Adapun revisi yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4.1 Revisi saran Validator

Yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menambahkan tujuan pembelajaran dalam video	 <p>Ket: Belum ada tampilan tujuan pembelajaran dalam video</p>	 <p>Ket: Sudah ada tampilan tujuan pembelajaran dalam video</p>
Menambahkan identitas kampus pada video	 <p>Ket: tidak ada pada tampilan video tentang identitas kampus dan prodi dari penulis</p>	 <p>Ket: sudah ada pada tampilan video tentang identitas kampus dan prodi dari penulis</p>
Menghapus gambar yang tidak berhubungan dalam video seperti gambar ayam	 <p>Ket: masi ada tampilan gambar ayam pada tampilan video</p>	 <p>Ket: Sudah tidak ada tampilan gambar ayam pada video</p>

Menambahkan ayat pada video yaitu surah al mu'minin ayat 12-14 dan surah an-Nur ayat 54		
	Ket: tidak ada tampilan pada video tentang surah al mu'minin ayat 12-14 dan surah an-Nur ayat 54	Ket: sudah ada tampilan pada video tentang surah al mu'minin ayat 12-14 dan surah an-Nur ayat 54
Memperbaiki kosa kata pada record suara yang salah	Ket: Telah diperbaiki	Ket: masih dengan suara record yang salah

a. Analisis Data

1) Analisis penilaian validasi ahli bahasa

Berikut analisis data penilaian validasi ahli bahasa disajikan pada tabel:

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa revisi Awal

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
5.	Penomoran jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid

6.	Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
7.	Penulisan sesuai PUEBI.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
Jumlah keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{24}{32} \times 100 = 75\%$	Valid

Menurut hasil yang dibuktikan oleh Ahli Bahasa, media video animasi pembelajaran yang di validator oleh Ibu Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd. dapat dikalkulasikan bahwa media video animasi pembelajaran dan buku panduan ini telah dinyatakan cukup valid. Melihat dari beberapa nilai aspek-aspek tertentu yang memiliki nilai uji yang kurang valid sehingga, validator menyarankan peneliti untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran tersebut yang kemudian divalidasi kembali kepada validator ahli bahasa dan memperoleh hasil yang sangat valid yang terlihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa revisi Akhir

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid

	tidak menimbulkan penafsiran ganda.		
5.	Penomoran jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
6.	Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
7.	Penulisan sesuai PUEBI.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
Jumlah keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{27}{32} \times 100 = 84\%$	Sangat Valid

Pada pengujian produk revisi kedua ini uraian hasil didapatkan setelah melakukan revisi terhadap produk, maka produk telah dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai 84%. Walaupun ke semua 8 aspek tidak dinyatakan sangat valid, akan tetapi validator telah merasa produk tersebut telah melalui perbaikan yang baik dan tidak menyarankan melakukan pengujian produk kembali.

2) Analisis penilaian validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi pembelajaran dan buku panduan. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2022 oleh ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen yang ahli dalam bidang pembelajaran IPA. Paparan hasil validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi

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

Berdasarkan hasil dari uji validasi oleh ahli materi dapat dikalkulasikan bahwa pada produk media pembelajaran ini telah dinyatakan sangat valid. Dilihat dari hasil kalkulasi dari 10 aspek tersebut dengan persentase 95%. Total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan persentase 95%.

3) Data Hasil Validasi Ahli Desain

Ibu Dr. Hj. Salmilah, S. Kom, MT. Sebagai ahli desain media video animasi pembelajaran pokok bahasan daur hidup hewan. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Pada nilai uji validasi desain dibawah ini merupakan hasil revisi awal pada bagian desain. Adapaun nilai awal produk media video animasi pembelajaran pokok bahasan daur hidup hewan untuk peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko.

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Desain Awal

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini maka peserta didik belajar secara mandiri.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Media animasi mudah digunakan dalam pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
5.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
6.	Media animasi digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid

7.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
9.	Suara dan media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
10.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
11.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
Jumlah keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{33}{44} \times 100 = 75\%$	Valid

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

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Desain Akhir

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xt} \times 100\%$	Keterangan
1.	Menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Media animasi mudah digunakan dalam pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
5.	Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini peserta didik bisa belajar secara mandiri	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
6.	Media animasi digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
7.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid

9.	Suara dan media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
10.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
Jumlah keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{33}{40} \times 100 = 82\%$	Valid

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

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

$$P = \frac{84\% + 95\% + 82\%}{3} \times 100 \%$$

$$P = \frac{261\%}{3} \times 100 \% = 87,0 \%$$

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini memiliki 87,0% yang dapat diartikan sangat Valid.

4. Tahap praktikalitas (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan ujicoba kepada peserta didik. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ini. Setelah uji coba dilakukan kepada peserta didik, selesai maka langkah selanjutnya adalah pemberian angket kepada peserta didik. Didalam angket tersebut terdapat lembar penilaian terhadap produk yang dibuat. Angket praktikalitas digunakan untuk

meminta respon peserta didik tentang kemudahan dan kepraktisan media dalam pembelajaran.

Uji praktikalitas media video animasi pembelajaran mata pelajaran IPA pokok bahasan Daur hidup hewan dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media video animasi pembelajaran. Saat pengamatan proses pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pembelajaran terdapat perubahan perilaku pembelajaran siswa yaitu, Siswa terlihat sangat semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas siswa pada saat belajar dengan menggunakan media video animasi pembelajaran dimana siswa yang awalnya merasa takut dan mudah bosan dengan pelajaran IPA, setelah menggunakan media video animasi pembelajaran tidak takut dan sangat bergembira dengan pelajaran IPA.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu wali kelas IV di SDN 09 Matekko yaitu ibu Hj. Hamriani, S.Pd. diketahui bahwa kendala yang ditemui saat pembelajaran IPA adalah kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru dan berbicara dengan temannya. Namun setelah menggunakan media video animasi pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari peserta didik maupun guru. Dalam media video animasi pembelajaran ini interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan

peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan ibu Hj. Hamriani, S.Pd. sebagai berikut:

“Media pembelajaran yang Anda kembangkan sudah bagus, dengan media pembelajaran ini peserta didik tidak akan bosan selama proses pembelajaran dengan media ini membantu guru dalam mengajar yang mulanya guru selama proses pembelajaran guru yang lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dan mereka hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru dan hanya menulis apa yang disampaikan guru. Namun dengan adanya media video animasi dapat membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran”.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan media video animasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, diharapkan dengan media video animasi pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

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

Tabel 4.7 Hasil Analisis Pengamatan Belajar Guru Terhadap Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.	3	Baik
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.	4	Sangat Baik
3.	Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih	4	Sangat Baik

	bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.		
4.	Efisiensi waktu.	4	Sangat Baik
5.	Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.	4	Sangat Baik
6.	Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	Baik
7.	Peserta didik memiliki Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.	3	Baik
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{25}{28} \times 100$ $= 89,2 \%$	Sangat Praktis

Berdasarkan table diatas, dapat di ketahui bahwa ada 3 aspek penilaian yang memperoleh skor 3 dengan kategori “ Baik”, ada 4 aspek penilaian yang memperoleh skor 4 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi media video animasi pembelajaran oleh guru kelas secara keseluruhan mendapatkan persentase 89,2%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi masuk dalam kategori “Sangat praktis”.

Pembelajaran di kelas sebelum penggunaan media adalah pembelajaran kurang kondusif, dimana peserta didik di ajak belajar dengan abstrak, peserta didik banyak yang tidak fokus jika guru sedang menerangkan, peserta didik ada yang bermain, dan ngobrol dengan temannya. Setelah menggunakan media video animasi pembelajaran peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran dan mengikuti perintah yang ada pada media pembelajaran. Adapun dalam suasana di

dalam kelas terasa sangat kondusif dan tidak ada kesan pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menakutkan dan membosankan lagi bagi peserta didik.

Untuk melihat praktikalitas dari media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Alight motion, peneliti melakukan uji coba satu kelas yaitu kelas IV SDN 09 Matekko yang berjumlah 19 orang. Untuk memperoleh data dalam praktikalitias, peneliti menggunakan angket respon peserta didik yang akan diisi oleh peserta didik. Hasil angket respon peserta didik dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Video Animasi Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah	Skor Max	%	Ket
1.	Desain/Tampilan	47	57	82,4	Sangat Praktis
2.	Isi	97	114	85,0	Sangat Praktis
3.	Kemudahan Penggunaan	79	95	83,1	Sangat Praktis
Jumlah		223	266	83,8	Sangat Praktis

Berdasarkan angket respon peserta didik, diperoleh hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media video animasi pembelajaran kategori sangat praktis dengan persentase 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode ADDIE. Evaluasi dilakukan oleh peneliti setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk yaitu berupa uji coba skala terbatas yang dilakukan oleh 19 siswa SDN 09 Matekko. Dari hasil analisis yang diperoleh maka dilakukan tahap desain dengan menyesuaikan dari hasil tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dari peserta didik yang kemudian mendorong peneliti untuk melakukan mengembangkan media video animasi pembelajaran. Jika tahap desain telah dilakukan untuk selanjutnya tahap pengembangan yaitu produk divalidasi oleh para ahli.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli untuk mendapatkan hasil validitas produk yang dikembangkan, melakukan uji coba produk untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan, dan melakukan uji efektifitas untuk mengetahui tingkat keefektifan media video animasi pembelajaran. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan sebagai tindakan akhir dalam tahapan model pengembangan ADDIE yakni evaluasi.

Berdasarkan hasil perbaikan produk sesuai saran dan kritikan dari beberapa validator maka produk diujicobakan, hasil uji coba produk yang telah diperbaiki berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh tanggapan dari guru maupun siswa yang menyatakan bahwa produk ini baik dan

menarik, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini telah selesai atau berhasil dikembangkan.

B. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media video animasi pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. Analisis Media pembelajaran Berbasis Animasi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara langsung dengan gurukelas IV SDN 09 Matekko mengenai media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan di sekolah tersebut, ternyata pada pembelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan belum menggunakan bantuan media dalam proses pembelajaran tetapi hanya menggunakan buku dan metode ceramah. Padahal dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan dan lebih mudah dalam memahami materi. Peserta didik juga akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan dengan lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi

pembelajaran dengan tampilan gambar, video, animasi, dan suara yang menarik sehingga peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran.

2. Desain Media pembelajaran Berbasis Animasi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini peneliti merancang sebuah tampilan media pembelajaran dengan menyusun materi, desain tampilan. Peneliti merancang desain awal media dengan menentukan konsep isi media dan materi yang akan di bahas. Kemudian menentukan alur pembelajaran serta merencanakan isi penyajian materi. Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Pada tahap perancangan media hanya memerlukan satu aplikasi utama untuk mengembangkan media pembelajaran animasi yaitu alight montion dan didukung oleh aplikasi kinemaster.

3. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Animasi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan, penetapan materi dengan KD, membuat atau mengembangkan animasi-animasi, gambar-gambar, dan suara-suara yang akan dimasukkan kedalam media. Secara umum, komponen yang terdapat dalam media terdiri dari tampilan awal media (cover), identitas peneliti, tujuan pembelajaran, tampilan materi daur hidup hewan, tampilan hewan yang melahirkan dan bertelur, tampilan daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis, disertakan isi suara penjelasan dan gambar-gambar animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi

oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media animasi untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media animasi dilakukan oleh tiga validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media, kemudian validator kedua yaitu ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas tampilan dan program media, dan validator ketiga yaitu ahli bahasa yang melakukan penilaian terhadap semua aspek, mulai dari materi, kualitas tampilan dan program media secara keseluruhan.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil 95% dengan kategori “Sangat Praktis”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk revisi media. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli desain didapatkan hasil rata-rata 82% dengan kategori “Sangat praktis”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk revisi media. Validasi terakhir yang dilakukan oleh ahli bahasa mengenai semua aspek didapatkan hasil 84% dengan kategori “Sangat Praktis”, disertai beberapa catatan dan saran dari validator ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

4. Praktikalitas Media pembelajaran Berbasis Animasi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Tahap selanjutnya adalah tahap praktikalitas atau *implementation*, tahap *implementation* ini dilakukan dengan jumlah 19 peserta didik di kelas IV SDN 09 Matekko beralamat di kelurahan balandai, kecamatan bara, kota palopo, provinsi

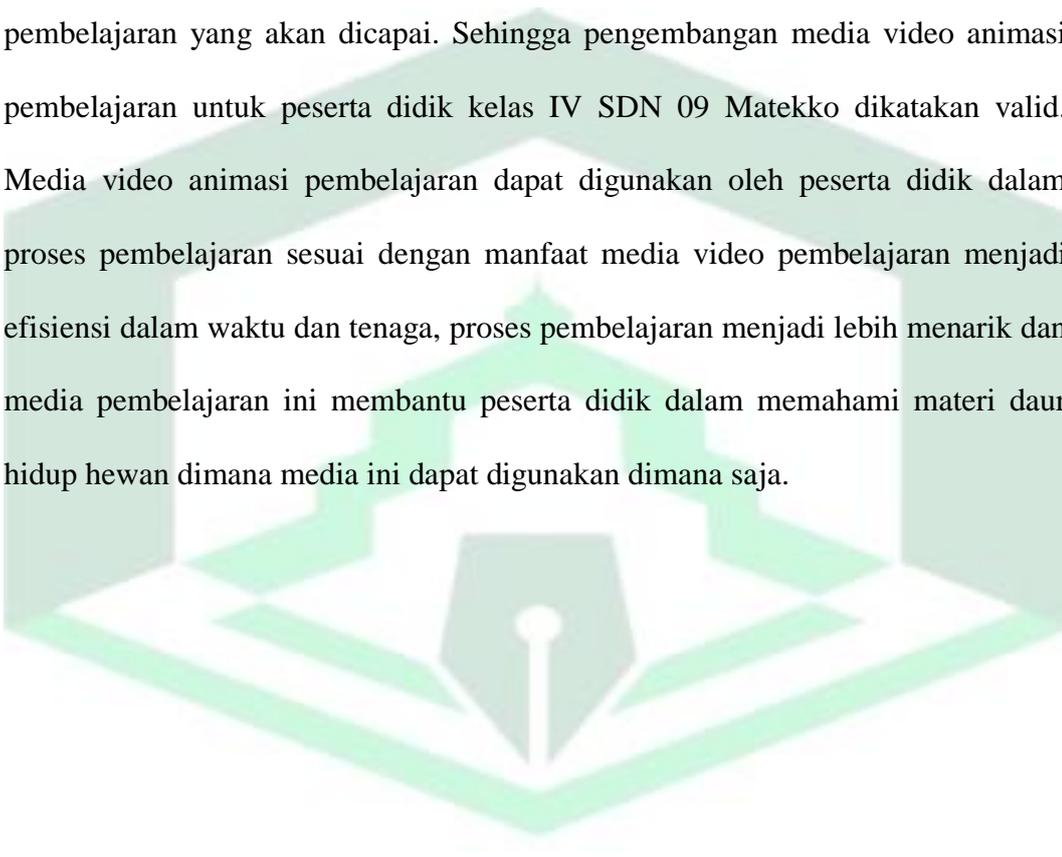
Sulawesi selatan. Sebelum produk digunakan oleh peserta didik, peneliti menyiapkan produk pada perangkat komputer yang akan digunakan didalam kelas serta membagikan angket untuk menilai media video animasi pembelajaran tersebut. Media video animasi pembelajaran digunakan oleh peneliti menggunakan laptop dan LCD, setelah itu peneliti mendemonstrasikan produk media video animasi pembelajaran dan peserta didik mengikuti instruksi dari peneliti. Setelah selesai mendemonstrasikan produk media video animasi pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi angket dengan jumlah 15 indikator meliputi 3 aspek.

Hasil penilaian seluruh responden atau validasi sumatif, yaitu data yang diperoleh dari hasil validasi sumatif kemudian dianalisis menggunakan Skala Likert sesuai angket yang telah divalidasi oleh validator instrumen, selanjutnya membandingkan rata-rata peraspek dengan nilai ideal. Hasil perbandingan nilai tersebut dikonversikan menjadi bentuk persentase. Hasil persentase diinterpretasikan dengan acuan perhitungan dan dapat dilihat pada Tabel 4.8. Berdasarkan angket respon peserta didik, diperoleh hasil angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media video animasi pembelajaran kategori sangat praktis dengan persentase 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan. Adapun tahap praktikalitas peneliti dapat menyimpulkan hasil penilaian guru, pengamatan dan wawancara terhadap media video animasi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran di kelas sebelum penggunaan media pembelajaran kurang kondusif, dimana peserta didik diajak belajar dengan abstrak, peserta didik banyak yang tidak fokus jika

guru sedang menerangkan, peserta didik ada yang bermain, dan ngobrol dengan temannya. Setelah menggunakan media video animasi pembelajaran peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran.

5. Evaluasi Media pembelajaran Berbasis Animasi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an

Tahap akhir adalah evaluasi secara keseluruhan dari tahap yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang telah dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media video animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko dikatakan valid. Media video animasi pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media video pembelajaran menjadi efisiensi dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memahami materi daur hidup hewan dimana media ini dapat digunakan dimana saja.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan penelitian diatas peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko. Hasil pendefinisian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV pada materi daur hidup hewan. Guru membutuhkan pengembangan media video animasi ini karena guru pada tingkatan sekolah dasarharus mengajar secara kontekstual. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

1. Untuk menyusun desain media video animasi pembelajaran peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai landasan atau patokan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran ini yang dimana tahapan model ADDIE dan menyesuaikan dengan peta pengintegrasian yang dibuat. Adapun tahapan model ADDIE ini yaitu: (1) tahap *analyze* yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap materi pembelajaran, (2) tahap *design* yang berisi tentang bahan, desain, dan pembuatan media video, (3) Tahap *development*, tahapan ini berisikan informasi mengenai hasil penilaian para validator ahli (pakar), hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media yang valid dan tahap (4) *implementasi*, tahap ini dilakukan uji coba terhadap peserta didik.

2. Kelayakan media video animasi pembelajaran pada pokok bahasan daur hidup hewan dinilai oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dari validator masing-masing menyatakan bahwa media video animasi pembelajaran sangat layak digunakan untuk kepada pengguna dengan perbaikan menurut saran para ahli.
3. Praktikalitas media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Alight motion, kine master dan beberapa aplikasi tambahan pada materi daur hidup hewan kelas IV di SDN 09 Matekko. Memenuhi kriteria praktis dan sangat praktis dari aspek petunjuk, isi, dan kemudahan penggunaan peserta didik dan pengamatan guru diperoleh presentase 83,8% dan 89,2%.

B. Saran

Alhamdulillah penelitian ini telah berjalan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan kembangkan media Alight Montion dengan materi IPA yang belum dikembangkan dan dengan animasi yang lebih menarik lagi.

2. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dan guru dapat mengembangkan media video animasi pembelajaran

dengan menggunakan aplikasi Alight montion dengan materi IPA yang belum dikembangkan.

3. Bagi siswa

Jika ingin dapat hasil yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru, jadikanlah setiap media pembelajaran diikuti dengan serius dalam pembelajaran untuk meningkatkan interaksi atau hubungan sosial dengan lingkungan sekitarmu dan mendorongmu untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan baik menghasilkan belajar yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Adita Widara Putra, 'Mixed-Method : Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>.
- Aisah, Siti; Ismail, Suhartini; Margawati, Ani. Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 2021, 5.1: 641-655.
- Anita Trisiana, 'Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2 (2020), 31 <<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>>.
- Anggraini, Anita. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Dan CD Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV MI Bahrul Ulum Batu*. 2013. Phd Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bayu, Krisna. Penggunaan google translate sebagai media pembelajaran bahasa inggris paket B di PKBM Suryani. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2020, 3.1: 62-67.
- Erwin Putera Permana and Desy Nourmavita, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal PGSD*, 10.2 (2017), 79–85 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>>.
- Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal lingkaran widyaiswara*, (4), 104-117.
- Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkaran Widyaiswara*, 4, 2015, 104-117
https://juliwi.com/published/E0104/paper0104_104-117.pdf.
- Indrastuti, Noor. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II, Modul Tema 2: Siklus Hidup Hewan Dan Upaya Pelestarian Hewan Dan Tumbuhan Langka. 2017.

- Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2017 <<https://doi.org/10.21009/1.03108>>.
- I Made Tegeh dan I Made Kima, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE model', *Jurnalika*, 11.1 (2013), 16 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/articel/view>>.
- Jurnal Ilmiah and others, 'Jurnal Ilmiah Mandala Education', 6.1 (2020), 126–36.
- Khairina Afni, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri Binjai', 5.2 (2019).
- Kementrian Agama, Al-Qur'an Al-Karim, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 356.
- Laili, Ahdinia Fatmala Nur. Teori Himpunan Dalam Ayat-Ayat Al-Qur'an. 2018.
- Luhulima, Denissa Alfiany; Degeng, Nyoman Sudana; ULFA, Saida. Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2018, 3.2: 110-120.
- Maiti and Bidinger, 'Journal of Chemical Information and Modeling', 53.9 (1981), 1689–99.
- Mahfuz, Al. Konsep Penciptaan Manusia Dan Reproduksi Menurut Al-Qur'an. *Rusydiah: Jurnal Pemikiran Islam*, 2021, 2.1: 26-49.
- Nurwahidah, Siti. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Suhu Dan Perubahannya*. 2018. Phd Thesis. UIN Raden Intan Lampung.
- Sohibun, Sohibun; ADE, Filza Yulina. Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2017, 2.2: 121-129.
- Sylvi Nimas Aghytia and M Pd, 'Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu', 01.02 (2020), 34–38.
- Siti Uswatun Hasanah, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud dan Metode Konvensional Model Ceramah dalam

Pembelajaran Bahasa Arab dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019), 804–21.

Si, M.; Suharto, Didik G. Kebijakan pendidikan tinggi berperspektif publik (kajian terhadap UU nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi). 2012.

Sulaiman Ibrahim, 'Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Perspektif Al-Qur'an: Kajian Tafsir Maudu'iy', *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari (JIAJ)*, 1.1 (2016), 109–32.

Tafonao, Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2018, 2.2: 103-114.

