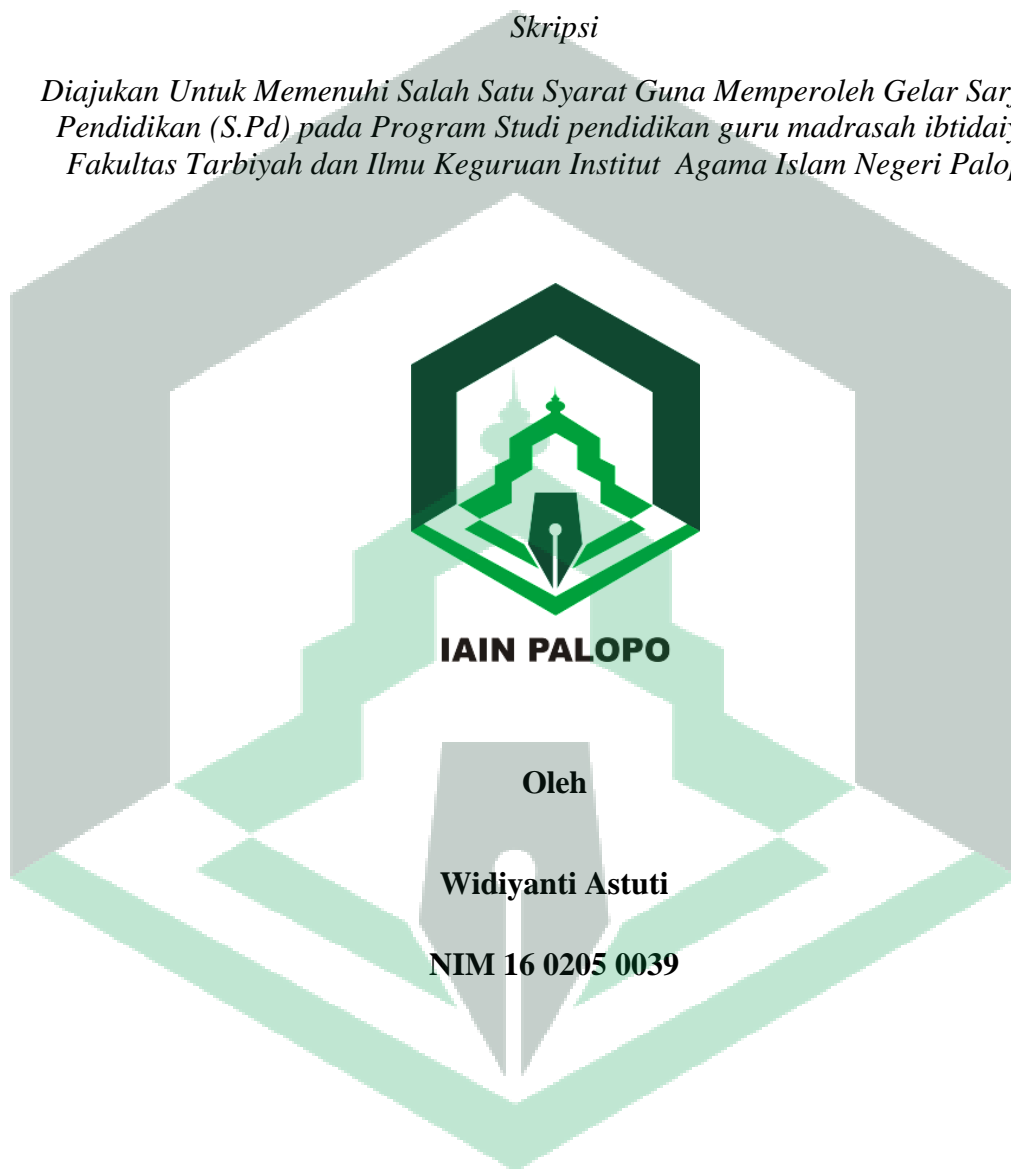


**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI  
PERISTIWA ALAM DI KELAS V SDN 39 KAMBO**

*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 IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI  
PERISTIWA ALAM DI KELAS V SDN 39 KAMBO**

*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*



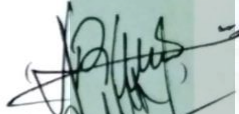
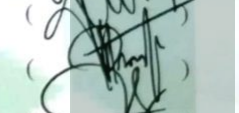

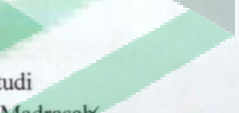
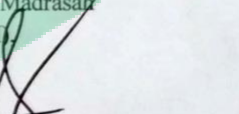
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo* yang ditulis oleh *Widiyanti Astuti* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0205 0039, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *24 Agustus 2023 M* bertepatan dengan *7 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, **6 Oktober 2023**  
20 Rabiul Awal 1445 H

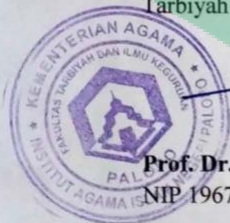
### TIM PENGUJI

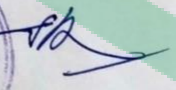
- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.         | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.          | Penguji I     | (  ) |
| 3. Mirawati, S.Pd., M.Pd.            | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.       | Pembimbing II | (  ) |

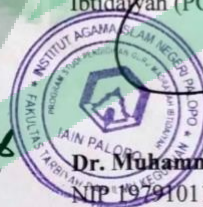
### Mengetahui:

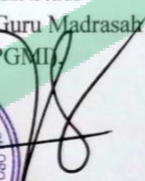
a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



  
**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP. 196705162000031002



  
**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 197910112011011003

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam : Eksemplar  
Hal : Skripsi Widiyanti Astuti

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan naskah skripsi mahasiswa di bawah ini.

Nama : Widiyanti Astuti  
NIM : 16.0205.0039  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi: Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*wassalumu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



**Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**

Tanggal:

Pembimbing II



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

Tanggal:

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah skripsi yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

Yang ditulis oleh :

Nama : Widiyanti Astuti

NIM : 16.0205.0039

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya

Pembimbing I



**Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**

Tanggal:

Pembimbing II



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


Tanggal:

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI


Skripsi berjudul **Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo**, yang ditulis oleh **Widiyanti Astuti** Nomor Induk Mahasiswa **16 0205 0039**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo**, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari **Kamis tanggal 24 Agustus 2023**, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak.

### TIM PENGUJI

1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
Ketua Sidang/Penguji

()  
Tanggal:

2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Penguji I

()  
Tanggal:


3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
Penguji II

()  
Tanggal:

4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji

()  
Tanggal:

5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji

()  
Tanggal:

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

---

**NOTA DINAS TIM PENGUJI**

Lamp. :  
Hal : skripsi an. Widiyanti Astuti

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu `alaikum wr. Wb*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan ujian munaqasyah penelitian terdahulu, lakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Widiyanti Astuti

NIM : 16 0205 0039

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu `alaikum Wr. Wb*


1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Penguji I

()  
Tanggal: \_\_\_\_\_

2. Mirnawati, S.Pd, M.Pd.  
Penguji II

()  
Tanggal: \_\_\_\_\_

3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji

()  
Tanggal: \_\_\_\_\_

4. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji

()  
Tanggal: \_\_\_\_\_

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiyanti Astuti  
Nim : 15 0206 0039  
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, 11 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Widiyanti Astuti

NIM. 1502060039



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

*Alhamdulillah*, atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo” meskipun dalam bentuk yang sederhana, guna melengkapi persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Salam dan Shalawat senantiasa dicurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga dan para sahabatnya.

Selama proses penyusunan skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan. Namun dengan ketabahan, keikhlasan, ketekunan, yang di sertai dengan doa, bantuanbaik berupa moril maupun materi, motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat rampung. Utamanya untuk kedua orang tua, penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda A. Usman Koji dan Ibunda Suhra yangselalu mendoakan kepada Ilahi Rabbi memohonkan kesehatan dan kemudahan dalam setiap langkah usaha putrinya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S.,M.Hum., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S,Ag., selaku Wakil Rektor III IAIN

Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis menuntut ilmu pendidikan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas terbaik.

3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd.,M.Pd, selaku ketua dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd.,M.Pd, selaku sekretaris program studi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd dan Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.

5. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.

6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak

membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Bapak A. Zul Fajrin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 39 Kambo, guru-guru beserta staf dan siswa-siswa yang telah memerikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

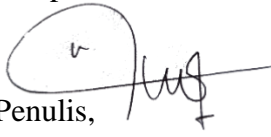
9. Terkhusus kepada orang tua tercinta ayahanda A. Usman Koji dan ibunda Suhra, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, kepada kakak Asrul dan kedua adik Magfira Nur Cahyani, Mohammad Bahtiar dan seluruh keluarga yang selama ini membantu dan mendoakan. Mudah-mudahan Allah SWT mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

10. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Iain Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas B), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

11. Kepada sahabat-sahabat penulis Nurmala Sari, Erni Achtar, dan Hariati yang selalu berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan studi, memberikan semangat dan dorongan yang luar biasa serta selalu ada ketika penulis membutuhkan pertolongan.

Mudah-mudahan semua bantuan, doa, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan penulis dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Amin.

Palopo, 11 Oktober 2023

Penulis,  
  
**Widiyanti Astuti**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### 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	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan 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	Esdan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ža	Ž	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

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

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
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</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
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كيف :*kaiifa*

هَوَّل : *hauḷa*

### 3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ ...   ا ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

:*māta*

رمي : *rāmā*

قل : *qīla*

موت : *yamūtu*

### B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt = *Subhanahu Wa Ta'ala*

Saw. = *Sallallahu 'Alaihi Wasallam*

AS = *'Alaihi Al-Salam*

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 Ali 'Imran/3: 4

HR = Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
.....	
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN LITERASI ARAB</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Manfaat Pengembangan .....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	11
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	42
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	42
D. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46

B. Hasil Desain Penilaian Autentik .....	47
C. Pembahasan.....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Permohonan Surat Izin Penelitian.....	70
2. Surat Izin Penelitian .....	71
3. Surat Selesai Meneliti .....	72
4. RPP.....	73
5. Soal Evaluasi.....	76
6. Validasi .....	78
7. Dokumentasi Papan Nama Sekolah .....	86
8. Dokumentasi Lingkungan Sekolah .....	86
9. Dokumentasi Wawancara Wakil Kepala Sekolah.....	87
10. Dokumentasi Wawancara Wali Kelas V.....	88
11. Dokumentasi Proses Pembelajaran Didalam Kelas .....	89
12. Riwayat Hidup .....	90



## ABSTRAK

**Widiyanti Astuti, 2023** “Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo” pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di bimbing oleh Bapak Muhammad Guntur, selaku pembimbing utama dan Bapak Hisbullah selaku pembimbing kedua.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran berupa video sangat efektif untuk mengembangkan aspek kognitif anak dan mempermudah guru dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam, untuk mengetahui rancangan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam dan untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 39 Kambo Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah *mix method*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan diantaranya analisis yang mana pada observasi awal siswa masih belum maksimal dalam belajar sehingga peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk berupa video animasi yang di desain menggunakan aplikasi atau software yang berpacu pada silabus dan RPP pembelajaran. Development atau tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah di buat sebelumnya yang telah lulus uji validasi. Peneliti menerapkan Implementation yakni tahapan uji coba produk, dengan penerapan secara langsung pada proses pembelajaran. *Evaluation* yakni melakukan pretest dengan nilai 50% dan posttest dengan nilai 82,5% untuk melihat tingkat keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Bencana Alam. Respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis pemrosesan informasi melalui video animasi pada pembelajaran IPA di SD Negeri 39 Kambo berdasarkan Persentase dari aspek format dan isi materi berada pada kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan siswa juga mampu menangkap serta mudah memahami materi yang diberikan. Respon kelayakan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis pemrosesan informasi melalui video animasi pada pembelajaran IPA di SD Negeri 39 Kambo cukup baik berdasarkan hasil penelitian dilakukan oleh ahli materi, materi atau video yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Media Video Animasi, Peristiwa Alam.*

## ABSTRACT

**Widiyanti Astuti, 2023** "Development of Animation Video Media on Natural Event Material in Class V SDN 39 Kambo" at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program was guided by Mr. Muhammad Guntur, as the main supervisor and Mr. Hizbullah as the second supervisor.

This research is motivated by the use of learning media in the form of videos which are very effective for developing cognitive aspects of children and facilitating teachers in accompanying material in the learning process. This study aims to determine the need for developing animated video media on natural events material, to determine the design of developing animated video media on natural events material and to determine the validity of the results of the development of animated video media on natural events material in Class V SDN 39 Kambo.

The type of research used is research and development, which is better known as Research & Development (R&D). The development model used in this study is the ADDIE model. The subjects in this study were fifth grade students at SDN 39 Kambo for the 2021/2022 Academic Year, a total of 20 students. The analysis technique in this study is the mix method.

The results showed that the development model used in this study was the ADDIE development model with stages including analysis which in the initial observations students were still not optimal in learning so researchers tried to develop a product in the form of an animated video that was designed using an application or software that was based on the syllabus and lesson plans. The development or production stage is guided by a pre-made display design that has passed the validation test. Researchers apply Implementation, namely the product trial stage, with direct application to the learning process. The evaluation is to do a pretest with a score of 50% and a posttest with a score of 82.5% to see the level of success of the development of animated video learning media for Natural Sciences (IPA) material on Natural Disasters. Student responses to the use of information processing-based learning media through animated videos in science learning at SD Negeri 39 Kambo based on the percentage of format and content aspects are in the very good category. This means that the learning media products made are in accordance with the objectives to be achieved and students are also able to capture and easily understand the material provided. Validation of the feasibility of the response to the development of information processing-based learning media through animated videos in science learning at SD Negeri 39 Kambo is quite good based on the results of research conducted by material experts, the materials or videos contained in this product are declared valid and can be tested to assess their feasibility in the process learning.

**Keywords:** Animated Video Media, Natural Events.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Proses pembelajaran perlu diadakan kegiatan yang menyenangkan dan berkualitas untuk mencapai suatu tujuan dengan hasil yang lebih baik, pendidik harus berorientasi dan memahami keadaan peserta didik, supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Akan tetapi, masalah yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok.<sup>1</sup>

Metode pembelajaran yang dilakukan sampai saat ini masih menggunakan metode ceramah dengan alasan masih minimnya alat pendukung pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran untuk siswa. Apabila pendidik menggunakan metode ceramah terus menerus maka akan menimbulkan rasa tidak nyaman dan akibatnya peserta didik akan merasa bosan, mengantuk hingga tertidur dan mengobrol dengan teman sehingga proses pembelajaran di kelas tidak efektif. Menurut Budiharti siswa memiliki masalah pada minat baca buku pelajaran yang berisi pengetahuan, siswa cenderung menyukai novel, buku cerita, buku olahraga

---

<sup>1</sup> Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka, Sastra Indonesia*, 2(1).

dan majalah-majalah lainnya.<sup>2</sup> Hal ini menjadi acuan bagi guru untuk menggunakan bahan ajar yang disukai siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bahan ajar sampai saat ini yang masih digunakan untuk pembelajaran didalam kelas yaitu buku mata pelajaran. Akibatnya peserta didik hanya memfokuskan cara belajar mereka melalui buku pelajaran dengan membaca. Untuk itu diperlukan suatu bahan ajar yang baik yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan.<sup>3</sup>

Hasil belajar yang efisien akan dicapai melalui beberapa faktor, salah satu faktornya adalah media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan mampu merangsang kemampuan siswa untuk menerima materi dari seorang pendidik. Kegiatan belajar akan lebih efektif apabila suasana pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih mudah untuk menyerap pelajaran yang sedang disampaikan.

Proses pembelajaran yang efektif dan maksimal memerlukan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dan dapat memberikan dampak positif serta menjadi penunjang proses pembelajaran guna mencapai target dan tujuan pembelajaran dengan baik dan optimal. Pendidik memiliki tujuan mengembangkan kemampuan minat dan bakat, upaya pembentukan karakter individu menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi

---

<sup>2</sup> Budiharti, Leny. (2016). Pengembangan Komik Geografi Sebagai Bahan Ajar Geografi Pada Materi Hidrosfer dan Dampaknya Bagi Kehidupan Kelas X-IPS SMA Kemala Bhayangkari 03 Porong. Swara Bhumi, 1(1).

<sup>3</sup> Febriandika, Triyan. (2016). Pengembangan Modul IPA dengan Teknik Komik Disertai Kartu Soal di SMP. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(4), 282-287.

dengan lingkungan serta menjadikan hamba Allah dengan kepribadian muttaqien yang diperintahkan oleh Allah, karena hamba yang paling mulia di sisi Allah adalah hamba yang paling taqwa. Suatu pembelajaran pada peserta didik yang ingin mengembangkan keahlian yang ada pada dirinya dan menunjukkan keutamaan ilmu tersebut kepada orang lain, karena tersebarnya ilmu dari orang yang berilmu terdapat keberkahan dan pahala yang diterimanya. Dengan begitu, Pendidik harus dapat membekali peserta didik dengan skill agar kelak dapat berdiri secara mandiri. Perlu diterapkan karakter yang dapat membentuk sikap dan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi dengan mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupannya.

Menurut Rita Kurnia dengan adanya media, proses kegiatan belajar akan semakin dirasakan manfaatnya serta penggunaan media akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulkan proses pembelajaran yang kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.<sup>4</sup> Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dari pengirim pesan.

Adanya pembaharuan media pembelajaran dengan penggunaan teknologi ini mampu menyelenggarakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Media yang tersedia pun sangat beragam macamnya, antara lain dalam bentuk visual, gambar, video maupun animasi dengan tujuan mempermudah guru dalam penyampaian pesan dan

---

<sup>4</sup> Rita, K., & Yeni, S. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 341- 350

materi ajar kepada peserta didik. Diantara media yang tersedia, bentuk video memiliki keunggulan, kualitas serta keunikan dalam penyampaian materi ajar dengan menampilkan audio sekaligus visualisasi dengan tampilan yang kongkrit. Pemilihan media yang sesuai dengan tahapan perkembangannya diharapkan anak dapat selalu memahami pesan-pesan dan tindakan yang dikemas dalam bentuk permainan.<sup>5</sup> Karena pemilihan media yang tepat untuk anak usia dini yang sedang memasuki periode pra operasional dan periode kongkrit memiliki peranan yang sangat penting khususnya di era digitalisasi saat ini.

Jika dilihat dari pandangan kondisi di lapangan saat ini, penggunaan video pembelajaran masih belum banyak diimplementasikan di sekolah-sekolah kecil di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berupa video sangat efektif untuk mengembangkan aspek kognitif anak dan mempermudah guru dalam penyampaian materi selama pembelajaran daring, selain itu video juga dapat dilihat kapanpun sehingga menjadi salah satu solusi bagi orang tua murid yang bekerja.<sup>6</sup> Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media yang berupa video smart hafiz dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak sesuai dengan harapan.<sup>7</sup> Salah satu tempat tersedianya video pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi YouTube, Penggunaan aplikasi YouTube sangat mudah untuk diunduh dan diakses oleh

---

<sup>5</sup> Haerudin, D. A. (2017). Media Pembelajaran yang Efektif untuk Anak Upaya Menyiapkan Pondasi Anak yang Berkarakter. *Jurnal Pelita PAUD*.

<sup>6</sup> Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early*

<sup>7</sup> Anggraeni, D., Gustiana, E., Pendidikan, P., & Usia, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Video Smart Hafiz Terhadap Keterampilan Bicara Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 139–149.

siapapun, video yang disajikan secara sederhana dan mudah dipahami anak, memiliki berbagai macam materi dan konten pembelajaran yang mengasyikkan bagi anak usia dini dan tentunya anak cenderung melakukannya tanpa paksaan, sehingga membantu berlangsungnya pembelajaran di rumah.<sup>8</sup> Siswa cenderung lebih menyukai bahan ajar yang berupa animasi atau video.

Banyaknya masalah yang masih terjadi pada proses pembelajaran di sekolah maka pendidik atau guru menjadi sorotan utama dalam proses pembelajaran tentang seberapa efektif pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Media pembelajaran seperti video animasi mampu menarik minat belajar peserta didik. Faktor penyampaian, alur cerita dan ilustrasi gambar dalam video animasi mampu merangsang pengetahuan peserta didik untuk menerima materi. Penyampaian materi perlu disiapkan terlebih dahulu agar lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Mata pelajaran geografi identik dengan gaya belajar siswa dengan menghafal dan mengamati fenomena-fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Fenomena alam tersebut terkait dengan bencana alam. Bencana alam sebagai salah satu fenomena alam dapat terjadi setiap saat, dimanapun dan kapanpun, sehingga dapat menimbulkan kerugian material dan imaterial bagi kehidupan masyarakat.

Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Baqarah/2:155-157, Allah menyampaikan bahwa salah satu ujian kehidupan manusia di muka bumi adalah

---

<sup>8</sup> Fahira, A., Kusumawardani, R., & Khosiah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada Smartphone dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4.



berupa bencana atau musibah. Bencana alam salah satu musibah juga yang bisa kita alami. Sebagaimana firman Allah swt dalam QS. Al-Baqarah/2:155-157:

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ  
وَالثَّمَرَاتِ وَبَشِيرِ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٥﴾ الَّذِينَ إِذَا أَصَابَتْهُمُ مُصِيبَةٌ قَالُوا  
إِنَّا لِلَّهِ وَإِنَّا إِلَيْهِ رَاجِعُونَ ﴿١٥٦﴾ أُولَٰئِكَ عَلَيْهِمْ صَلَوَاتٌ مِّن رَّبِّهِمْ  
وَرَحْمَةٌ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُهْتَدُونَ ﴿١٥٧﴾

Terjemahnya:

Dan Kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar, (yaitu) orang-orang yang apabila ditimpa musibah, mereka berkata "Innā lillāhi wa innā ilaihi rāji'ūn" (sesungguhnya kami milik Allah dan kepada-Nyalah kami kembali). Mereka itulah yang memperoleh ampunan dan rahmat dari Tuhannya, dan mereka itulah orang-orang yang mendapat petunjuk.<sup>9</sup>

Dalam hadis Nabi SAW terdapat penjelasan tentang fenomena yang terjadi di alam semesta, baik terjadinya pergantian siang dan malam maupun bencana alam atau peristiwa alam, Peristiwa alam terjadi karena keteraturan alam. Peristiwa alam tidak dapat direncanakan, dicegah, atau direkayasa oleh manusia. Hanya Allah SWT yang dapat mengaturnya.

“Ubadah bin Aş Ş āmit menuturkan bahwa seseorang mendatangi Nabi Ş allallahu'alaihiwasallam lalu berkata: Wahai Rasulullah! Seberapa lamakah kemakmuran ummat baginda? Rasulullah Ş allallahu'alaihi wasallam tidak menjawab apa pun hingga orang itu bertanya tiga kali, semuanya tidak dijawab oleh beliau. Orang itu pun pergi kemudian Nabi Ş allallahu'alaihi wasallam bertanya: "Mana si penanya itu?" mereka memanggilnya lalu beliau bersabda: "Kau telah menanyakan sesuatu yang belum pernah ditanyakan oleh seorangpun ummatku, lamanya kemakmuran ummatku adalah seratus

<sup>9</sup> Al-Qru'an dan Terjemahnya. Kementerian Agama RI 2019.

tahun." Rasulullah ﷺ mengucapkannya dua atau tiga kali lalu orang itu bertanya: Wahai Rasulullah! Apakah ada tanda-tandanya? Rasulullah ﷺ bersabda: "Ya, gerhana bulan, gempa bumi, dan setan diutus untuk menggoda manusia." (Ahmad : 21707).<sup>10</sup>

Berdasarkan ayat al-Qur'an dan hadis diatas menjelaskan bahwa musibah dan bencana akan menimpa manusia, dan bencana alam adalah sesuatu yang pasti terjadi. Berdasarkan beberapa teori dan beberapa fenomena di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo?
3. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo?
4. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan adalah :

---

<sup>10</sup> Sanad: "Telah menceritakan kepada kami Al Hakam bin Nafi' telah bercerita kepada kami Isma'il bin 'Ayyasy dari Yazid bin Sa'id dari Abu 'Atho` As Saksaki dari Mu'adz bin Sa'ad As Saksaki dari Junadah bin Abu Umayyah bahwa ia mendengar 'Ubadah bin Ash Shamit", Imam Ahmad, 21707, ..., Lidwa Pusaka i-Software - Kitab 9 Imam Hadis.

1. Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo.
2. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo.
3. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo.
4. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis media video animasi pada materi bencana alam di Kelas V SDN 39 Kambo.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Hasil peneliti ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami pengembangan media video animasi pada materi bencana alam di Kelas V SDN 39 Kambo pada umumnya.

###### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai bahan ajar berupa modul dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi media pembelajaran pada materi bencana khususnya dalam mitigasi bencana alam.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan sekolah dalam hal pengelolaan dan pengembangan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran berbasis video animasi.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merencanakan, membuat, dan mengevaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi sehingga dapat menumbuhkan minat siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar mereka.