Puspa, Karitas Diana Dkk, Buku Tematik SD/MI Kelas IV tema Cita-citaku , Edisi Revisi, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Putri, Diana; Syahrul, R. Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2019, 8.2: 62-69.



L

A

M

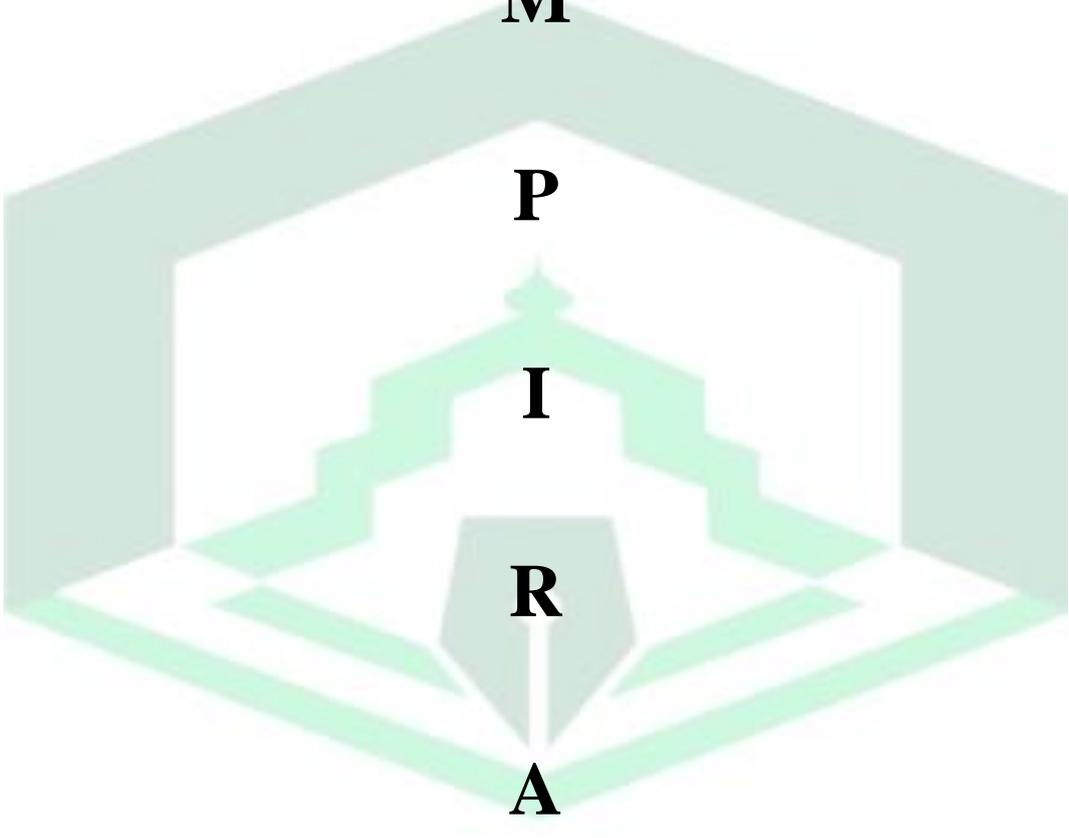
P

I

R

A

N



Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : Aisyah Amalia

Model : Addie

Teori : Januszewski dan Molenda

No	Analisis	Hal yang Akan dianalisis	Instrumen
1.	Analisis kinerja	Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terintegrasi dengan ayat ayat Al-Qur'an	-Wawancara guru
2.	Analisis fungsi tugas	Menganalisis arah fungsi tugas	Dokumen
3.	Mengkontruksi penilaian performance	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis gaya mengajar guru - Menganalisis hasil mengajar guru menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi terintegrasi dengan ayat ayat Al-Qur'an 	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara guru - Dokumentasi
4.	Analisis tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis hasil pemahaman siswa terhadap materi materi daur hidup hewan - Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Test - Dokumen
5.	Analisis setting instruksional	Menganalisis lingkungan belajar siswa	Angket siswa

PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 09 MATEKKO)

1. Menganalisis masalah dasar yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi terintegrasi dengan ayat ayat Al-Qur'an.
2. Menganalisis gaya belajar siswa.

PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 09 MATEKKO

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 09 Matekko)

1. Apakah Ibu sudah pernah mengajarkan materi daur hidup hewan?
2. Pada saat mengajar materi daur hidup hewan, apakah Ibu menggunakan media video animasi pembelajaran?
3. Adakah kendala Ibu ketika mengajar menggunakan materi daur hidup hewan?
4. Bagaimana respon siswa ketika Ibu mengajar menggunakan materi daur hidup hewan?
5. Bagaimana pemahaman siswa mengenai materi daur hidup hewan?
6. Apa kendala yang menyebabkan sehingga siswa tidak paham mengenai materi daur hidup hewan?
7. Apakah Ibu mengetahui tentang media video animasi pembelajaran?
8. Apakah Ibu sudah pernah coba menerapkan media video animasi pada materi daur hidup hewan?
9. Apabila menggunakan media video animasi pada materi daur hidup hewan dalam proses pembelajaran, apakah menurut Ibu itu cocok?
10. Misalnya kita menyisipkan media video animasi pada materi daur hidup hewan, kira-kira video animasi seperti apa yang cocok menurut Ibu?

**FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

(Kisi-Kisi Wawancara Guru Kelas IV SDN 09 Matekko)

No	Indikator	Butir Soal	Jumlah Butir
1.	4.1.1 Siswa mampu mengidentifikasi pengertian daur hidup dan metamorfosis.	1,2,5,8,9,10,	6
2.	4.1.2 Siswa mampu menjelaskan macam-macam metamorphosis	3,4,6,7,	4

ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI DASAR DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 09 MATEKKO

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 09 Matekko)

Identitas Responden :

Nama siswa :

Kelas : IV (Empat)

Asal sekolah : SDN 09 MATEKKO

Pengantar:

Siswa (i) kelas IV SDN 09 Matekko yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran pada materi dasar daur hidup hewan terintegrasi ayat al-qur'an pada peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko. Atas bantuan dan waktu yang telah siswa (i) luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

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

Uraian Pernyataan

No.	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Saat guru mengajarkan materi daur hidup hewan apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?		
2.	Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru.		
3.	Saat guru menjelaskan materi, apakah guru menggunakan bahasa yang mudah?		
4.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran materi daur hidup hewan?		
5.	Apakah Anda perlu sebuah ilustrasi dari apa yang diajarkan oleh guru agar bisa memahaminya?		
6.	Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan?		
7.	Apakah Anda tertarik belajar daur hidup hewan yang berisikan video, gambar, animasi menggunakan laptop atau komputer?		
8.	Apakah kamu tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna dan menarik?		
9.	Apakah dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar kamu?		
10.	Apakah teman-teman disekolah saling membantu dalam belajar untuk memahami materi yang diajarkan guru?		

FORMAT KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL QUR'AN
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

(Kisi-kisi Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 09 Matekko)

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Butir
1.	Gaya Belajar Siswa	1,2,3	3
2.	Menganalisis Lingkungan Belajar Siswa	4,5,6,7,8,9,10	7



SOAL TEST INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO

Tujuan:

Untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap Materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di daerah setempat

Pengantar:

Siswa (i) kelas IV SDN 09 Matekko yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan atas bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru!
3. Untuk soal pilihan ganda, beri tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!
4. Untuk soal Benar-Salah, silanglah huruf B jika pernyataan benar dan silang huruf S bila salah!

SOAL PILIHAN GANDA

1. Yang merupakan proses daur hidup pada nyamuk adalah....
 - a. Telur – pupa – larva – nyamuk
 - b. Telur – belatung – pupa – nyamuk
 - c. Telur - larva – kecebong – nyamuk
 - d. Telur – larva – pupa – nyamuk
2. Ulat kemudian menjadi....
 - a. Kupu-kupu dewasa
 - b. Nimfa
 - c. Larva
 - d. Kepompong
3. Metamorphosis sempurna terjadi pada....
 - a. Jangkrik
 - b. Kecoa
 - c. Nyamuk
 - d. kucing
4. Pada metamorphosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi....
 - a. Kepompong
 - b. Kupu-kupu dewasa
 - c. Larva
 - d. Nimfa
5. Daur hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut....
 - a. Ekosistem
 - b. Metabolisme
 - c. Metamorphosis
 - d. Fatamorgana

SOAL BENAR-SALAH

No.	Pernyataan	B - S
1.	Cotah hewan yang daur hidupnya tidak mengalami metamorphosis adalah Buaya	B - S
2.	Hewan yang daur hidupnya mengalami metamorphosis tidak sempurna adalah capung	B - S
3.	Setelah memasuki tahap telur, tahapan selanjutnya dalam daur hidup kupu-kupu adalah ular	B - S
4.	Hewan muda memiliki bentuk sama dengan hewan dewasa terdapat pada kupu-kupu.	B - S
5.	Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut metamorphosis.	B - S

Kunci jawaban pilihan ganda:

1. d
2. d
3. c
4. a
5. c

Kunci jawaban soal B-S:

1. B
2. B
3. S
4. S
5. B

KISI-KISI ANALISIS KEBUTUHAN**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

(Kisi-Kisi Test Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 09 Matekko)

No	Indikator	Nomor Butir Test	Jumlah Butir Test
1	Mendeskripsikan daur hidup hewan yang ada di lingkungan sekitar	1-10	10

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Alquran pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*" oleh Aisyah Amalia, Nim : 17.0205.0015 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek

b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :

1= Tidak valid

2= Kurang valid

3= Cukup valid

4= valid

c. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓		
II	ASPEK PENILAIAN 1. Informasi yang ingin diperoleh jelas 2. Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai Media pembelajaran yang akan dikembangkan 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan materi Daur Hidup Hewan yang dikembangkan 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
III	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti			✓ ✓		

I. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

II. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....
.....
.....
.....

Palopo, 15 Oktober 2021

Validator,



Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN SOAL TEST SISWA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Alquran pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*" oleh Aisyah Amalia, Nim : 17.0205.0015 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓		
II	ASPEK PENILAIAN 1. Soal sesuai dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai. 2. Soal sesuai dengan indikator yang diukur 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh siswa. 4. Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen Sumber belajar berbasis video animasi yang akan dikembangkan.			✓ ✓ ✓ ✓		
III	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti			✓ ✓		

III. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

IV. Penilaian Umum

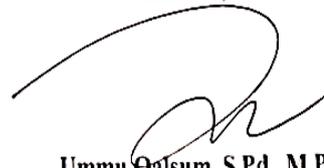
Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 15 Oktober 2021

Validator,



Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Alquran pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*" oleh Aisyah Amalia, Nim : 17.0205.0015 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1= Tidak valid
 - 2= Kurang valid
 - 3= Cukup valid
 - 4= valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

c. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas				✓	
II	ASPEK PENILAIAN 1. Informasi yang ingin diperoleh jelas 2. Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai Media pembelajaran yang akan dikembangkan 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan materi daur hidup hewan yang dikembangkan 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	✓	✓
III	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang				✓	

benar						
2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti				✓		

I. Komentar/Saran

Tentukan nasumbernya Ibu/Bapak.

Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, Agustus 2022

Validator,



Bungawati, S.Pd., M.Pd.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT ALQURAN PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 09 MATEKKO**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Alquran pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*" oleh Aisyah Amalia, Nim : 17.0205.0015 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek

b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :

1= Tidak valid

2= Kurang valid

3= Cukup valid

4= valid

c. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

c. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas		✓			
II	ASPEK PENILAIAN 1. Informasi yang ingin diperoleh jelas 2. Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai Media pembelajaran yang akan dikembangkan 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan materi Daur hidup hewan yang dikembangkan 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
III	BAHASA 1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang			✓		

benar						
2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti			✓			

I. Komentar/Saran

- Tambahkan petunjuk / Deskripsi wawancara.
- Tambahkan pertanyaan terkait (tentukan berapa integrasi alat @ digunakan dalam media).

II. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 8 Agustus 2022

Validator Instrumen



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

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Nilai				Ket
		1	2	3	4	
I	PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓		
II	ASPEK PENILAIAN 1. Soal sesuai dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai. 2. Soal sesuai dengan indikator yang diukur 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh siswa. 4. Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen Sumber belajar berbasis video animasi yang akan dikembangkan.			✓ ✓ ✓ ✓		
III	BAHASA 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti			✓ ✓		

III. Komentor/Saran

Perbaiki kesalahan kecil pd halaman
Petunjuk Instrumen!

IV. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 18 Agustus 2022

Validator Instrumen



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

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian





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

ASLI

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 504/IP/DPMPSTP/VI/2022

DASAR HUKUM :

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

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: AISYA AMALIAH
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Balandai Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 17 0205 0015

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

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 09 MATEKKO

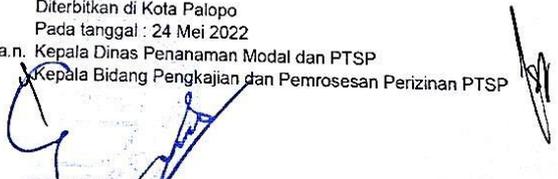
Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 9 MATEKKO KOTA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 25 Mei 2022 s.d. 25 Agustus 2022

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

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

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 24 Mei 2022
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP



ERICK K. SIGA, S.Sos
 Pangkat: Penata Tk.I
 NIP : 19830414 200701 1 005

•• Tembusan :

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

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 09 MATTEKKO
 Alamat : Jl. Dr. Ratulangi Kelurahan Balandai Kota Palopo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 421.2/153/SDN 09/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 09 Mattekko Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama : **FATMAWATI SUARTI, S.Pd**
 Nip : 19690206 199107 2001
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : **AISYA AMALIAH**
 NIM : 17.02.105.0015
 Tempat/Tgl Lahir : Tarere, 08 Juni 2000
 Program Studi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 25 Mei s/d 25 Agustus 2022 di SDN 09 Mattekko Palopo dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Alquran Pada Peserta Didik kelas IV SDN 09 Mattekko"

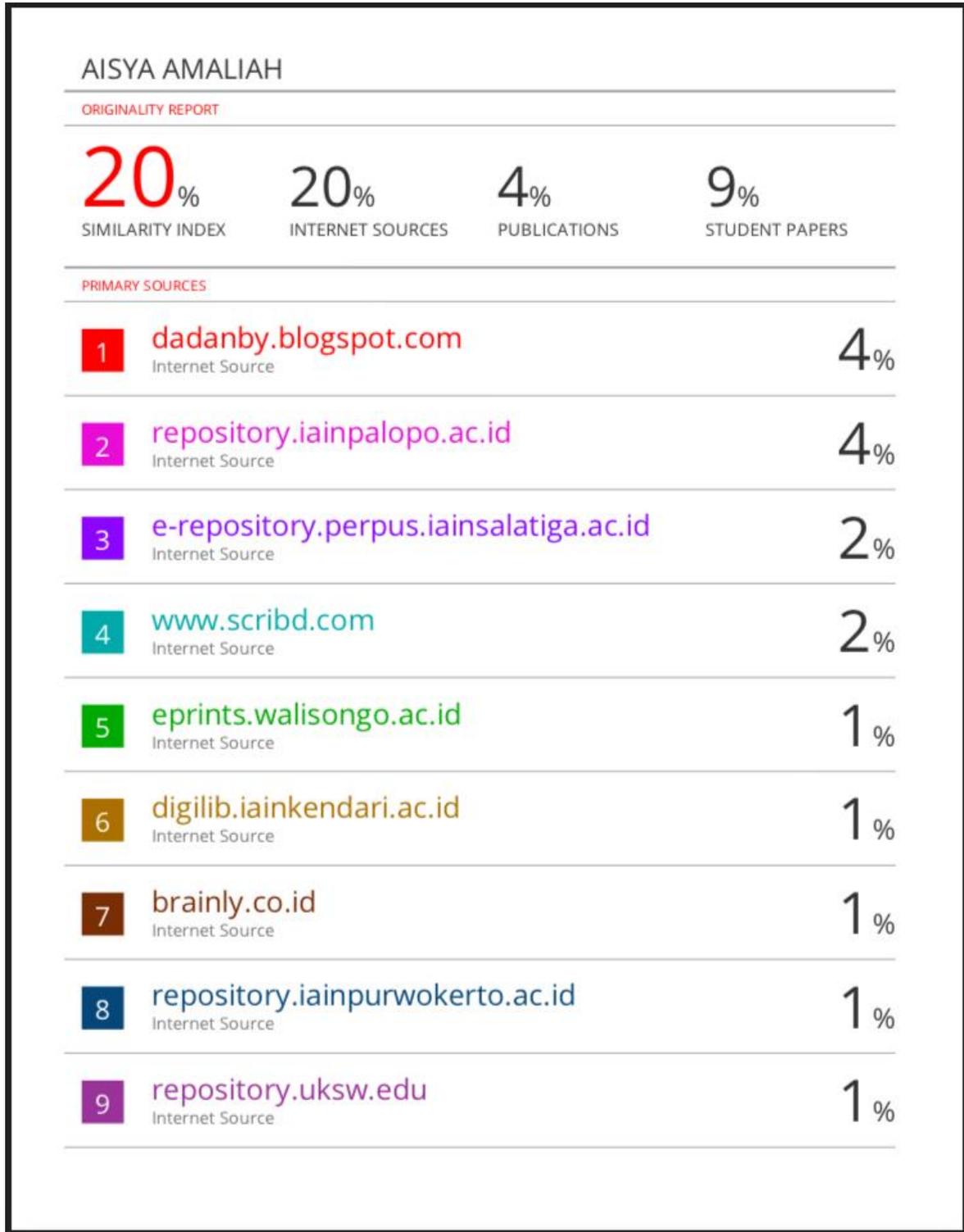
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 26 September 2022

Menyetujui
 Kepala Sekolah


FATMAWATI SUARTI, S.Pd
 NIP. 19690206 199107 2001

Lampiran 4 Turnitin



10	id.scribd.com Internet Source	1 %
11	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
12	ubl.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.ptiq.ac.id Internet Source	1 %
14	www.coursehero.com Internet Source	1 %
15	docplayer.info Internet Source	<1 %
16	repository.umrah.ac.id Internet Source	<1 %
17	summer-absolutely.icu Internet Source	<1 %
18	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli bahasa, Materi dan Ahli Desain

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA MEDIA VIDIO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN

Identitas Responden

Nama Validator : Ummu Qalsum, S. Pd., M.Pd

Ahli Bidang : Bahasa

Tema 6 : Daur Hidup Hewan

A. Pengantar

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

B. Petunjuk

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

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

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Ketepatan Bahasa	1. Menggunakan kaidah bahasayang baik dan benar.			✓	
	2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.			✓	
	3. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin			✓	

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

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, 10 Agustus 2022

Penilai,



Ummu Qalsum, S Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN
KELAS IV SDN 09 MATTEKKO

Identitas Responden

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
 Ahli Bidang : Materi
 Tema 6 : Daur Hidup Hewan

A. Pengantar

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

B. Petunjuk

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

4 = Valid	2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid	1 = Tidak Valid
2. Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi				√
2.	Kesesuaian videopembelajaran dengan penjelasan isi materi				√
3.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi			√	

4.	Ketepatan pada tujuan pembelajaran pada media animasi			✓	
5.	Kemudahan memahami materi melalui media animasi				✓
6.	Kejelasan penyajian materi				✓
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik				✓
8.	Video pembelajaran digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan				✓
9.	Nama, materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas				✓
10.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar				✓

D. Komentar dan Saran

Tambahkan tujuan pembelajaran ke dalam video

.....

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, 04 Agustus 2022

Penilai,



Bungawati, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN TERINTEGRASI AYAT AL-QUR'AN
PADA KELAS IV SDN 09 MATTEKKO

Identitas Responden

Nama Validator : Hj. Salmilah. S. Kom., MT.
 Ahli Bidang : Desain
 Tema 6 : Daur Hidup Hewan

A. Pengantar

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

B. Petunjuk

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

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

C. Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.				✓
2.	Gambar yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan materi.			✓	
3.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik			✓	

4.	Media animasi mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓
5.	Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi ini peserta didik bisa belajar secara mandiri.				✓
6.	Media animasi digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
7.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.			✓	
8.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.			✓	
9.	Suara dan media pembelajaran berbasis animasi jelas.			✓	
10.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.			✓	

D. Komentar dan Saran

- Tambahkan suara bacaan ayat yg ditampikan pd media / video.
- sesuai durasi tampilan ayat dgn suara bacaan.

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, 33 September 2022

Penilai

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

Lampiran 6 Lembar Instrumen Pengamatan Peserta Didik

LEBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Lembar Instrumen Penilaian Uji Praktis Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Nama : H. HAMRIANI . S.Pd.
NIP :
Sekolah : SDN 09 Mattekko

Petunjuk

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi daur hidup hewan terintegrasi ayat al-qur'an pada peserta didik kelas IV SDN 09 Mattekko, peneliti menggunakan instrumen lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan ibu, untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

Kesediaan ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bamtuan ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan skala penilaian:

- 1 = kurang praktis
- 2 = cukup praktis
- 3 = praktis
- 4 = sangat praktis

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran berbasis animasi ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan ilmu.			✓	
2.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.				✓
3.	Media pembelajaran animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
4.	Efisiensi waktu				✓
5.	Media pembelajaran animasi memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan				✓
6.	Dalam media pembelajaran animasi sudah menggunakan bahasa baik dan benar			✓	
7.	Peserta didik memiliki antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis animasi			✓	

Penilaian umum:

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

Saran saran

.....

Palopo, September 2022

Ahli Praktisi

Hamriani
 Hj. HAMRIANI, S.Pd.

Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran

Nama siswa :

Nama Sekolah : SDN 09 Matekko

Kelas/Semester : IV/I

Petunjuk

1. Sebelum Anda mengisi angket ini terlebih dahulu, Anda harus membaca dengan teliti setiap pernyataan yang diajukan.
2. Berikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda sendiri.
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai Anda, oleh karena itu hendakhlah dijawab dengan sebenarnya.
4. Keterangan jawaban
 Skor 4 : Sangat Setuju
 Skor 3 : Setuju
 Skor 2 : Tidak Setuju
 Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

Aspek	No	Pernyataan	Respon Siswa			
			1	2	3	4
Desain/Tampilan	1.	Tampilan media video animasi pembelajaran sangat menarik.				
	2.	Gambar yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan materi.				
	3.	Warna pada media video animasi pembelajaran sudah jelas.				
Isi	1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pembelajaran dapat membantu saya dalam memahami materi.				
	2.	Tujuan pembelajaran				
	3.	Penjelasan dengan gambar				
	4.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi				

	5.	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak memiliki makna ganda sesuai dengan PUEBI				
	6.	Kesesuain urutan materi yang disajikan pada media video				
Kemudahan penggunaan	1.	Ketertarikan terhadap media				
	2.	Jenis media yang diharapkan peserta didik				
	3.	Media video animasi dapat mengulang apa yang dipelajari				
	4.	Tidak bosan dalam pembelajaran dengan media video animasi pembelajaran				
	5.	Media Video memudahkan peserta didik dalam mengoperasikannya				



Lampiran 8 Dokumentasi

A. Wawancara bersama Guru



B. Penerapan Media Video Animasi Pembelajaran Dikelas



Lampiran 9 Produk Buku panduan media Video berbasis animasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt atas kesehatan, hidayah, dan taufiq-nya sehingga penulis telah melengkapi media pembelajaran animasi beserta buku panduannya. Buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran disusun oleh penulis sebagai sarana pendidik dan peserta didik khususnya dalam materi daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qura'an yang akan menjadi sub pokok bahasan dalam media animasi.

Dalam proses penyusunan media pembelajaran beserta buku panduan terdapat beberapa tantangan serta kesulitan yang dihadapi, namun atas izin dari Allah Swt. Dan tidak lepas dari bimbingan banyak pihak maka tantangan serta kesulitan bisa teratasi dengan baik. Oleh karena itu melalui tulisan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi dalam penyempurnaan penyusunan media ini.

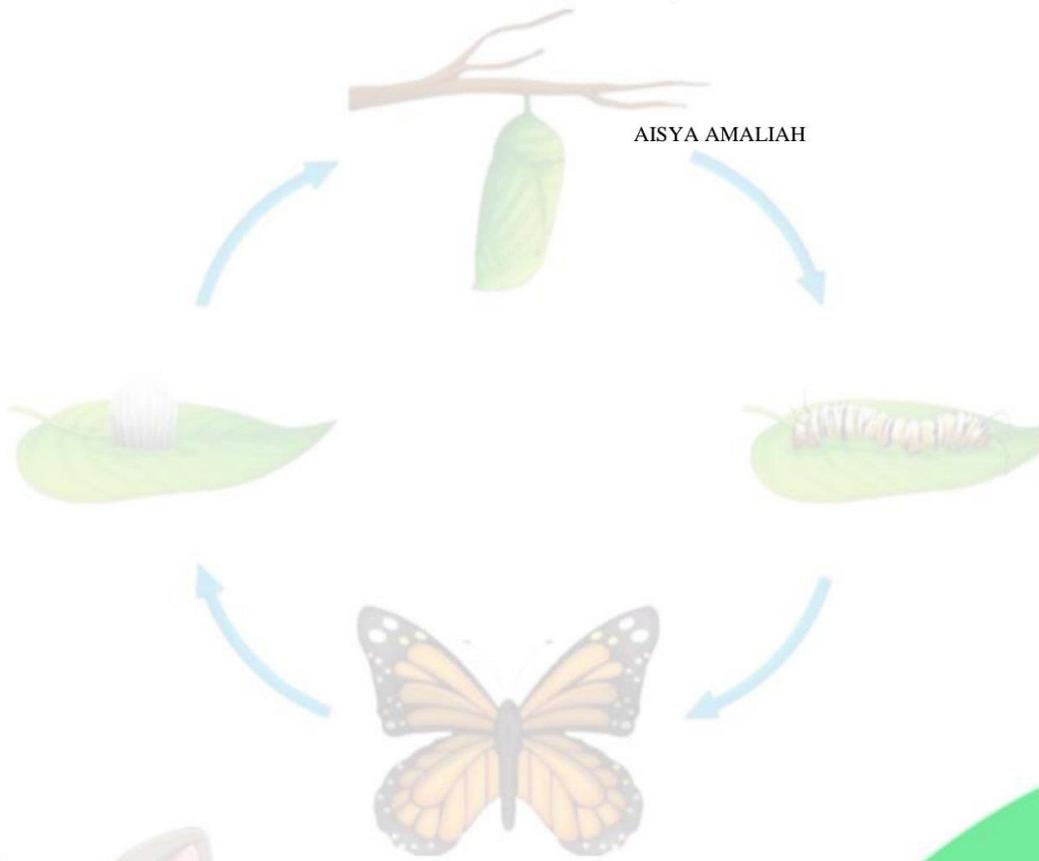
Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Dr. H. Drs. Nasaruddin, M, Si, dan Dr. Taqwa, M.pd.I., yang telah bersedia membantu penulis dengan sabar memberikan petunjuk dan masukan agar media pembelajaran beserta buku panduannya dapat terselesaikan dengan baik. Dan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan menyelesaikan media ini.

Buku ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan media pembelajaran dan panduan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan

masukan dan saran untuk perbaikan. Semoga media pembelajaran ini dapat memberikan informasi dan memberi manfaat. Bagi penulis dan pembaca.

Palopo,2022

AISYA AMALIAH



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	I
DAFTAR ISI.....	III
PENDAHULUAN.....	1
I. DENTAS MEDIA	
A. Identitas Media.....	3
B. Badan Penyelenggaraan Produk.....	3
C. Identitas dan Sasaran Produk	3
D. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	3
E. Tujuan Pembelajaran	4
II. MATERI DAUR HIDUP HEWAN.....	
A. Pengertian Daur Hidup Hewan	5
B. Daur Hidup dengan Metamorfosis	7
C. Ayat Al-qur'an Berkaitan Dengan Hewan	10
III. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI	
A. Cara Pembuatan Media Animasi	12
B. Petunjuk Penggunaan Media Video Animasi	14
C. Spesifikasi Media.....	15
D. Kelebihan Media Video Pembelajaran	15
E. Kekurangan Media Video Pembelajaran.....	16
IV. TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI	
A. Bagian-bagian Pada Media Video	17
B. Hambatan Dalam Pembuatan Media.....	22
DAFTAR PUSTAKA	

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari kata medium, kata medium dalam artinya berarti perantara yaitu segala alat bantu atau bahan yang memiliki fungsi atau menjadi perantara.

Media pembelajaran hakikatnya alat atau bahan yang berfungsi untuk membantu atau memudahkan peran guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana perantara antara komunikasi antara guru dan peserta didik dengan sumber belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus belajar. Stimulus belajar maksudnya adalah penggunaan media pembelajaran seringkali berdampak langsung untuk memotivasi peserta didik atau mempermudah peserta didik dalam menyerap informasi pada saat pembelajaran.

Dalam merencanakan sesuatu atau pemilihan media perlu dipahami karakter peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif serta menyenangkan peserta didik diarahkan untuk memiliki inovasi dan imajinasi yang tinggi hal tersebut perlu menggunakan media yang sesuai dengan lingkungan dan era industri sekarang peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis video animasi.

Menggunakan media pembelajaran pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran

terutama media yang akan dibuat seperti video pembelajaran, dengan adanya media video pembelajaran yang disampaikan sesuatu yang tidak mudah untuk dilihat atau tidak bisa dibawa karena bisa membahayakan peserta didik maka media pembelajaran berupa video dapat memudahkan peserta didik dalam belajar karena sudah ada yang bisa dilihat dalam tampilan video.

Hal ini, penulis mengembangkan media video animasi pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan adanya media video pembelajaran peserta didik juga dapat belajar secara mandiri, peneliti juga membuat buku panduan untuk membantu pendidik dalam mengembangkan video pembelajaran. Jadi pada saat menjelaskan hanya secara buku sebagai acuan maka peserta didik hanya dapat membayangkan namun dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melihat wujudnya. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini bisa menumbuhkan minat belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

IDENTITAS MEDIA

A. Identitas Media

Pengembangan media pembelajaran video animasi pada peserta didik kelas IV SDN 09 Matekko.

B. Badan Penyelenggaraan Produk

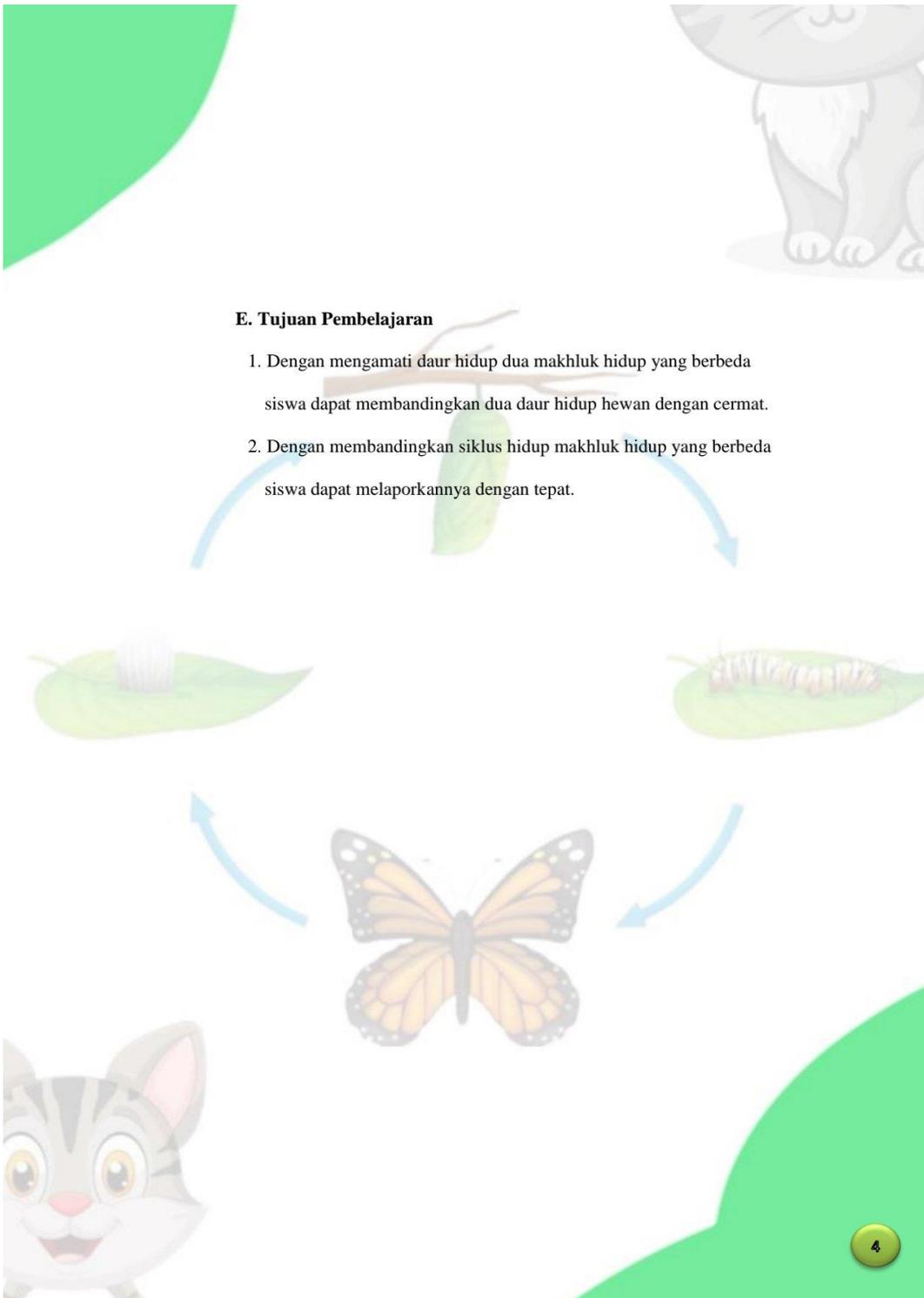
1. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
2. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

C. Identitas dan Sasaran Produk

1. Mata Pelajaran : IPA
2. Kelas/Semester : IV/II
3. Tema 6 : Cita-Citaku

D. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup
Indikator
3.2.1 Membandingkan dua daur hidup hewan dengan cermat.
3.2.2 Menjelaskan dua daur hidup hewan dengan tepat



MATERI DAUR HIDUP HEWAN

Daur hidup adalah perjalanan hidup pada hewan, mulai dari hewan tersebut lahir hingga mati yang biasa dikenal sebagai siklus hidup. Hewan yang melahirkan dan bertelur memiliki siklus hidup yang berbeda. Ada dua fase yang berbeda, fase dimana hewan mengalami metamorfosis dan tidak mengalami metamorfosis.