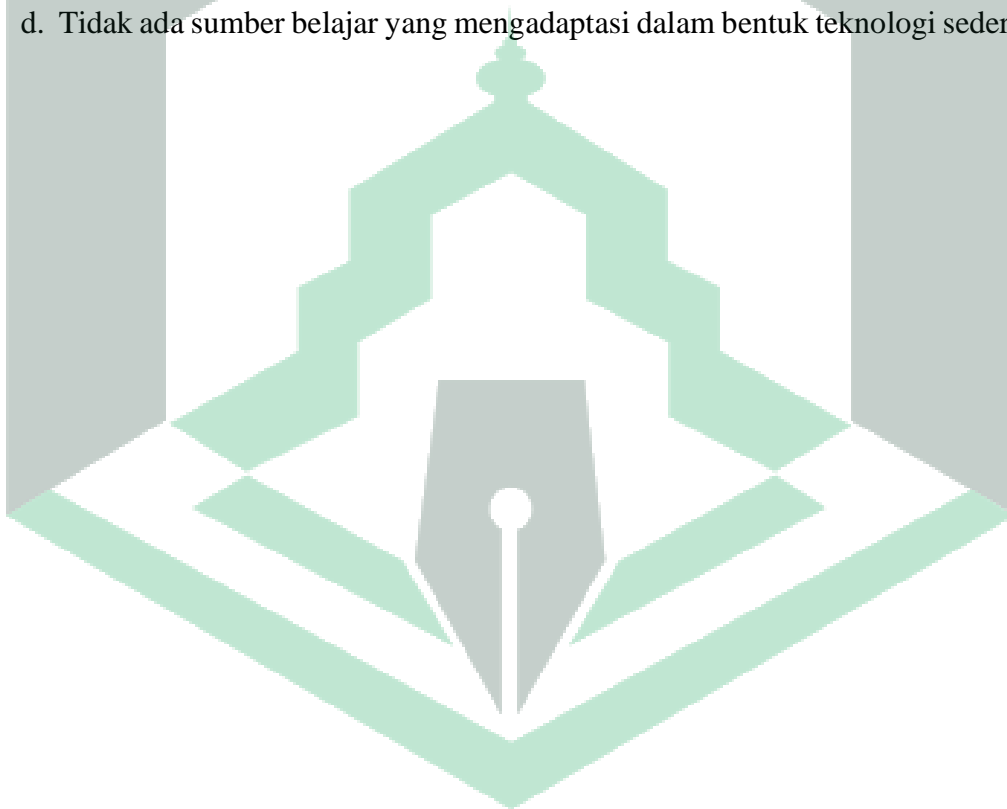
**E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berupa video animasi bencana alam.

**F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:
  - a. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar *alternative*
  - b. Mempermudah guru ketika menjelaskan materi bencana alam.
  - c. Media ini dikembangkan dalam bentuk media video berupa video sesuai dengan alur pengembangan.
2. Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:
  - a. Pengembangan media pembelajaran IPA melalui media video berupa video yang dikembangkan hanya pada materi bencana alam.

- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk yaitu media video pada materi bencana alam yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa kelas V di SDN 39 Kambo.
- c. Penelitian dan pengembangan media ini tergolong masih sangat sederhana dengan keterbatasan materi bencana alam saja, dan pada proses pengembangan media video hanya sampai pada tahap *evaluation*, sehingga media pembelajaran berupa video animasi belum diketahui keefektifannya karena belum diimplementasikan dan dievaluasi.
- d. Tidak ada sumber belajar yang mengadaptasi dalam bentuk teknologi sederhana.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian yang Relevan

Penelitian Mega Khoirunnisa dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Bencana Tanah Longsor di SMP Negeri 1 Simo. Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu (1) Video animasi berdurasi 9.19 menit dan dibuat menggunakan adobe illustrator, adobe after effect, dan adobe premiere. Media pembelajaran video telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan 4,2 sehingga nilai rata-rata menjadi 3,95 dan dibulatkan menjadi 4 sehingga masuk dalam katagori Baik dan layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yaitu rata- rata pretest 54,3 dan posttest 77,3, menunjukan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  . Sedangkan pada kelas kontrol nilai ratarata pretest 53,83 dan posttest 69,83, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Nasution dkk, dengan judul penelitian Pengembangan Video Animasi Berbasis Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mutiara Bunda Kabupaten Kampar. Penelitian dan pengembangan media video

---

<sup>11</sup> Mega Khoirunnisa. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Bencana Tanah Longsor Di Smp Negeri 1 Simo. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020. <https://eprints.ac.id>.

animasi tersebut dilakukan dengan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian tersebut merupakan penelitian dengan jenis R&D dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah produk yang telah ada dan dapat di uji kelayakannya. Penelitian terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penilaian media dari validator I dan validator II mendapatkan nilai rata-rata persentase 90% dengan kategori “layak”. Untuk hasil penilaian dari 5 orang pendidik mendapatkan nilai rata-rata persentase 90% dengan kategori “layak”. Dan dari hasil uji coba produk yang dilakukan uji coba terbatas sebanyak 6 orang anak yang berada dilingkungan rumah peneliti mendapatkan persentase 92% dengan kategori “layak”. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan kemudian dianalisis sesuai dengan hasil yang didapatkan.<sup>12</sup>

Cahyani dkk, dengan judul penelitian Penerapan Media Video Animasi Bencana Alam Gunung Berapi dengan Model Pembelajaran STAD. Hasil uji ketuntasan belajar posttest menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan media video animasi BELAGUPI dengan model pembelajaran STAD mencapai presentase klasikal sebesar 91% dengan rata-rata nilai posttest 74,77 dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, diperoleh thitung 14,79 dengan  $n = 22$ , dan  $t_{tabel} 2,07$ . Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$

---

<sup>12</sup> Nasution dkk, Pengembangan Video Animasi Berbasis Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Bunda Kabupaten Kampar. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8797>.

yaitu  $14,79 > 2,07$  sehingga  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya penerapan media video animasi BELAGUPI dengan model pembelajaran STAD efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD N Mranggen 02 Kabupaten Magelang.<sup>13</sup>

## B. Tinjauan Teori

### 1. Konsep Model ADDIE

Model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE). Muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.<sup>14</sup> Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

---

<sup>13</sup> Cahyani dkk, Penerapan Media Video Animasi Bencana Alam Gunung Berapi dengan Model Pembelajaran STAD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4. 2020. (2) pp. 289-295.

<sup>14</sup>Hendra, Model Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. No. 2, Vol. 1, 2019. Diakses dari <https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/> Diakses pada tanggal 20 September 2020.



Berikut penjabaran kelima tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis modul.

b. *Design* (Rancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan modul yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama *blue print* yang jelas dan rinci.

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan *e-learning* mata pelajaran TIK yang berbasis web. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan modul secara langsung. Uji coba modul dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli modul pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan modul menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif

diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang berarti pengantar atau perantara sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan anak didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>15</sup> Media pembelajaran merupakan penghubung komunikasi yang terencana demi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>16</sup> Media yang digunakan sebagai pembawa pesan atau informasi pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai penghubung atau perantara guru kepada siswa

---

<sup>15</sup> Hujair A Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2012), 55.

<sup>16</sup> Hujair A Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2012), 25.

maupun sebaliknya sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja.<sup>17</sup> Hal ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan. Untuk itu, salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera, di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Ciri fiksatif (*fixative property*) ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri manipulatif (*manipulative property*) transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva

---

<sup>17</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DivaPress, 2011), 11.

menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

Ciri distributif (*distributive property*) ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Ketiga ciri ini merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Terkadang guru harus menyampaikan sesuatu yang telah terjadi pada masa lampau, ruang dan waktu yang terbatas, serta materi yang sangat abstrak dengan mempertimbangkan ketiga hal ini guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media.

Menurut Ahmad Rohani, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri berikut:<sup>18</sup> 1. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung. 2. Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi intruksional. 3. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional. 4. Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan. 5. Media

---

<sup>18</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 4.

pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

Media dalam kategori ini sudah dalam arti luas, tidak sebatas alat bantu komunikasi dalam pembelajaran. Tetapi media juga berkolaborasi dengan metodologi, guru, siswa, serta isi pelajaran yang akan disampaikan. Oemar Hamalik dalam Darwanto<sup>19</sup> memberikan batasan-batasan dan ciri-ciri media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera.
- b) Tekanan utama terletak pada benda-benda atau sesuatu yang dapat dilihat dan bisa didengar.
- c) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dengan pengajaran antara siswa dan guru.
- d) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam atau di luar kelas.
- e) Media pembelajaran merupakan suatu perantara (media) dan digunakan dalam rangka mendidik.

Ruang lingkup media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa memberikan rangsangan pada siswa untuk

---

<sup>19</sup> Darwanto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2017), 109

belajar, menjadikan pembelajaran makin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem siswa dalam belajar. Lebih penting lagi adalah media ini sengaja dipilih dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya "*Multiple Intelligences and Instructional Technology*"<sup>20</sup> mengatakan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Dalam bagian ini dipaparkan berbagai fungsi media dalam pembelajaran.

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

---

<sup>20</sup> Walter Mc Kenzie, *Multiple Intelligences and Instructional Technology*, (Washington DC: International Society for Technology in Education, 2015), 45.

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>21</sup> Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran berbasis multimedia atau media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Angkowo dan Kosasih berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif siswa.<sup>22</sup> Media pembelajaran mengandung aspek-aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Perlu diketahui bahwa media yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah media

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011), 15.

<sup>22</sup> Angkowo dan Kosasih, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Upi Press, Bandung: 2017), 27.



pembelajaran. Identifikasi ciri-ciri media tentunya disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran antara lain: 1) Semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, 2) Menumbuhkan minat belajar siswa, 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran, serta 4) Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selain ciri-ciri media pembelajaran di atas, terdapat pula peranan media pembelajaran yang dipengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Adapun peranan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- 2) Dapat mengatasi batas-batas ruang kelas.
- 3) Dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil. Misalnya, sel, bakteri, atom dapat digunakan media gambar, slide, film dan sebagainya.
- 4) Dapat mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- 5) Dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- 6) Dapat mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga. Misalnya, alat bantu sistem penguat suara.
- 7) Dapat mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya, terjadinya letusan gunung berapi dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya.

8) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar. Misalnya, berkunjung ke museum, kebun binatang dan sebagainya.

9) Dapat memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.

10) Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

### 3. Konsep Video Animasi

#### a. Pengertian video animasi

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video

---

<sup>23</sup> Arif Yudianto, Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, Seminar Pendidikan Nasional, 2017, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1, 234.

adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas.<sup>24</sup> Terdapat beberapa macam-macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu terdapat video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.<sup>25</sup> Kemudian, menurut Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.<sup>26</sup> Selain itu Mayer dan Moreno pada Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media

---

<sup>24</sup> Diana Maya Sari dan Sahat Siagian, Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 6 No. 1 April 2013, 7.

<sup>25</sup> Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman”, Jurnal Multinetics, Vol. 2 No. 2 Nopember 2016, 42.

<sup>26</sup> Tonni Limbong dan Janner Simarmata, Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik, ( Yayasan Kita Menulis, 2020) 101.

khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.<sup>27</sup>

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karate yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.<sup>28</sup>

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses atau jenis – jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi.

---

<sup>27</sup> Kadek Sukiyasa dan Sukoco, Pengaruh Media Animasi terhadap hasil Belajar dan Motivasi belajar siswa materi Sistem Kelistrikan Otomotif, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3 No. 1 februari 2013, 129.

<sup>28</sup> Relis Agustien, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, Jurnal Edukasi, Vol. 1 Tahun 2018, 20.

Penggunaan video animasi di dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yang terdapat dalam jurnal Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara yang mengutip dalam jurnal Ayuningsih yaitu a) Menarik perhatian dan fokus siswa, b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar, c) Mempermudah susunan pembelajaran, d) Mempermudah pemahaman siswa dan e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit<sup>33</sup>. Selain itu mengutip jurnal Komang Sukarni dan Ida Bagus Surya Manuba menyatakan bahwa dalam temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.<sup>29</sup> Dengan adanya video animasi, membuat peserta didik lebih semangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah kumpulan video yang berisikan gambar, audio dan video yang mana dalam video tersebut menjelaskan isi materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan video animasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### b. Jenis-jenis animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran.

---

<sup>29</sup> Komang Sukarini dan Ida Bagus Surya Manuaba, Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar, Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 6 No. 1 Tahun 2021, 49.

Mengutip dalam buku Akbar Iskandar dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu<sup>30</sup>.

#### 1) 2D Cartoon Animation

Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar-gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector.

#### 2) 3D Animation

Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.

#### 3) Motion Graphics

Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (Typographic).

#### 4) Infographic Animation

---

<sup>30</sup> Akbar Iskandar dkk, Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK, ( Yayasan Kita Menulis,2020), 52

Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.

#### 5) Stop Motion

Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.

#### 6) Whiteboard Animation

Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.

#### c. Langkah-langkah membuat atau mengedit video animasi pembelajaran

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah -langkah proses pembuatan video animasi pembelajaran. Dibawah ini adalah langkah-langkah pengedit video animasi pembelajaran diantara yaitu ;<sup>31</sup>

- 1) Silahkan buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio
- 2) Setelah memilih rasio klik ikon “lapisan” lalu pilih media
- 3) Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
- 4) Selanjutnya tambahkan teks untuk opening video animasi pembelajaran. Dengan cara klik “lapisan” kemudian pilih teks

---

<sup>31</sup> Ika Parma Dewi Dkk, Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate storyline 3, ( Padang :UNP Press,2021) 120 - 122

- 5) Kemudian ketikkan teks untuk opening video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
- 6) Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar
- 7) Selanjutnya tambahkan video green screen animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih media. ( Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii )
- 8) Setelah itu aktifkan “ kunci kroma ” video green screen animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background
- 9) Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
- 10) Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio
- 11) Agar video sesuai dengan audionya yang kita gunakan, geser video ke arah kiri agar durasi video sama dengan audio
- 12) Kemudian jika ingin memotong video atau audio geser video atau audio ke kiri agar durasi video dan audio sama
- 13) Jika sudah selesai, maka tampilan video teks dan rekaman akan sejajar
- 14) Kemudian lakukan cara yang sama untuk mengedit video atau slide berikutnya.