A. Daur hidup hewan dengan metamorfosis

Pada daur hidup hewan mengalami metamorfosis, hewan berubah dari fase ke fase berikutnya berupa bentuk, ukuran, dan bagian komponen dalam tubuh hewan. Metamorfosis terbagi menjadi dua kategori yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

1. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna (lengkap) yaitu perubahan yang terjadi pada hewan yang sangat berbeda bentuknya pada saat dilahirkan. Contohnya kupu-kupu, lebah, kumbang, lalat, semut, katak, dan nyamuk.

Adapun ciri-ciri pada metamorfosis sempurna diantaranya ialah;

- Saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dengan induknya,
- Mengalami masa pupa atau kepompong
- Urutan metamorfosis; telur → larva → pupa → hewan dewasa

Adapun beberapa tahapan atau proses yang dilalui dalam daur hidup kupu-kupu diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Fase telur

Telur yang terdapat didalam kupu-kupu berukuran kecil dan berwarna putih. Telur akan menetas setelah 4 hingga 5 hari kemudian berubah menjadi ulat atau larva.

2) Fase ulat/larva

Ulat dapat berganti kulit hingga 6 kali sebelum menjadi kepompong. Ketika ukuran tubuh ulat telah mencapai ukuran tertentu maka ulat akan berhenti makan dan beristirahat selama kurang lebih 10 hari.

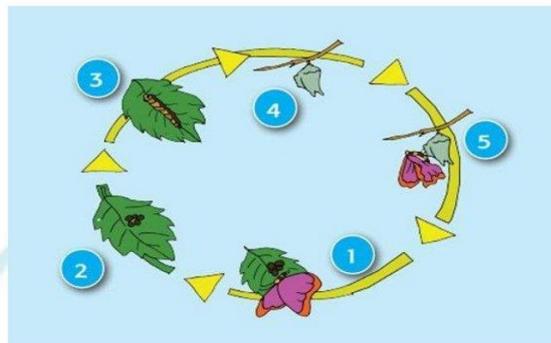
3) Fase kepompong atau pupa

Kepompong akan berdiam dan istirahat meski dalam situasi tersebut sedang mengalami proses pembentukan kupu-kupu. Durasi dalam tahap ini bervariasi tergantung pada banyak faktor dalam berbagai keadaan, tetapi pada umumnya proses ini terjadi 7 hingga 20 hari.

4) Fase dewasa

Pada proses selanjutnya adalah menjadi kupu-kupu dewasa. Setelah pergantian selesai, kupu-kupu akan melepaskan kepompongnya. Sayap kupu-kupu awalnya akan tampak keriput, kecil, dan lembap karna berada didalam kepompong, kupu-kupu juga memiliki cairan hemolymph agar bisa mengembangkan dan meregangkan sayapnya, saat pertama kali muncul ia akan

bergegas menaiki dahan untuk mengeringkannya setelah itu ia akan belajar mengembangkan sayapnya untuk terbang dan hidup di alam.



Gambar 2.1 daur hidup kupu-kupu

2. Metamorfosis tidak sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap) tidak banyak mengalami perubahan bentuk dari lahir hingga dewasa. contohnya kucing, jangkrik, belalang, kecoak, dan capung. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

- Saat menetas bentuk hewan sudah mirip dengan induknya
- Tidak mengalami masa pupa atau kepompong
- Urutan metamorfosis; telur → hewan muda → hewan dewasa

B. Daur hidup tanpa metamorfosis

Adapun beberapa daur hidup kucing yang dimana kucing melakukan metamorfosis untuk bertahan hidup diantaranya ialah:

1) Anak kucing

Mata kucing akan terbuka dan dapat melihat setelah 7 hingga 15 hari dan dapat merespon suara sekitar hari ke 15 setelah lahir, dalam memenuhi gizi dari anak kucing tersebut ibunya akan menyusui hingga usia 7 minggu.

2) Remaja

Pada usia remaja, terjadi antara usia 17 bulan hingga 1 tahun. Pada fase ini sistem reproduksi yang mulai bekerja terhadap lawan jenis.

3) Dewasa

Tahap selanjutnya adalah kucing dewasa, dimana kucing telah berusia 1 tahun. Selain itu, kucing akan melalui sebuah proses diantaranya;

a) Fase pubertas

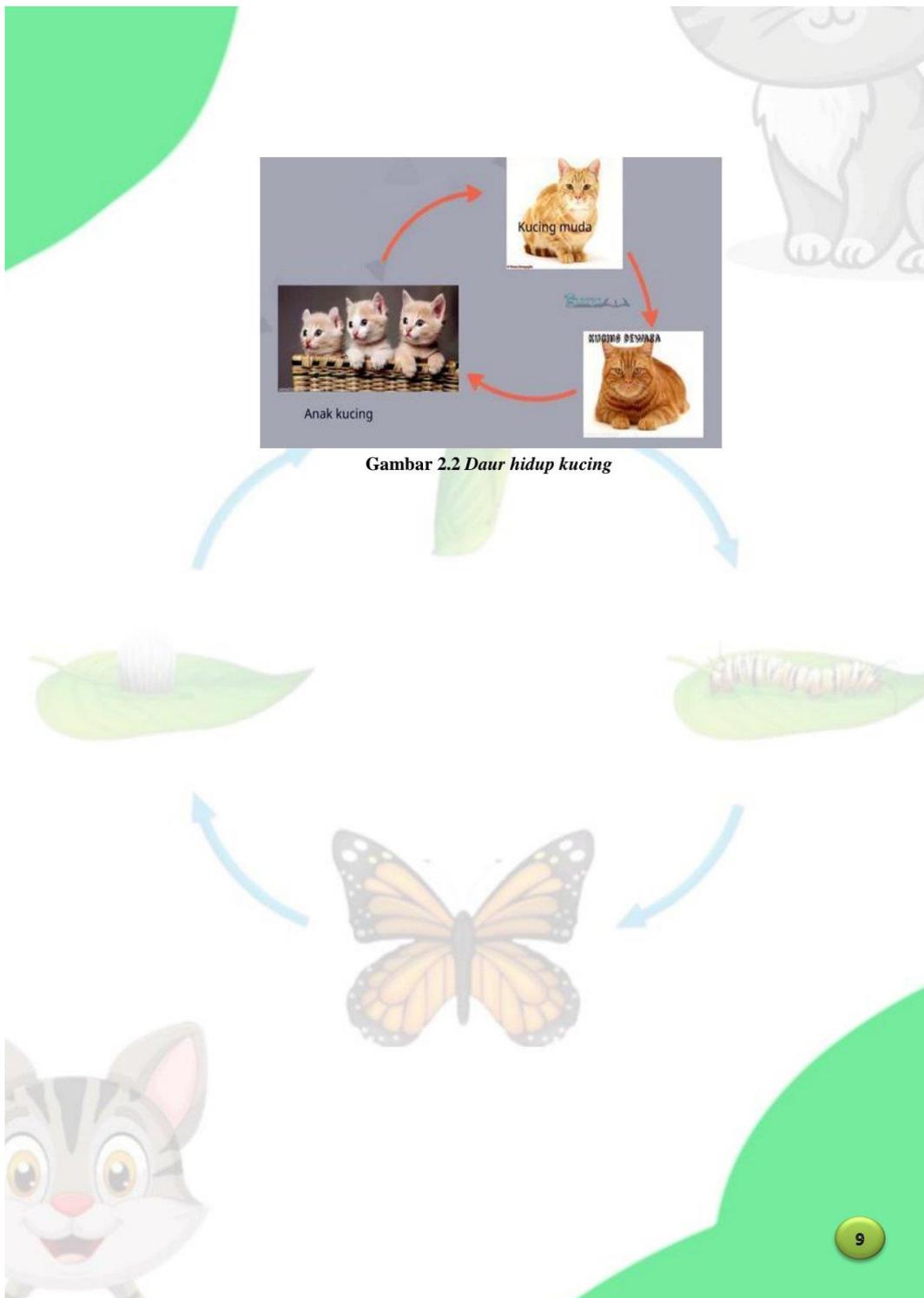
Fase pubertas adalah fase umum yang dialami semua spesies hewan dimana hewan memberikan respon terhadap lawan jenis.

b) Fase birahi

Fase ini kucing akan mengalami dua hingga tiga kali setahun

c) Fase perkawinan

Kucing betina tidak ingin didekati selama masa kehamilan sekitar 3 sampai 4 minggu setelah melahirkan. Seekor kucing akan muncul sekitar 63 sampai 67 hari selama kehamilan. Seekor kucing rata-rata dapat melahirkan 4 sampai 6 ekor kucing.



Gambar 2.2 Daur hidup kucing

Ayat Al-qur'an Berkaitan Dengan Hewan

1. Manusia dan hewan (Q.S Al-Mu'minun : 12-14)

ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا
ثُمَّ أَنشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَبَارَكُ اللَّهُ أَحْسَنَ الْخَالِقِينَ ۝ ١٤

Terjemahnya:

“12. Sungguh Kami telah pmenciptakan mmanusia dari sari pati (yang berasal) dari tanah. 13. Kemudian, Kami menjadikannya air mani dalam tempat yang kukuh (rahim). 14. Kemudian, air mani itu Kami jadikan sesuatu yang menggantung (darah) Lalu sesuatu yang menggantung itu Kami jadikan segumpal daging Lalu, segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang. Lalu, tulang, belulang, itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Mahasuci Allah sebaik-baik pencipta”. (QS. Al-Mu'minun/23:12-14)”

2. Hewan dan Air (Q.S An-nur : 54)

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِنْ مَّاءٍ فَمِنْهُمْ مَنْ يَمْشِي عَلَى بَطْنِهِ وَمِنْهُمْ مَنْ يَمْشِي عَلَى
رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَنْ يَمْشِي عَلَى أَرْبَعٍ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

٤٥

Terjemahnya:

“Allah menciptakan semua jenis hewan dari Sebagian berjalan dengan perutnya sebagian berjalan dengan dua kaki dan sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki Allah menciptakan apa yang Dia kehendaki Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu”. (QS. An-Nur/24:45)”

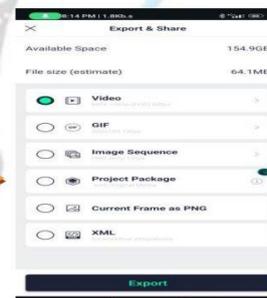
CARA PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

A. Cara pembuatan media animasi

1. Buka aplikasi Alight Motion lalu klik icon (+) untuk memasukkan asset gambar yang akan di animasikan .



2. Masukkan asset dan atur pergerakan sesuai keinginan dengan menggunakan tools yang sudah disediakan setelah itu kemudian ekspor sesuai contoh dibawah :



3. Setelah di ekspor maka silahkan buka aplikasi Kinemaster untuk mulai menyatukan video dan audio serta beberapa tambahan lainnya seperti Musik dan efek Suara. Adapun langkahnya sebagai berikut :

- a. Buka Kinemaster dan klik pada Menu **Layer** kemudian pilih tab **Media** untuk memasukkan file



5. Selanjutnya pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimak pembelajaran video animasi.
6. Setelah semua peserta didik memahami isi dari pembelajaran video animasi materi daur hidup hewan pendidik mengarahkan peserta didik. Untuk membagi kelompok masing masing kelompok diberi pertanyaan seputar materi daur hidup hewan dari video animasi yang di putarkan.

C. Spesifikasi media

Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media pembelajaran berbasis audiovisual berupa video animasi memakai aplikasi Alight motion yang di dukung dengan aplikasi picsart dan kinemaster yang terdiri dari beberapa teks dan juga suara yang disesuaikan dengan teks tertulis maupun gambar tampilan media ini juga menggunakan background yang menarik yang penggunaanya dalam proses pembelajaran menggunakan laptop dan lcd. Media ini dikembangkan agar menarik perhatian siswa dan memberikan pengetahuan baru untuk menyelesaikan materi.

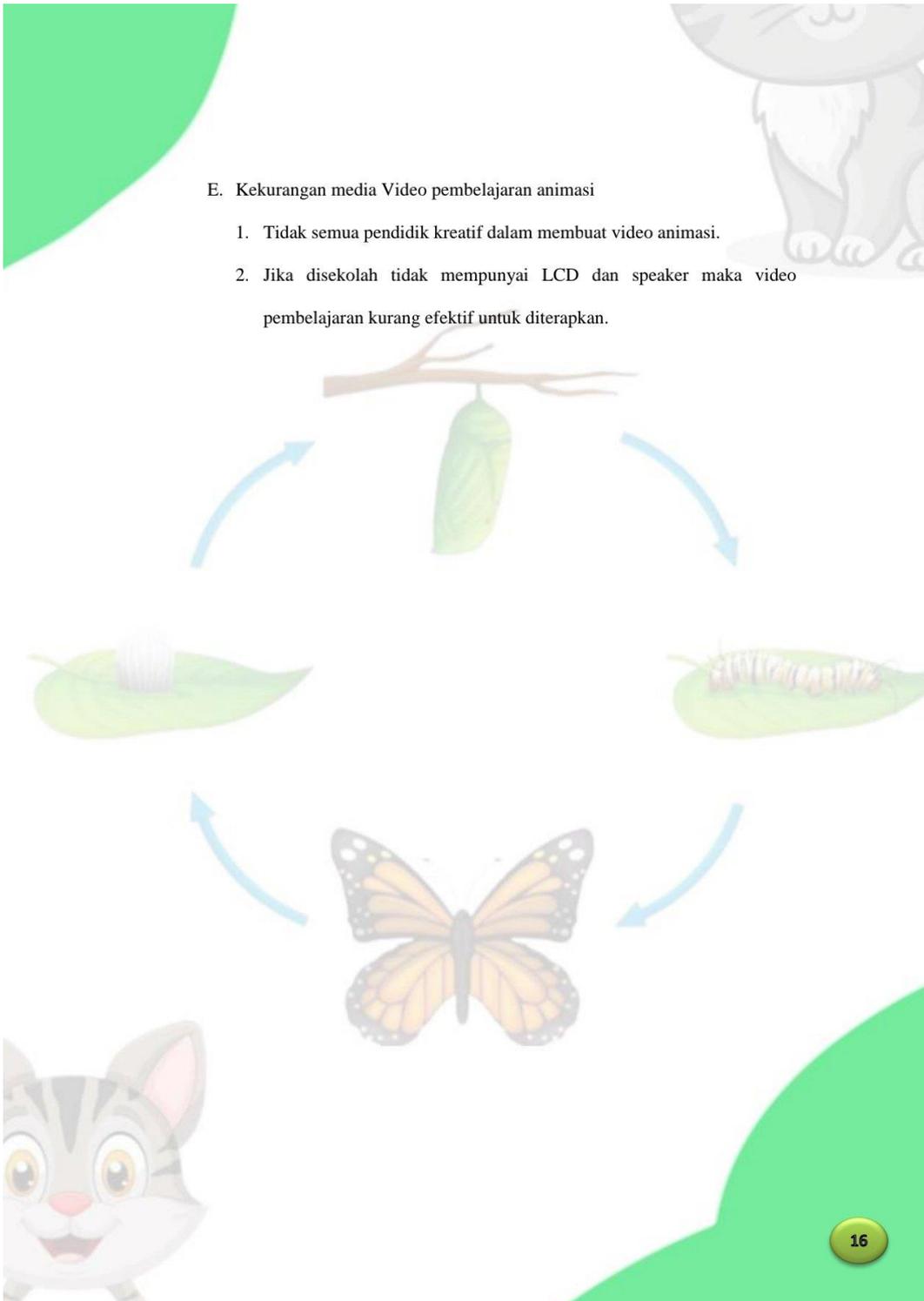
D. Kelebihan media video pembelajaran animasi

Media video pembelajaran animasi ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya:

1. Tidak mengeluarkan banyak biaya atau sangat terjangkau.
2. Peserta didik akan sangat senang serta rileks mengikuti pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

E. Kekurangan media Video pembelajaran animasi

1. Tidak semua pendidik kreatif dalam membuat video animasi.
2. Jika disekolah tidak mempunyai LCD dan speaker maka video pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan.



TAMPILAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI

Pada bagian ini memperlihatkan tampilan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan terintegrasi ayat ayat al-qur'an dalam pembelajarn IPA kelas IV.

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

1. Pada bagian pertama video berisi ucapan pembukaan, identitas peneliti, dan perguruan tinggi.
2. Bagian kedua menampilkan judul materi yang akan dibahas.

MATERI DAUR HIDUP HEWAN OLEH : AISYAH AMALIAH

TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan mengamati daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda siswa dapat membandingkan dua daur hidup binatang dengan cermat.
Dengan membandingkan siklus hidup makhluk hidup yang berbeda siswa dapat melaporkannya dengan tepat.

3. Pada video selanjutnya menjelaskan materi mengenai materi daur hidup hewan.

DAUR HIDUP MERUPAKAN
PERJALANAN HIDUP PADA HEWAN
DARI LAHIR
SAMPAI MATI

DAUR HIDUP HEWAN
DIBEDAKAN MENJADI DUA

DAUR HIDUP HEWAN

TANPA METAMORFOSIS DENGAN METAMORFOSIS

TANPA METAMORFOSIS
ADA PERBEDAAN PADA BENDUK TUBUH

DENGAN METAMORFOSIS
DIBAGI MENJADI DUA :

METAMORFOSIS SEMPURNA **METAMORFOSIS TIDAK SEMPURNA**

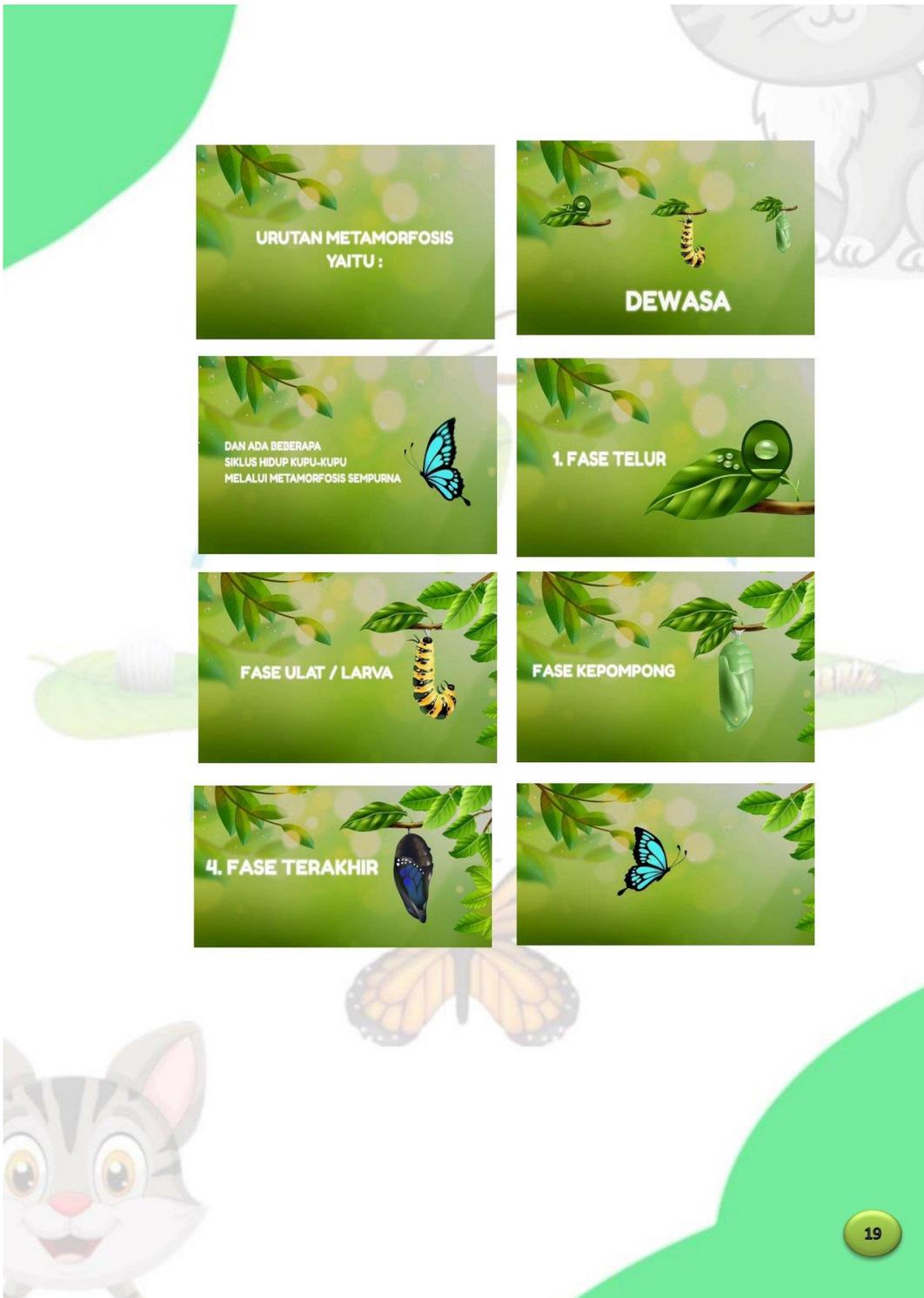
A. METAMORFOSIS SEMPURNA

METAMORFOSIS SEMPURNA DIALAMI HEWAN SAAT LAHIR BERBEDA SEKALI BENTUKNYA DENGAN HEWAN DEWASA

1. SAAT MENETAS BENTUKNYA BERBEDA DARI INDUKNYA

2
MENGALAMI MASA PUPA / KEPOMPONG

18



SETELAHNYA DIA
AKAN HIDUP DILUAR KEMPONG

B. METAMORFOSIS
TIDAK SEMPURNA

ADALAH PERUBAHAN HEWAN
YANG TIDAK BERBEDA BENTUKNYA
SETELAH LAHIR
DIBANDING SETELAH DEWASA

SAAT MENETAS
SUDAH MIRIP INDUKNYA

DAUR HIDUP KUCING ADALAH :