#### 4. Definisi dan Jenis Bencana Alam

Bencana alam yaitu peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan serta penghidupan orang-orang yang diakibatkan oleh faktor alam dan faktor manusia sehingga menyebabkan munculnya korban



jiwarusaknya lingkungan, kerugian harta benda serta efek psikologis.<sup>32</sup>Bencana alam merupakan bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa alam, bencana alam juga konsekuensi untuk keterlibatan manusia pada pengrusakan alam yang ada.

### 1) Banjir

Banjir adalah salah satu bencana alam yang terjadi di sekitar kita. Banjir dapat disebabkan oleh perilaku manusia seperti membuang sampah sembarangan. Sampah yang dibuang ke sungai dapat menumpuk, sehingga aliran sungai menjadi terhambat. Air sungai meluap dan menyebabkan banjir. Selain itu, banjir juga dapat disebabkan oleh penebangan hutan secara liar. Hutan yang ditebang dan tidak ditanami lagi menyebabkan tanah menjadi gundul.<sup>33</sup> Air hujan yang sangat banyak tidak dapat diserap tanaman, sehingga terjadilah banjir. Banjir dapat terjadi karena alam dan akibat perbuatan manusia. Akan tetapi banjir, kebanyakan terjadi karena ulah manusia itu sendiri. Banjir merupakan peristiwa meluapnya air sungai dan masuk ke kawasan pemukiman yang dihuni manusia.

Beberapa macam banjir yang diakibatkan oleh ulah manusia yaitu: 1) Banjir bandang, yaitu air bercampur dengan lumpur akibat dari penebangan hutan sembarangan. Hutan menjadi gundul dan tidak ada lagi pohon-pohon yang dapat menahan tanah pada saat terjadi hujan lebat. 2) Banjir di perumahan di kota yang padat penduduknya. Banjir ini terjadi karena ulah penduduk membuang sampah sembarangan. Sampah-sampah yang dibuang sembarangan dapat mengakibatkan aliran

<sup>32</sup> M.Sulaiman, *Lebih Dekat Dengan Alam* (Jakarta, Katalog Dalam Terbitan, 2014), 36.

<sup>33</sup> Afin Murtie, *RPAT untuk SD* (sidoarjo, Katalog Dalam Terbitan, 2013) 37.

air gorong-gorong, atau selokan tidak lancar. Akhirnya air meluap dan terjadilah banjir. 3) Banjir di sekitar aliran sungai, karena sungai berubah fungsi menjadi tempat tinggal di bantaran sungai. Saat musim hujan tiba sungai meluap. Mereka yang tinggal di bantaran sungai akan terkena banjir. 4) Banjir di dataran rendah. Semula dataran berfungsi untuk penampungan air yaitu berupa rawa-rawa kini digunakan untuk pemukiman penduduk. Pada saat musim hujan tiba tidak bisa dihindari terjadilah banjir.

Air hujan yang mengalir ke permukaan itu bisa segera diserap semuanya di dalam tanah. Dengan demikian, banjir tidak akan terjadi. Tapi dalam kenyataan, itu sering tidak terjadi karena beberapa faktor diantaranya:<sup>34</sup> a) Berkurangnya lahan untuk menyerap air. Di kota-kota, misalnya, kebanyakan lahan dipakai untuk membuat bangunan. Lahan kosong yang sebelumnya bisa dipakai sebagai bahan resapan air seketika bisa diubah menjadi bangunan permanen sehingga tidak lagi lahan resapan air untuk mencegah banjir, b) Kurangnya saluran air, c) Di banyak daerah perumahan atau rumah-rumah penduduk, halaman rumah dilapisi oleh beton dan semen. Jelas air tidak bisa terserap ke dalam tanah ketika musim hujan tiba, d) Membuang sampah sembarangan yang membuat selokan menjadi tersumbat dan akibatnya membuat banjir melanda, e) Tiadanya pepohonan juga meningkatkan peluang banjir. sebab tidak ada yang bisa menahan aliran air. Kalau ada pepohonan untuk menghalangi aliran air, air yang mengalir akan digiring masuk ke dalam tanah.

---

<sup>34</sup> Tim Guru Cinta Lingkungan, *PLH Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD Kelas V*, (Bandung, Erlangga, 2012), 101.

### 3) Tanah Longsor

Tanah longsor adalah suatu peristiwa di mana terjadi pergerakan tanah seperti jatuhnya bebatuan atau gumpalan besar tanah. Tanah longsor juga merupakan peristiwa geologis terkikisnya tanah di gunung atau bukit oleh derasny arus air hujan yang tidak mampu diikat oleh akar-akaran tumbuhan.

Adapun faktor-faktor yang turut menyebabkan tanah longsor adalah, a) Kemiringan tanah terlalu tinggi, b) Hujan lebat yang berlebihan, c) Gempa bumi, yang mengakibatkan longsornya lereng-lereng yang lemah, dan d) Letusan gunung berapi, e) Getaran hebat dari mesin, lalu lintas, penggunaan bahan-bahan peledak, dan bahkan petir, f) Berat yang terlalu berlebihan, misalnya berkumpulnya hujan dan salju, serta g). Berat material alam yang terlalu berlebihan, misalnya sebuah tebing yang diterpa badai salju.<sup>35</sup> Faktor-faktor pencetus tersebut dipermudah lagi apabila tidak ada tumbuhan besar dan berakar kuat di atas tanah tersebut. Tumbuhan pengikat tanah adalah pohon-pohon besar, seperti pohon pete cina, jambu, albasiah, suren, rumpun bambu, dan pepohonan lainnya.

### 4) Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi.<sup>36</sup> Gempa bumi terjadi karena adanya getaran pada kulit bumi, akibatnya adanya pergeseran pada lempeng kulit bumi. Kulit bumi terdiri dari beberapa lempeng kulit bumi yang satu sama lain bergerak. Pergerakan itu kadang-kadang

---

<sup>35</sup>Khamin dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V*, (Semarang, Aneka Ilmu, 2010) 119.

<sup>36</sup> Tim Guru Cinta Lingkungan, *PLH Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD Kelas V*, (Bandung, Erlangga, 2012), 94.

mengakibatkan terjadinya tubrukan antar lempeng, tubrukan inilah menghasilkan getaran/guncangan yang disebut gempa bumi. Getaran ini menyebabkan bangunan yang ada di atas bumi ikut bergetar. Kalau getaran itu dahsyat, bangunan itu akan retak, bahkan rubuh dan hancur. Gempa bumi yang dahsyat biasanya juga membawa banyak korban jiwa, terutama akibat reruntuhan bangunan.

Gempa bumi juga merupakan gejala alam yang disebabkan oleh tenaga endogen, yang disebabkan oleh kekuatan-kekuatan dari dalam bumi. Besar kecilnya guncangan akibat gempa tergantung dari besarnya kekuatan gempa (diukur dalam skala richter), kedalaman hiposentrum (pusat gempa), dan sifat lapisan tanah. Lapisan tanah sangat berpengaruh terhadap kerusakan yang ditimbulkan oleh gempa. Misalnya, bila gelombang getaran gempa melalui keadaan tanah yang lunak, maka getaran yang akan diterima di permukaan akan lebih besar. Akibatnya akan terjadi banyak kerusakan terhadap bangunan di atasnya.

#### 5) Tsunami

Tsunami berasal dari istilah Jepang yang berarti gelombang (nami) di pelabuhan (tsu). Tsunami merupakan serangkaian gelombang yang berjalan sangat jauh dengan periode waktu yang panjang, biasanya ditimbulkan oleh guncanganguncangan yang berhubungan dengan gempa bumi yang terjadi di bawah atau dekat dasar laut.<sup>37</sup>

Bencana tsunami seringkali terjadi disebabkan oleh gempa bumi, tetapi dapat pula disebabkan terjadinya tanah longsor, letusan gunung berapi, dan sangat jarang

---

<sup>37</sup> UNESCO. National Learning Platforms and Tools. 2020. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/nationalresponses>.

disebabkan meteor atau benturan lain di permukaan lautan. Penyebab utama terjadinya tsunami yaitu karena adanya pergeseran tektonik di bawah laut yang disebabkan oleh gempa bumi di pusat yang dangkal sepanjang daerah subduksi. Lempeng kerak bumi (crustal blocks) yang terdorong ke atas dan ke bawah memberi energi potensial pada massa air sehingga terjadi perubahan drastis pada permukaan air laut di daerah yang terkena. Energi yang dilepas ke dalam massa air itu menyebabkan timbulnya tsunami yaitu energi yang memancar menjauh dari daerah sumbernya dalam bentuk gelombang berperiode panjang.<sup>38</sup>

Kerugian atau kerusakan yang ditimbulkan oleh tsunami sangat besar, kerusakan yang disebabkan langsung oleh tsunami dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Kematian dan luka-luka;
- b. Rumah-rumah yang porak-poranda, rusak sebagian, terendam banjir, karam atau terbakar;
- c. Kerusakan dan kerugian harta benda lain;
- d. Kapal, sampan, perahu terbawa hanyut, rusak atau hancur;
- e. Kayu gelondongan hanyut terbawa air;
- f. Instalasi laut hancur; dan
- g. Hancurnya fasilitas umum seperti rel kereta api, jalan, pembangkit daya listrik, instalasi pasokan air, dan seterusnya.

#### 6) Kekeringan

---

<sup>38</sup> UNESCO. National Learning Platforms and Tools. 2020. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/nationalresponses>.

Fenomena alam seringkali memiliki dampak yang merugikan, meskipun sebenarnya dalam fenomena yang merugikan tersebut ada campur tangan manusia, hal ini juga terjadi pada fenomena kekeringan yang menyebabkan kerugian dalam beberapa aspek misalnya berkurangnya kualitas sanitasi, pengairan pertanian yang minim dan berdampak pada ketahanan pangan. Kekeringan bisa disebabkan oleh fenomena alam berupa panjangnya masa musim kemarau serta faktor eksternal oleh campur tangan manusia misalnya alih fungsi lahan hijau serapan air menjadi perumahan. Kekeringan (drought) adalah merupakan salah satu bencana yang sulit dicegah serta berpengaruh terhadap ketersediaan cadangan air dalam tanah, baik yang diperlukan untuk kepentingan pertanian maupun untuk kebutuhan manusia. Kekeringan merupakan sebuah fenomena alam yang biasa terjadi akibat dari pengaruh iklim. Terjadinya kekeringan di suatu daerah bisa menjadi kendala dalam peningkatan produksi pangan di daerah tersebut. Di Indonesia pada setiap musim kemarau hampir selalu terjadi kekeringan pada tanaman pangan dengan intensitas dan luas daerah yang berbeda tiap tahunnya.<sup>39</sup>

Baharsjah dan Fagi mengatakan bahwa kekeringan merupakan faktor penghambat pertumbuhan produksi padi, yang selanjutnya mempengaruhi perekonomian nasional. Sebagian wilayah Indonesia kekeringan merupakan suatu masalah yang harus dihadapi hampir setiap tahun. Seperti yang terjadi pada tahun 1994, kekeringan di pulau Jawa telah menghancurkan 290.457 ha tanaman padi atau sekitar 79% dari luas total seluruh Indonesia.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Puturuhi, F. 2019. Mitigasi Bencana dan Penginderaan Jauh Yogyakarta : Graha Ilmu

<sup>40</sup> Fagi, A. M & Syam. 2020. Penelitian Padi: Menjawab Tantangan Ketahanan Pangan Nasional, Subang: Balai Penelitian Padi.

Kekeringan (kemarau) dapat timbul karena gejala alam yang terjadi di bumi ini. Kekeringan terjadi karena adanya pergantian musim. Pergantian musim merupakan dampak dari iklim. Pergantian musim dibedakan oleh banyaknya curah hujan. Pengetahuan tentang musim bermanfaat bagi para petani untuk menentukan waktu tanam dan panen dari hasil pertanian. Kekeringan merupakan gambaran umum iklim meskipun banyak kekeliruan mengingat hal tersebut jarang terjadi dan terjadi tiba-tiba. Kekeringan juga disebut sebagai penyimpangan sementara, yang membedakan dari kegersangan, yang dibatasi wilayah curah hujan yang rendah dan merupakan ciri iklim. Namun, pada dasarnya kekeringan mengandung hubungan antara ketersediaan dan kebutuhan air, dimana kekeringan bermula dari defisiensi curah hujan dengan periode waktu terpanjang.

#### 7) Letusan Gunung Berapi

Gunung berapi adalah tonjolan di permukaan bumi yang terjadi akibat keluarnya magma dari dalam perut bumi melalui lubang kepundan.<sup>41</sup> Letusan gunung api merupakan bagian dari aktivitas vulkanik yang dikenal dengan istilah "erupsi". Hampir semua kegiatan gunung api berkaitan dengan zona kegempaan aktif, sebab berhubungan dengan batas lempeng. Pada batas lempeng inilah terjadi perubahan tekanan dan suhu yang sangat tinggi sehingga mampu melelehkan material sekitarnya yang merupakan cairan pijar (magma). Magma adalah cairan pijar yang terdapat di dalam lapisan bumi dengan suhu yang sangat tinggi, yakni diperkirakan lebih dari 1.000 °C. Cairan magma yang keluar dari dalam bumi disebut lava. Suhu lava yang dikeluarkan bisa mencapai 700- 1.200 °C. Letusan

---

<sup>41</sup> Ruwanto, B. (2018) Gunung Meletus. Yogyakarta: Kanisius.

gunung berapi yang membawa batu dan abu dapat menyembur sampai sejauh radius 18 km atau lebih, sedangkan lavanya bisa membanjiri sampai sejauh radius 90 km.<sup>42</sup>

Banyak dampak yang ditimbulkan akibat terjadinya letusan gunung berapi baik dampak terhadap kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan maupun dampaknya terhadap keseimbangan lingkungan. Menurut Priambodo berikut ini beberapa dampak yang diakibatkan karena terjadinya letusan gunung api:<sup>43</sup>

- a. Pencemaran pada udara dengan abu gunung berapi yang mengandung gas seperti Sulfur dioksida, gas Hidrogen sulfide, Nitrogen dioksida serta beberapa partikel lain yang dapat meracuni makhluk hidup di sekitarnya.
- b. Terganggunya kegiatan pada perekonomian masyarakat sekitar gunung meletus.
- c. Rusaknya infrastruktur dan pemukiman masyarakat sekitar karena material berbahaya seperti lahar dan abu vulkanik panas.
- d. Rusaknya lahan pertanian sementara yang dilalui lahar panas dan kebakaran hutan yang mengakibatkan rusaknya ekosistem.
- e. Selain dari gas beracun diatas material yang dikeluarkan oleh gunung berapi pun dapat menyebabkan sejumlah penyakit misalnya saja ISPA.

#### 8) Angin Puting Beliung

Angin Badai atau angin topan adalah pusaran angin kencang dengan kecepatan angin 120 km/jam atau lebih yang sering terjadi di wilayah tropis di antara garis balik utara dan selatan, kecuali di daerahdaerah yang sangat berdekatan dengan katulistiwa. Angin badai disebabkan oleh perbedaan tekanan dalam suatu

<sup>42</sup> Arie **Priambodo**. 2019. Panduan Praktis Menghadapi Bencana. Yogyakarta: Kanisius.

<sup>43</sup> Arie **Priambodo**. 2019. Panduan Praktis Menghadapi Bencana. Yogyakarta: Kanisius.



sistem cuaca. Angin paling kencang yang terjadi di daerah tropis ini umumnya berputar dengan radius kilometer di sekitar daerah sistem tekanan rendah yang ekstrim dengan kecepatan sekitar 20km/jam.

Angin puting beliung terjadi pada musim pancaroba pada siang hari suhu udara panas, pengap, dan awan hitam mengumpul, akibat radiasi matahari di siang hari tumbuh awan secara vertikal, selanjutnya di dalam awan tersebut terjadi pergolakan arus udara naik dan turun dengan kecepatan yang cukup tinggi. Arus udara yang turun dengan kecepatan yang tinggi menghembus ke permukaan bumi secara tiba-tiba dan berjalan secara acak. Proses terjadinya puting beliung sangat erat dengan fase tumbuh awan Cumulonimbus (Cb) Fase Tumbuh Dalam awan terjadi arus udara naik ke atas yang kuat. Hujan belum turun, titik-titik air maupun Kristal es masih tertahan oleh arus udara yang naik ke atas puncak awan.

Fase Dewasa/Masak Titik-titik air tidak tertahan lagi oleh udara naik ke puncak awan. Hujan turun menimbulkan gaya gesek antara arus udara naik dan turun. Temperatur massa udara yang turun ini lebih dingin dari udara sekelilingnya. Antara arus udara yang naik dan turun dapat timbul arus geser memuntir, membentuk pusaran. Arus udara ini berputar semakin cepat, mirip sebuah siklon yang “menjilat” bumi sebagai angin puting beliung. Terkadang disertai hujan deras yang membentuk pancaran air (waterspout). Fase Puncak Tidak ada massa udara naik. Massa udara yang turun meluas di seluruh awan. Kondensasi berhenti. Udara yang turun melemah hingga berakhirilah pertumbuhan awan Cb.

Tenaga angin yang meniup selama beberapa jam yang memiliki tekanan dan hisapan yang kuat sehingga dapat merobohkan bangunan. Umumnya kerusakan

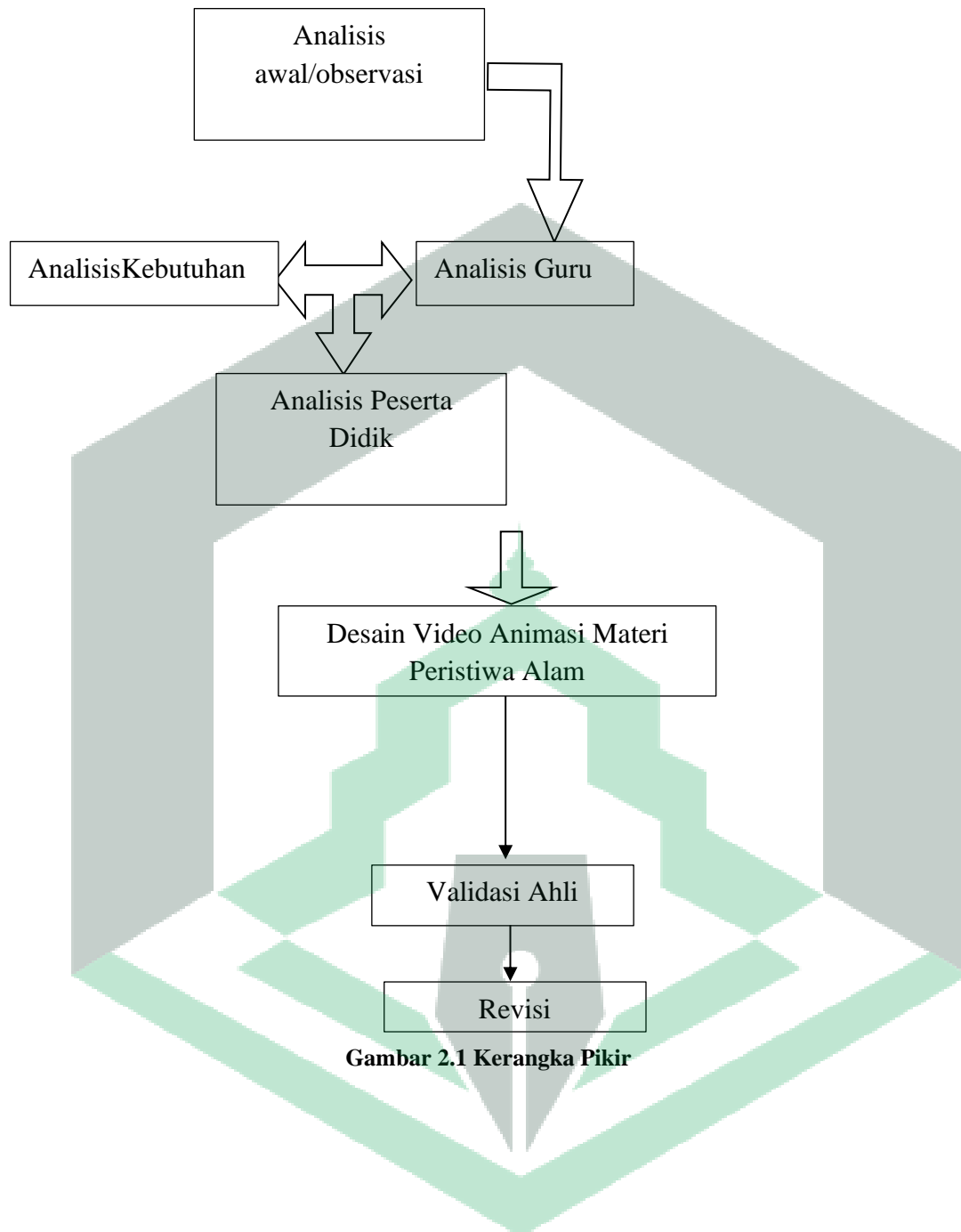
dialami oleh bangunan dan bagian yang non structural seperti atap, antenna, papan reklame, dan sebagainya. Badai yang terjadi di laut atau danau dapat menyebabkan kapal tenggelam. Kebanyakan angin badai disertai dengan hujan deras yang dapat menimbulkan bencana lainnya seperti tanah longsor dan banjir.

### C. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA menjelaskan tentang materi peristiwa atau bencana dengan video animasi, sebelum pembelajaran dimulai siswa terlebih dahulu diberi penjelasan awal tentang tujuan pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi bencana alam di kelas V SDN 39 Kambo. Selanjutnya dalam proses pembelajaran, peneliti menjelaskan materi media pembelajaran menggunakan video animasi yang berfungsi sebagai *treatment* untuk siswa menggunakan panduan modul (buku ajar IPS kelas V) pada materi bencana alam. Materi yang berfungsi sebagai *treatment* tersebut dikemas dan disajikan dalam bentuk presentasi pembelajaran berupa video animasi dan diberikan kepada siswa kelas V sebagai subyek penelitian.

Pada penelitian ini akan dikembangkan produk berdasarkan adaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) yang merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Sehingga dapat membantu guru dalam pengelolaan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka pikir sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research & Development R&D. pengembangan Research & Development adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk. Sugiono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>44</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video animasi mengenai materi peristiwa alam dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun produk yang dihasilkan berupa media video animasi mengenai peristiwa alam pada Pembelajaran IPA.

---

<sup>44</sup> Patilima, Hamid. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Patton, M.Q. 1997. *Qualitative Evaluations and Research Methods*, (2011).186.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### 1. Lokasi.

Lokasi tempat penelitian ini bertempat di SDN 39 Kambo, yang beralamat di Desa Kambo Kecamatan Mungkajang Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan.

### 2. Waktu penelitian.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022 SDN 39 Kambo Kecamatan Mungkajang Kota Palopo.

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

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 39 Kambo Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 orang siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pembelajaran IPA materi bencana alam.

## **D. Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang dilakukan ini adalah:<sup>45</sup>

- a. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis ini peneliti mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>45</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung; PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 69-70.

- b. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Peneliti merancang dan mendesain video animasi yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran tentang peristiwa alam.
- c. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Pada proses ini peneliti mengembangkan desain video menjadi sebuah video animasi sebagai media pembelajaran.
- d. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat. Pada tahap ini Peneliti mengimplementasikan dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran tentang peristiwa alam di kelas V SDN 39 Kambo.
- e. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Berdasarkan hasil implementasi, media video animasi pada pembelajaran tentang peristiwa alam di kelas V SDN 39 Kambo dapat digunakan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Guna memudahkan pengumpulan data yang diinginkan atau digunakan maka ditempuh teknik-teknik tertentu. Karena itu dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa macam bentuk pengumpulan data yaitu:

- a. Lembar Validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media yang dikembangkan berupa media pembelajaran. Lembar validasi ini akan diberikan kepada tiga validator untuk divalidasi (Terlampir).

- b. Tes. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes. Tes diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan
- c. Angket. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media ajar yang dikembangkan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah *mix method*, dengan strategi metode campuran bertahap (*sequential mixed method*) terutama strategi eskplanatoris sekuensial merupakan strategi bagi peneliti untuk menggabungkan data yang ditemukan dan satu metode dengan metode lainnya. Pertama akan dilakukan wawancara terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif diikuti data kuantitatif.

### **a. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Teknik analisis data studi kasus yang akan penulis lakukan lebih bersumber pada data-data hasil pengumpulan sebelum, selama, dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Data-data yang bersumber pada dokumen, rekaman/catatan arsip, wawancara, observasi langsung, dan bukti fisik akan dikaji dan dijelaskan secara terperinci dan mendalam guna mendapatkan hasil penelitian yang baik.

Metode yang digunakan ialah metode perbandingan tetap (*constant comparative method*) yaitu analisis data yang dilakukan secara tetap membandingkan data dengan data lainnya kemudian secara tetap kategori dengan kategon larnya (*grounded research*). Untuk melengkapi dan membuktikan

hasil analisis data studi kasus inipenulis akan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi ini akan memadukan data-data dan sumber-sumber yang terkait dengan proses penelitian.

Sumber-sumber data itu ialah; (1) mahasiswa pembelajar, (2) dosen ahli/validator; (3) dan rekan sejawat sebagai observer penelitian. Teknik pengumpulan data untuk teknik triangulasi ini menggunakan teknik wawancara. Data yang diharapkan diperoleh melalui teknik wawancara ini ialah data tentang tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana.

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kemampuan memerankan tokoh dan pengembangan karakter penulis menggunakan rumus-rumus statistik. Penganalisisan kedua data di atas bersumber pada data hasil pembelajaran di kelas V SDN 39 Kambo. Sebelum menguji hasil data kualitatif terlebih dahulu penulis menguji persyaratan analisis (uji normalitas) pada siswa kelas V SDN 39 Kambo. Uji normalitas tersebut berfungsi untuk mengetahui apakah data-data tersebut berdistribusi normal atau tidak.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam) pada materi bencana alam SDN 39 Kambo yang telah dilakukan, meliputi:

#### 1. Gambaran lokasi penelitian Identitas sekolah yang diteliti antara lain sebagai berikut:

##### a. Identitas sekolah

Nama Sekolah	: SDN 39 Kambo
NPSN	: 40307915
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat	: Kel. Kambo Kec. Mungkajang
Kode Pos	: 91924
Desa/ Kelurahan	: Kambo
Kecamatan/Kota(LN)	: Kec. Mungkajang
Kab. –Kota/Negara(LN)	: Kota Palopo
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan

Waktu penyelenggaraan : Pagi / 6 hari

##### b. Visi Sekolah

Mewujudkan pendidikan berkualitas unggul dalam mutu berlandaskan pada iman dan taqwa

c. Misi

- (a) Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan yang maha esa
- (b) Meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efesien di bidang akademik dan non akademik
- (c) Meningkatkan profesional guru sesuai potensi yang di miliki

## ***B. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Video Animasi Bencana Alam***

### **1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Produk**

Penelitian yang dilakukan berdasarkan metode penelitian yang telah dipilih dan direncanakan, yakni dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R & D). Namun dalam hal ini peneliti lebih memfokuskannya dalam pengembangannya. Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE dengan menggunakan metode pengembangan tersebut, diharapkan dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Adapun analisis pengembangan produk yang di gunakan yakni: tahapan analisis kebutuhan dilakukan peneliti pada saat observasi awal penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mencari sebuah masalah yang kemudian menemukan solusi untuk mengatasinya. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh data sebagai berikut:

#### **a. Pembelajaran mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran. Peneliti menanyakan beberapa hal tentang metode pembelajaran, proses pembelajaran, serta mata

pelajaran apa yang masih dianggap sulit sehingga dalam proses pembelajarannya sangat dibutuhkan metode ataupun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, disimpulkan bahwa selain IPA masih terdapat beberapa mata pelajaran yang masih memerlukan adanya media pembelajaran Matematika dan IPS. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas atau guru mata pelajaran, menegaskan bahwa hasil nilai KKM siswa kelas V masih rendah diantara kelas lainnya. Wawancara dilakukan dengan beberapa pertanyaan diantaranya apa saja faktor penyebab dari rendahnya nilai KKM siswa, mengapa demikian. Guru menjawab bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai maksimum (KKM) yang telah ditentukan akibat kurang fokus dan kurangnya minat siswa dalam belajar, dikarenakan kurangnya media dan metode yang digunakan masih belum maksimal.

Berdasarkan informasi dari guru kelas V, mata pelajaran IPA khususnya pada materi bencana alam memiliki hasil belajar siswa yang rendah. Guru juga mengalami kesulitan dalam memberikan pelajaran pada siswa dalam materi bencana alam sehingga hasil belajar siswa masih belum maksimal. Peneliti kemudian melakukan pengamatan awal didalam kelas pada saat materi pemberian bencana alam. Peneliti menemukan bahwa guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya suatu pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan sangat membosankan. Selama proses pembelajaran berlangsung, komunikasi menjadi satu arah dan tak ada proses timbal balik antara siswa dan guru.

Berdasarkan hasil diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bencana alam. Adapun hasil pengembangan yang dikembangkan adalah media video animasi yang dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **b. Sarana dan Prasarana Pembelajaran**

SDN 39 Kambo merupakan salah satu sekolah yang ada di Kota Palopo yang sarana dan prasarana cukup memadai sehingga mampu menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang ada dilengkapi dengan papan tulis whiteboard dan spidol. Kemudian sekolah dilengkapi dengan beberapa komputer di ruangan guru dan perpustakaan. Ruang kelas yang dimiliki juga sangat layak dan mendukung dalam proses pembelajaran, kemudian alat peraga yang dimiliki cukup memadai untuk proses pembelajaran.

### **c. Materi**

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan, materi bencana alam dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan materi yang membutuhkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Materi bencana alam ini siswa diharuskan mampu untuk bisa mengetahui sebab akibat terjadinya bencana alam dan juga macam-macam bencana alam. Pada pembelajaran sebelumnya tidak terdapat media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak adanya media pembelajaran yang secara khusus digunakan dalam materi tersebut membuat pembelajaran lebih monoton dan hanya terjadi satu arah, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga peneliti

menyimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila prosesnya menggunakan media yang berbentuk video animasi. Adapun isi materi nantinya ialah sebagai berikut;

### **Materi Video Animasi Pembelajaran Bencana Alam**

Assalamualaikum wr.wb

Halo semuanya. Saya Rara, kali ini Rara ingin berbagi dengan teman-temannya. Kami ingin mendidik diri sendiri tentang bencana alam saat ini. Bencana alam itu apa? Jadi, teman-teman, bencana alam terjadi secara alami. Ada dua kategori bencana alam: berbahaya dan tidak mengancam. Daftar berikut mencakup berbagai bencana alam.

1. Pertama, gempa
2. Tsunami
3. Letusan gunung berapi
4. Kekeringan
5. Longsor
6. Angin puting beliung dan
7. Banjir

Kami berkonsentrasi pada banjir kali ini. Apa yang menyebabkan banjir, dan mengapa?

Pada mulanya banjir terjadi akibat hujan deras yang menyebabkan permukaan tanah berada di bawah permukaan laut atau karena wilayah tersebut terletak di cekungan yang dikelilingi perbukitan dengan daya serap udara yang minim. Konstruksi bangunan di sepanjang aliran sungai yang jernih terhambat oleh sumbatan sampah. Banjir juga terjadi ketika penduduk setempat melakukan penebangan liar, yang mencegah akar pohon menerima curah hujan. Hutan tumbuh gundul karena penggundulan hutan. Hal ini tentu akan berpengaruh pada ekosistem karena semakin sedikit pohon yang menyerap air hutan yang sudah gundul saat hujan. Akibatnya udara akan meluap karena intensitas udara tidak dapat diserap. Area pemukiman mungkin terpengaruh oleh air yang tumpah. Selain itu, rumah mungkin

terendam banjir, yang cukup berbahaya. Sobat, kita harus menjaga ekosistem dengan menahan diri dari penebangan pohon secara liar.

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

Peneliti mengembangkan media video animasi agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan, media video animasi ini terdiri dari bencana alam yang dikombinasikan dengan gambar dan audio.

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, dibutuhkan proses yang tidak sebentar. Peneliti membutuhkan sebuah software pada komputer atau laptop/handphone yang dapat membuat, mendesain, mengedit, serta menggabungkan antara gambar video dan audio yang seperti diinginkan. Peneliti memilih menggunakan desain tersebut karena masing-masing desain memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang dapat saling melengkapi satu sama lain serta mudah juga dalam penggunaannya.

### **2. Desain (Perancangan) Media Pembelajaran**

Desain media pembelajaran video animasi berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang telah disusun. Tahapan ini meliputi menyusun kompetensi dasar berdasarkan pada silabus dan RPP yang telah ada, membuat desain produk media video animasi, menyusun sumber bahan dan materi, serta pembuatan/penyusunan media video animasi.

#### **a. Alur dan Desain Video Animasi**

Alur pada media video animasi dibuat sesederhana mungkin dengan didasarkan pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Kompetensi dasar yang dimaksud adalah mengetahui bencana alam dan sebab akibat terjadinya bencana alam. Media video animasi ini dimulai dengan tulisan dan gambar yang membahas

mengenai apa itu bencana alam, kemudian apa saja yang termasuk bencana alam, mengapa terjadi bencana alam dan sebagainya. Adapun desain tampilannya peneliti menyesuaikan tampilan yang sesuai dengan usia anak SD. Gambar yang diberikan pun didesain dengan sangat menarik dengan tujuan siswa lebih mudah dan cepat memahami makna dari gambar dan bacaan yang diberikan. Tampilan video pun didukung dengan latar dan warna yang menarik.

### **3. Development (Pengembangan) Produk**

Pada tahap pengembangan ini dilakukan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Proses produksi media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### **a. Pra Produksi**

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media video animasi. Berikut bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi, antara lain:

- 1) Komputer/laptop/Handphone;
- 2) Software Editor Photo/video, peneliti menggunakan aplikasi kine master;
- 3) Rancangan cerita bencana alam;
- 4) Rancangan tampilan;

Persiapan dimulai dengan menginstal software editore kinemaster ke komputer/laptop/Handphone yang ada.

#### **b. Produksi**

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan proses produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan menuangkan hasil pemikiran atau ide dengan bayangan animasi. Pemilihan warna yang menarik serta animasi gambar yang mendukung juga menjadi perhatian penting dalam proses produksi ini. Kemudian dilanjutkan dengan penuangan alur tatanan dengan gambar sehingga menghasilkan video yang runtut dan sesuai dengan alur tatanan yang telah peneliti buat sebelumnya setelah itu peneliti menambahkan audio juga background music yang sesuai dengan tema video.

Adapun Langkah-langkah pembuatan yakni:

1. Install Aplikasi KineMaster 2020 di HandPhone
2. Siapkan latar dan animasi yang sudah di download di platform google
3. Masukkan latar dan animasi ke aplikasi lalu sesuaikan dengan durasi
4. Atur ritme gambar dan latar
5. Masukkan voice over yang sudah di rekam
6. Tambahkan teks dalam video sebagai keterangan gambar
7. Atur ulang dan pastikan ritme suara dan gambar selaras
8. Simpan dan download video ke handphone
9. Video siap di tonton.

### **c. Pasca Produksi**

Pada tahapan ini, produk media pembelajaran yang sudah selesai diteliti ulang dari segi tampilan, keterpaduan isi/materi, dan komunikasi visual yang ditampilkan pada video. Setelah itu, produk ini disusun menjadi video animasi yang



sesuai dengan desain dan telah diestrak pada mp4. Hasil akhir yang didapatkan pada media video animasi ini berupa beberapa rangkaian gambar animasi yang disatukan dalam sebuah video yang kemudian akan di tampilkan pada saat pembelajaran berlangsung.

#### **4. Implementation (Penerapan) Produk**

Ada tiga tahapan dalam penerapan produk, yaitu tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran.

##### **a. Uji Coba Produk**

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang telah jadi. Selain itu, untuk mengetahui efektifitas produk apabila digunakan untuk siswa yang menjadi sasaran produk media pembelajaran ini. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 39 Kambo Kota Palopo. Adapun tahap uji coba sebagai berikut:

- a) Sebelum uji coba produk, peneliti memberikan materi pembelajaran dengan produk ini pada siswa dalam proses belajar mengajar.
- b) Peneliti menjelaskan secara singkat tentang penggunaan produk media pembelajaran video animasi.
- c) Siswa mengamati video yang di berikan pada saat pembelajaran.
- d) Siswa mempelajari video yang telah diberikan

##### **b. Validasi Ahli**

Tahapan validasi oleh beberapa ahli dilakukan sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran dikelas. Validasi produk media pembelajaran ini dilakukan oleh beberapa ahli materi dan ahli media. Untuk ahli materi dan bahasa dilakukan oleh ibu Lilis Suryani S.Pd. M.Pd Beliau selaku dosen pada IAIN Kota Palopo. Dan ahli media untuk produk media pembelajaran ini adalah ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T, yang juga adalah dosen IAIN Palopo.

### **c. Penerapan dalam Pembelajaran**

Pada tahapan ini, produk media video animasi mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 24 siswa mengikuti pembelajaran. Dalam proses penerapan media video animasi ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil penerapan media video animasi ini dapat dilihat dari hasil pemahaman atau hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media video animasi diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap siswa, sebelum penggunaan media video animasi siswa kurang focus dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun setelah menggunakan video animasi, siswa lebih antusias dan lebih memperhatikan saat video animasi digunakan dalam proses pembelajaran.

### **5. Evaluation (Penilaian) Produk**

Pada tahap ini merupakan proses untuk mengetahui apakah produk media video animasi untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam materi bencana alam kelas V dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa atau tidak. Teknik yang digunakan adalah dengan perhitungan metode pretest posttest design. Peneliti membandingkan hasil belajar dan pemahaman siswa sebelum dan setelah

penggunaan media video animasi. Dari hasil tersebut maka akan didapatkan keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

Media video animasi adalah penggunaan media video, yakni sebuah cuplikan gambar berjalan yang dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa dilatih untuk bisa mendeskripsikan dan memahami setiap gambar/video, hasil deskripsi dari setiap gambar/video. Media video animasi yang dikembangkan peneliti mengambil materi bencana alam untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam kelas V. Media video animasi ini disajikan dengan tampilan layer LCD. Penampil kristal cair atau dalam Bahasa Inggris: liquid crystal display; LCD adalah suatu jenis media tampilan yang menggunakan kristal cair sebagai penampil utama. LCD sudah digunakan di berbagai bidang misalnya dalam alat-alat elektronik seperti televisi, kalkulator ataupun layar komputer. Penampilan LCD dapat memberikan visualisasi alur tatanan yang lebih menarik. Adapun kelemahan sebuah LCD adalah tampilan dan settingnya cenderung mengambil waktu yang lama. Adapun bentuk dari video animasi ini adalah tampilan yang harus menarik dan mudah untuk di pahami. Gambar yang ada pada video mewakili materi secara keseluruhan. Judul gambar dan tulisan yang ada pada video ditampilkan dengan desain warna yang menarik. Pada pembuatan video ini di modifikasi menjadi sebuah media yang kemudian di desain semenarik mungkin.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media video animasi untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dikembangkan sesuai dengan model ADDIE, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan

Evaluation. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi yang dimaksud antara lain:

#### **a. Validasi Produk Media Video Animasi**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media maka media video animasi yang telah dibuat dapat diterapkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, materi atau gambar yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran. Hasil persentase nilai total dari empat variabel diperoleh 80% yang meliputi 85% untuk format dan isi materi, 80% untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, 80% untuk aspek efektifitas bagi guru, dan 90% untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran.

Persentase dari aspek format dan isi materi mendapat skor 80% kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa seperti yang dikemukakan Teni Nurrita bahwa media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan. Maka dalam pemanfaatannya, media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan.<sup>46</sup> Sejalan dengan itu, Piaget dalam Leny

---

<sup>46</sup> Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.

Marinda mengemukakan bahwa anak umur 7-11 tahun masuk pada tahap operasional konkret, yaitu terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir secara logis. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah.<sup>47</sup> Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan yang lebih dikenal dengan media pembelajaran sebagai penunjang dalam meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang nantinya akan disampaikan. Aspek ketetapan teknis produk media pada guru mendapatkan persentase skor 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudjana dan Riva'i dalam Midya Yuli Amreta bahwa didalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yang salah satunya adalah dengan kemudahan memperoleh media.<sup>48</sup> Pada aspek efektifitas bagi guru mendapat persentase skor 96% dengan kategori sangat baik. Ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanaky dalam Sarinten bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>49</sup> Selanjutnya menurut Arsyad dalam Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi menyatakan bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat

---

<sup>47</sup> Leny Marinda. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) LP2M IAIN Jember. An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, Vol. 13, No. 1, April 2020, p-ISSN:2086 -0749, e-ISSN:2654-4784.

<sup>48</sup> Midya Yuli Amreta. Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Lego Warna Bertingkat Di Sekolah Dasar. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.1, No.1Maret2021e-ISSN: 2962-4037; p-ISSN: 2962-4452, Hal 01-10.

<sup>49</sup> Sarinten. Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Konkrit Di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Tahun 5, Nomor 2 November 2018.

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya.<sup>50</sup>

Selain melakukan validasi materi, produk media pembelajaran yang telah dibuat juga harus melalui tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang dipilih peneliti didalam penggunaan proses pembelajaran.

#### **b. Uji Kelayakan Media Video Animasi**

Berdasarkan data hasil uji kelayakan media video animasi materi bencana alam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dengan tiga kriteria sebagai acuan penilaian maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak. Proses uji kelayakan media video animasi dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas V SDN 39 Kambo. Adapun persentase yang diperoleh dari masing-masing variabel adalah 85% dengan kategori baik untuk aspek tampilan dari media gambar berseri. Aspek ketepatan teknis produk terhadap kesan siswa memperoleh skor 80% dengan kategori baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudirman dalam Muhammad Ali, yakni salah satu ciri dari gambar yang baik adalah dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada

---

<sup>50</sup> Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDI interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 1, Januari 2019: 82-92.

siswa.<sup>51</sup> Untuk efektifitas bagi siswa (kebermanfaatan) memperoleh skor 80% dengan kategori baik. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat termasuk kedalam kategori baik dan bisa dikatakan layak didalam proses pembelajaran.

### **c. Uji Kepraktisan Media Video Animasi**

Dalam menguji kepraktisan produk media pembelajaran dilakukan berdasarkan dua cara, yakni hasil pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi dan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran gambar berseri.

Berdasarkan data dan deskripsi yang telah dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi efektif dan mudah untuk dipahami dan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap pemahaman siswa mengenai materi bencana alam. Ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono dalam Yuli Sintya M , Nunuk Suryani , Deny Tri A. bahwa indikator efektifitas metode

---

<sup>51</sup> Muhammad Ali. Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. Pernik Jurnal Paud, Vol 4 No. 1 September 2021.

mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat.<sup>52</sup>



---

<sup>52</sup> Yuli Sintya M , Nunuk Suryani , Deny Tri A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi FKIP Universitas Sebelas Maret. Surakarta 2017.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dari Pengembangan Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa/Bencana Alam di Kelas V SDN 39 Kambo yang telah dipaparkan dari bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan dari hasil penelitian atau pembahasan yang penulis analisis sebagai berikut:

1. Respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis pemrosesan informasi melalui video animasi pada pembelajaran IPA di SD Negeri 39 Kambo berdasarkan Persentase dari aspek format dan isi materi berada pada kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan siswa juga mampu menangkap serta mudah memahami materi yang diberikan.
2. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan diantaranya analisis dengan melakukan observasi di awal untuk mencari solusi dari problem yang ada. Design menggunakan aplikasi atau software yang berpacu pada silabus dan RPP pembelajaran. Development atau tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah di buat sebelumnya. Implementation yakni tahapan uji coba produk, validasi ahli, dan penerapan secara langsung pada proses pembelajaran. Evaluation yakni melakukan pretest dan posttest untuk

melihat tingkat keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Bencana Alam.

3. Respon kelayakan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis pemrosesan informasi melalui video animasi pada pembelajaran IPA di SD Negeri 39 Kambo cukup baik berdasarkan hasil penelitian dilakukan oleh ahli materi, materi atau video yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran.
4. Hasil penelitian menunjukkan kepraktisan pengembangan media video animasi pada materi peristiwa alam di Kelas V SDN 39 Kambo dengan menggunakan produk media pembelajaran video animasi efektif dan mudah untuk dipahami dan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap pemahaman siswa mengenai materi bencana alam.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, setelah diambil dari kesimpulan, maka perlu kiranya peneliti memberikan saran terkait dengan penelitian di atas:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang mampu meningkatkan pengetahuan, pemahaman siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Bencana Alam.

2. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis pemrosesan informasi melalui video animasi memenuhi kebutuhan belajar siswa melalui media-media yang dapat dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Afin Murtie, *RPAT untuk SD Sidoarjo*, Katalog Dalam Terbitan, 2013.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka, Sastra Indonesia*, 2(1). 2020.
- Akbar Iskandar dkk, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Anggraeni, D., Gustiana, E., Pendidikan, P., & Usia, A. Pengaruh Media Pembelajaran Video Smart Hafiz Terhadap Keterampilan Bicara Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 139–149, 2019.
- Angkowo dan Kosasih, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Upi Press, Bandung: 2017.
- Arif Yudianto, *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*, Seminar Pendidikan Nasional, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1. 2017.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011.
- Budiharti, Leny. Pengembangan Komik Geografi Sebagai Bahan Ajar Geografi Pada Materi Hidrosfer Dan Dampaknya Bagi Kehidupan Kelas X-IPS SMA Kemala Bhayangkari 03 Porong. *Swara Bhumi*, 1(1). 2016.
- Cahyani dkk, Penerapan Media Video Animasi Bencana Alam Gunung Berapi dengan Model Pembelajaran STAD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4. (2) pp. 289-295. 2020.
- Darwanto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Bumi Aksara, Jakarta, 2017.
- Diana Maya Sari dan Sahat Siagian, *Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 April 2013
- Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.
- Fahira, A., Kusumawardani, R., & Khosiah, S. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada Smartphone dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. 2022.

Febriandika, Triyan. Pengembangan Modul IPA Dengan Teknik Komik Disertai Kartu Soal Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 282-287. 2016.

Haerudin, D. A. Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Anak Upaya Menyiapkan Pondasi Anak Yang Berkarakter. *Jurnal Pelita PAUD*. 2017.

Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2012.

<https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/> Diakses pada tanggal 20 September 2020

Ika Parma Dewi Dkk, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate storyline 3*, Padang: UNP Press, 2021.

Kadek Sukiyasa dan Sukoco, Pengaruh Media Animasi terhadap hasil Belajar dan Motivasi belajar siswa materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3 No. 1 februari 2013.

Khamin dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V*, Semarang, Aneka Ilmu, 2010.

Komang Sukarini dan Ida Bagus Surya Manuaba, Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2021.

Leny Marinda. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) LP2M IAIN Jember. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1, April 2020, p-ISSN:2086 -0749, e-ISSN:2654-4784.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung; PT. Remaja Rosdakarya, 2017.

Nasution dkk, Pengembangan Video Animasi Berbasis Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mutiara Bunda Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8797>*.

M.Sulaiman, *Lebih Dekat Dengan Alam*. Jakarta, Katalog Dalam Terbitan, 2014.

Mega Khoirunnisa. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Bencana Tanah Longsor Di Smp Negeri 1 Simo. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020. <https://eprints.ac.id>.

- Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman ”, Jurnal Multinetics, Vol. 2 No. 2 Nopember 2016.
- Muhammad Ali. Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. Pernik Jurnal Paud, Vol 4 No. 1 September 2021.
- Midya Yuli Amreta. Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Lego Warna Bertingkat Di Sekolah Dasar. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.1, No.1Maret2021e-ISSN: 2962-4037; p-ISSN: 2962-4452.
- Patilima, Hamid. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Patton, M.Q. 1997. *Qualitative Evaluations and Research Methods*, 2011.
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. Indonesian Journal of Early. 2022.
- Relis Agustien, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, Jurnal Edukasi, Vol. 1 Tahun 2018.
- Rita, K., & Yeni, S.. Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(2), 341- 350. 2018.
- Sarinten. Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Konkrit Di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Tahun 5, Nomor 2 November 2018.
- Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.
- Tim Guru Cinta Lingkungan, *PLH Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD Kelas V*, (Bandung, Erlangga, 2012.
- Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Walter Mc Kenzie, *Multiple Intelligences and Instructional Technology*, (Washington DC: International Society for Technology in Education, 2015.
- Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDI interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 9 No. 1, Januari 2019: 82-92.

Yuli Sintya M , Nunuk Suryani , Deny Tri A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret. Surakarta 2017.







## A. Permohonan Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**  
 Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 1794 /In.19/FTIK/HM.01/08/2022

Palopo, 22 Agustus 2022

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Kota Palopo

di -

Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu:

Nama	: Widiyanti Astuti
NIM	: 16 0205 0039
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: XII (dua Belas)
Tahun Akademik	: 2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 39 Kambo dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sederhana pada Materi Bencana Alam di Kelas V SDN 39 Kambo Kecamatan Mungkajang Kota Palopo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*


Dekan,



Dr. Nurdin K, M.Pd  
 NIP19681231 199903 1 014

## B. Surat Izin Penelitian





1 2 0 2 2 1 9 0 0 9 1 0 4 0

**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 : 1040/IP/DPMPSTP/VIII/2022

**DASAR HUKUM :**

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

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama	: WIDIYANTI ASTUTI
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Balandai Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 16 0205 0039

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEDERHANA PADA MATERI BENCANA ALAM DI KELAS V SDN 39 KAMBO KECAMATAN MUNGKAJANG KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 39 KAMBO KOTA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 25 Agustus 2022 s.d. 25 September 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 : 25 Agustus 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

CS Dipindai dengan CamScanner

### C. Surat Selesai Meneliti



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 39 KAMBO**  
*Alamat : Jl. Andi Achmad Kel. Kambo Kec. Mungkajang Palopo*



---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 421.2/158/SDN.39/IX/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: A. ZUL FAJRIN, S.Pd
NIP	: 198510062011011014
Pangkat/Gol.	: Penata Tk.I
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN 39 Kambo

Menerangkan bahwa :

Nama	: WIDIYANTI ASTUTI
NIM	: 16.0205.039
Asal Perguruan Tinggi	: IAIN Palopo
Jurusan	: PGMI

Telah melaksanakan penelitian di SDN 39 Kambo pada tanggal 25 Agustus 2022 sd. 25 September 2022 untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sederhana Pada Materi Bencana Alam Di Kelas 5 SDN 39 Kambo Kecamatan Mungkajang Kota Palopo"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 25 September 2022



A. ZUL FAJRIN, S.Pd  
 NIP. 198510062011011014

**D. RPP****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**


---

Satuan Pendidikan	: SDN 39 Kambo
Kelas / Semester	: 5 / 2
Tema	: Peristiwa Alam
Sub Tema	: Hak dan Kewajibanku Di Rumah
Muatan terpadu	: IPA
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan

---

**A. Kompetensi Inti**

Menganalisis peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**B. Kompetensi Dasar**

Muatan : IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia	3.10.1 memahami arti dan tujuan membaca intensif
	3.10.2 mengajukan dan menjawab pertanyaan
4.10 menentukan ide pokok dan pernyataan yang dimaksud dalam teks bacaan	4.10.1 Menuliskan ide pokok dan pernyataan yang dimaksud dalam teks bacaan
	4.10.2 Menuliskan ide pokok dan pernyataan yang dimaksud dalam teks bacaan

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu memahami arti dan tujuan membaca intensif
2. Siswa mampu mengajukan dan menjawab pertanyaan
3. Siswa mampu menuliskan ide pokok tiap paragraf
4. Siswa mampu menulis dan membacakan paragraf dengan kata-kata sendiri

**D. Materi**

Membaca intensif

## Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. (<b>Orientasi</b>)</li> <li>Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</li> </ol>	15 menit
<b>(Sintak Model Discovery Learning)</b>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengati gambar berseri</li> <li>Guru menjelaskan tentang membaca intensif</li> <li>Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang membaca intensif.</li> <li>Siswa membaca teks bacaan pada siswa.</li> <li>Guru melakukan tanya jawab tentang isi teks.</li> <li>Siswa dibagi kedalam kelompok kecil (2-3 orang).</li> <li>Siswa dibagikan lembar kerja tentang teks cerita.</li> <li>Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang LKS yang akan dikerjakan.</li> <li>Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan oleh guru.</li> <li>Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya. Konfirmasi</li> <li>Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui oleh siswa.</li> <li>Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan</li> </ul>	140 menit
Penutup	<p>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p><b>Guru</b> :Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	15 menit
<b>Refleksi dan Konfirmasi</b>		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
<b>ASSESSMENT (Penilaian)</b>		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan		

Mengetahui  
2023  
Kepala Sekolah,

Palopo, 30 Agustus

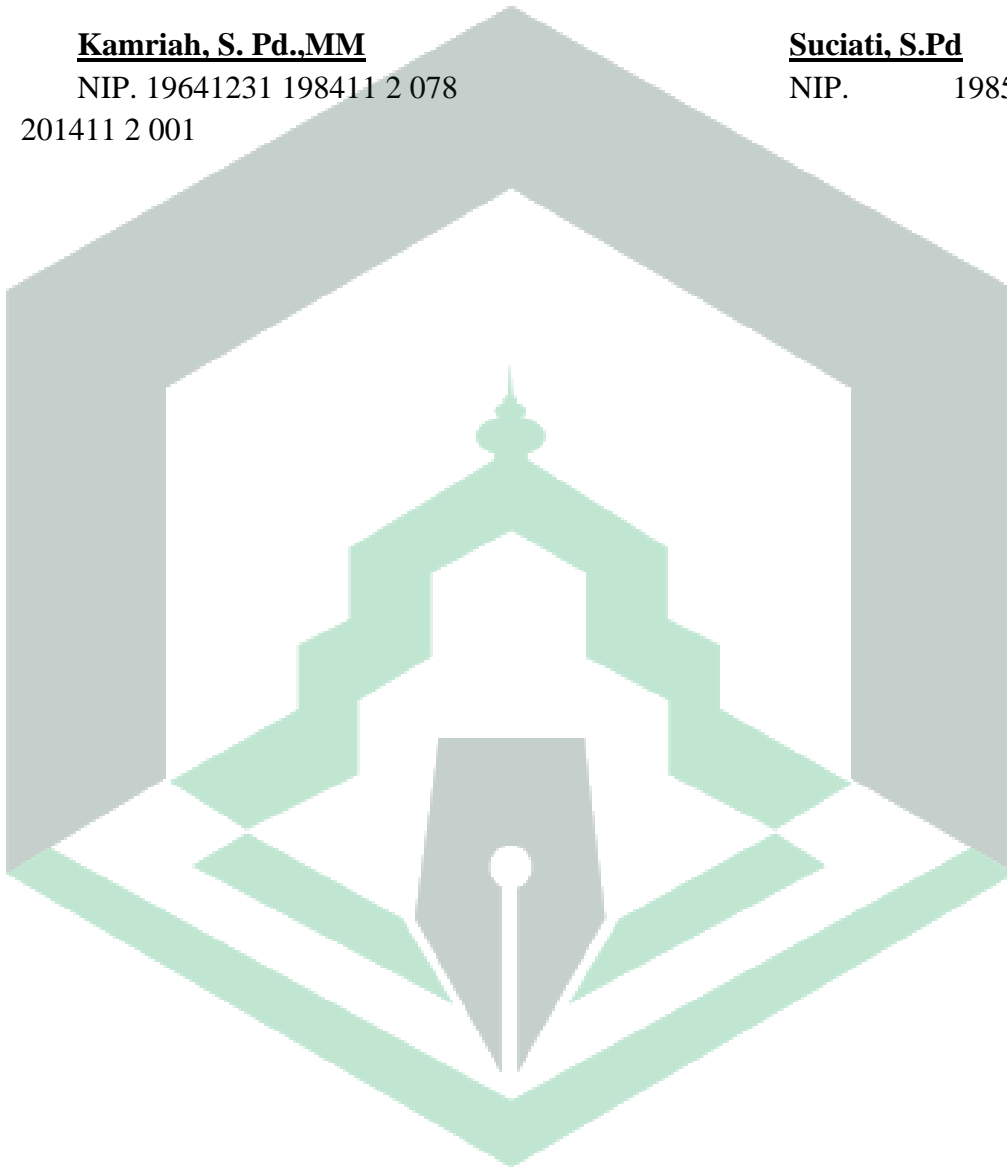
Guru Kelas 3b,

**Kamriah, S. Pd.,MM**

NIP. 19641231 198411 2 078  
201411 2 001

**Suciati, S.Pd**

NIP. 19850930



## E. Soal Evaluasi

### SOAL EVALUASI

#### A. Soal

1. Jenis-jenis bencana berdasarkan sumber dan penyebabnya adalah...
  - a. Bencana alam
  - b. Bencana non-alam
  - c. Bencana sosial
  - d. a dan b e. a,b, dan c
2. Berikut ini merupakan macam-macam bencana non-alam, kecuali .....
  - a. gagal teknologi
  - b. gagal modernisasi
  - c. epidemic
  - d. wabah penyakit
  - e. teror
3. Berikut ini yang merupakan tahapan penanggulangan bencana adalah...
  - a. Pra-bencana
  - b. Tanggap darurat
  - c. Pasca-bencana
  - d. A – B – C e. B – C
4. Tujuan dari penanggulangan bencana adalah seperti berikut, kecuali...
  - a. Memberikan perlindungan kepada masyarakat dari ancaman bencana
  - b. Menyelaraskan peraturan perundang-undangan yang sudah ada
  - c. Memberikan citra positif terhadap pemerintah
  - d. Membangun partisipasi dan kemitraan publik serta swasta
  - e. Mendorong semangat gotong royong, kesetiakawanan, dan kedermawanan

5. Berikut ini penyelenggaraan penanggulangan bencana pada tahap pascabencana, adalah...

- a. Rehabilitasi
- b. Rekonstruksi
- c. Relokasi
- d. A dan B f. A, B, dan C





## F. Validasi

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PADA PENGEMBANGAN  
MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PERI  
STIWA ALAM DI KELAS V SDN 39 KAMBO**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Aspek Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	1
		Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	2
		Materi pada media video animasi mudah dimengerti siswa	3
		Materi pada media video animasi dapat memotivasi belajar siswa	4
		Materi pada media video animasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	6
		Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	7
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	8
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	9
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	10
3	Aspek Penyajian	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	11
		Pendukung penyajian materi pada media ( Referensi)	12
4	Aspek Belajar Mandiri	Media video animasi dapat menarik minat belajar siswa	13
		Media video animasi dapat membantu siswa belajar mandiri	14
<b>Total</b>			<b>14</b>

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PADA PENGEMBANGAN  
MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PERISTIWA ALAM DI KELAS  
V SDN 39 KAMBO**

**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen IAIN Palopo  
**Nomor HP** : 0852-4876-4487  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk **table aspek yang di nilai**, di mohon Bapak/ Ibu memberikan tanda ceklis ( pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk **penilaian umum**, Dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk **saran dan revisi**, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naska yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu peneliti ucapakan terimah kasih

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Berarti “kurang relevan”
2. Berarti “cukup relevan”
3. Berarti “relevan”
4. Berarti “sangat relevan”

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>					
1	Kesesuain materi dengan KD dan Indikator			✓	
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis			✓	
3	Materi pada media video animasi mudah dimengerti siswa			✓	
4	Materi pada media video animasi dapat memotivasi belajar siswa			✓	
5	Materi pada media video animasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
<b>Aspek Kelayakan Kebahasaan</b>					
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				✓
7	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami			✓	
8	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda			✓	
9	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa				✓
<b>Aspek Penyajian</b>					
11	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓		
12	Pendukung penyajian materi pada media ( Referensi)			✓	
<b>Aspek Belajar Mandiri</b>					
14	Media video animasi dapat menarik minat belajar siswa			✓	
15	Media video animasi dapat membantu siswa belajar mandiri		✓		

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

- Membuat soal evaluasi berupa laporan sesuai dengan tujuan Pembelajaran.
- Alasan memilih materi banjir, diantara beberapa contoh bencana alam yang ada pada video.
- Lokasi kembangkan kaitannya dengan bencana alam banjir.
- Dampak bencana alam mafuku pada video animasi.

**Penilaian umum:**

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

Palopo, 23 Juni 2023



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN. 2013079003**

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PADA PENGEMBANGAN  
MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PERISTIWA ALAM DI KELAS  
V SDN 39 KAMBO**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Keterpaduan	Media video animasi menampilkan gambar sesuai dengan materi	1
		Media video animasi menampilkan suara pendukung yang sesuai	2
		Media video animasi yang disajikan memiliki kekontrasan warna yang tepat	3
		Ukuran font media video animasi proporsional	4
2	Desain	Resolusi media video animasi tinggi	5
		Kejelasan audio	6
		Animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran	7
		Pemilihan beground pada media video animasi sudah sesuai	8
		Media video animasi menampilkan rujukan	9
3	Penggunaan	Media video animasi mempermudah pemahaman materi	10
		Media video animasi menyajikan informasi sebagai sumber belajar	11
		Media video animasi mudah diakses sesuai keinginan	12
Total			12

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
VIDEO ANIMASI PADA MATERI PERISTIWA ALAM DI KELAS V SDN  
39 KAMBO**

**Nama Validator** : Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
**Pekerjaan** : Dosen IAIN Palopo  
**Nomor HP** : 0811-4448-949  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Peristiwa Alam di Kelas V SDN 39 Kambo”**.

Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk **table aspek yang di nilai**, di mohon Bapak/ Ibu memberikan tanda ceklis ( pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk **penilaian umum**, Dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk **saran dan revisi**, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naska yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu peneliti ucapakan terimah kasih

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Berarti “kurang relevan”
2. Berarti “cukup relevan”
3. Berarti “relevan”
4. Berarti “sangat relevan”

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Keterpaduan</b>					
	Media video animasi menampilkan gambar sesuai dengan materi			✓	
	Media video animasi menampilkan suara pendukung yang sesuai			✓	
	Media video animasi yang disajikan memiliki kekontrasan warna yang tepat				✓
	Ukuran font media video animasi proporsional			✓	
<b>Desain</b>					
	Resolusi media video animasi tinggi			✓	
	Kejelasan audio				✓
	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
	Pemilihan beground pada media video animasi sudah sesuai			✓	
	Media video animasi menampilkan rujukan		✓		
<b>Penggunaan</b>					
	Media video animasi mempermudah pemahaman materi			✓	
	Media video animasi menyajikan informasi sebagai sumber belajar			✓	
	Media video animasi mudah diakses sesuai keinginan			✓	

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


- Pada bng. awal tambahkan judul materi dan kelas
- Pada bng. akhir tambahkan sumber referensi
- Tambahkan identitas creator.

**Penilaian umum:**

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

Palopo,

2023

  
**Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**

**NIP. 197612102005012001**



### G. Dokumentasi Papan Nama Sekolah



### H. Dokumentasi Lingkungan Sekolah



## I. Dokumentasi Wawancara Wakil Kepala Sekolah



## J. Doumentasi Wawancara Wali Kelas V



### K. Dokumentasi Proses Pembelajaran didalam Kelas



## L. Biodata Peneliti

### RIWAYAT HIDUP



**Widiyanti Astuti**, lahir di Malei Tojo pada tanggal 10 Juli 1998. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan seorang ayah bernama A. Usman Koji dan Ibu bernama Suhra. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Agatis Kelurahan Balandai Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di SDN Impres Malei Tojo. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 2 Lage hingga tahun 2013 dan melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Poso Kota Utara hingga tahun 2016. Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

contact person penulis: *widiyantiaastuti98@gmail.com*