1. ANAK KUCING

DAPAT MELIHAT
DALAM 7-15 (Hari)

DAPAT MERESPON SUARA
SEKITAR HARI KE 15 SETELAH LAHIR

INDUKNYA AKAN TERUS MENYUSUI SAMPAI USIA ANAK 7 MINGGU

2. REMAJA
TERJADI PADA USIA 17 BULAN SAMPAI 1 TAHUN

3. DEWASA

FASE PUBERTAS

FASE BIRAH

FASE PERKAWINAN

SEKOR KUCING MUNCUL SEKITAR 63 s/d 67 HARI SELAMA KEHAMILAN

4 hingga 6 KUCING BISA DILAHIRKAN

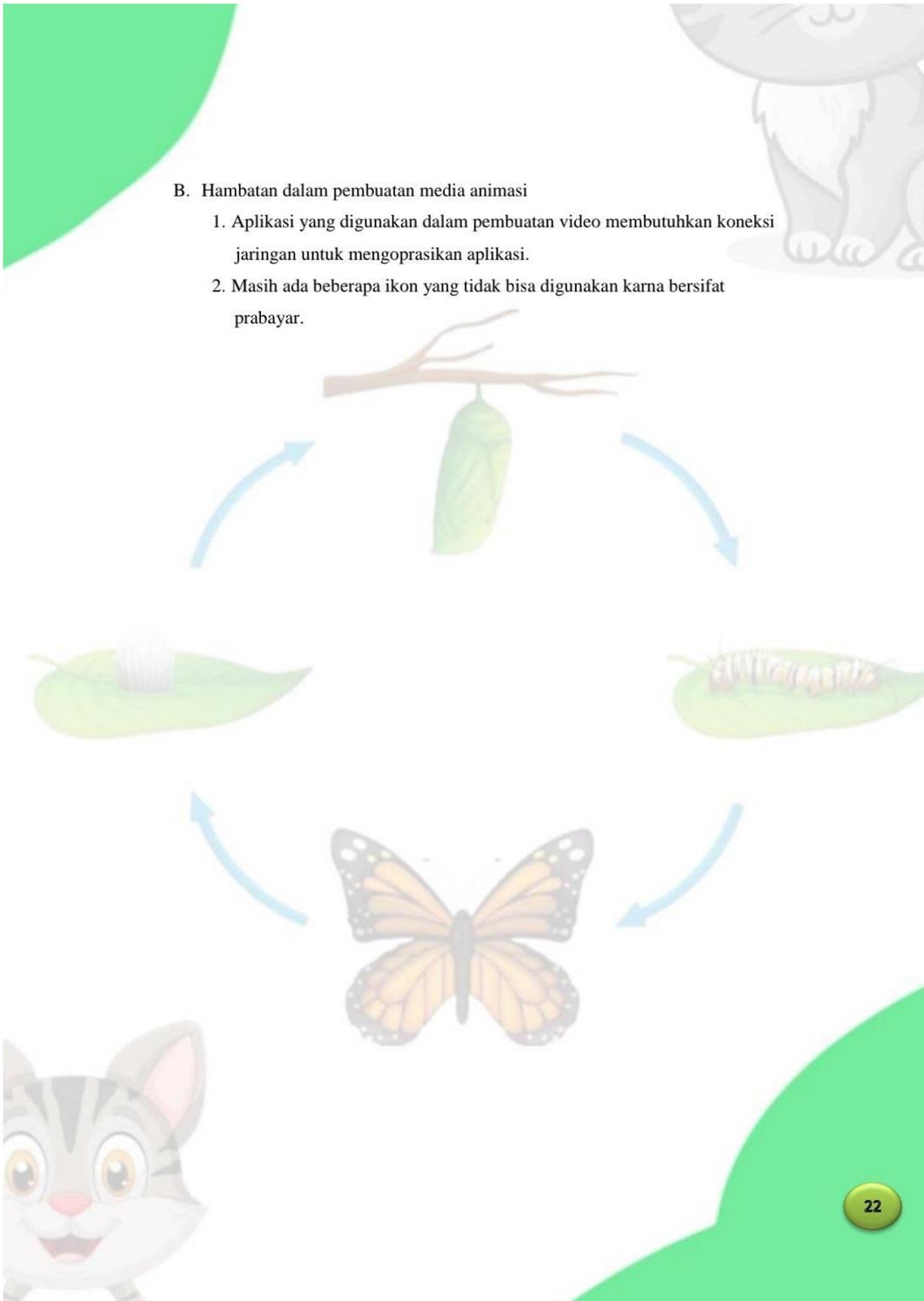
وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سَلْمَةٍ مِّن طِينٍ
Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari esatu serpih (berasal) dari tanah. (Q.S Al-mu'minun : 12-14)

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِنْ مَّاءٍ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَى أَرْبَعٍ وَاللَّهُ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ
Dan Allah telah menciptakan semua jenis hewan dari air, maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendaki-Nya, sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. (Q.S An-nur : 45)

21

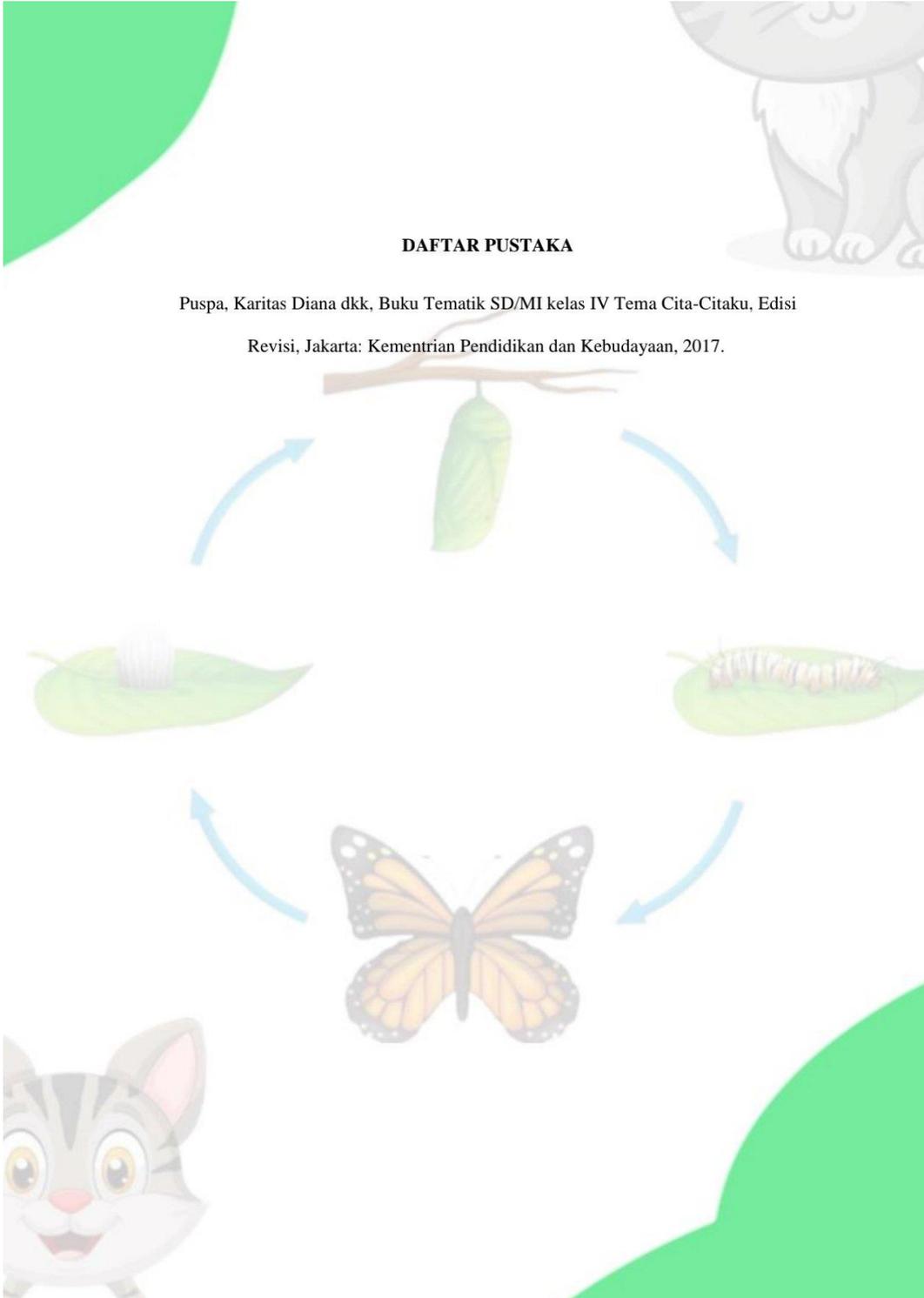
B. Hambatan dalam pembuatan media animasi

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video membutuhkan koneksi jaringan untuk mengoperasikan aplikasi.
2. Masih ada beberapa ikon yang tidak bisa digunakan karena bersifat prabayar.



DAFTAR PUSTAKA

Puspa, Karitas Diana dkk, Buku Tematik SD/MI kelas IV Tema Cita-Citaku, Edisi Revisi, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.



Lampiran 10 Riwayat Hidup



Aisyah Amaliah, Lahir di Desa Buntu Matabbing kec. Larompong Kab. Luwu pada tanggal 08 juni 2000. Merupakan anak pertama dari pasangan ayahanda Adhan Rajuni dan Ibunda Nurhawa. Penulis memulai pendidikan formal di SDN 353 Patalabunga pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Keppe pada tahun 2011 dan tamat pada tahun 2014, kemudian pada tahun 2014, melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Rantebelu dan tamat pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang pendidikan sastra satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2017.

Pada akhir studi penulis menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada materi daur hidup hewan terintegrasi ayat alquran pada peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko”***. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang sastra satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana.