

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MELALUI MODEL *TALKING STICK* PADA MATERI MAKNA
BERSATU DALAM KEBERAGAMAN KELAS II SD NEGERI JUGO 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

TIFANY BERLIANA

NPM : 19.1.01.10.0076

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UN PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

TIFANY BERLIANA

NPM 19.1.01.10.0076

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MELALUI MODEL *TALKING STICK* PADA MATERI MAKNA
BERSATU DALAM KEBERAGAMAN KELAS II SD NEGERI
JUGO 2**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 13 Juli 2023

Pembimbing I



KUKUH ANDRI AKA, M.Pd

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



WAHYUDI, M.Sn.

NIDN. 0705069001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

TIFANY BERLIANA

NPM 19.1.01.10.0076

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MELALUI MODEL *TALKING STICK* PADA MATERI MAKNA
BERSATU DALAM KEBERAGAMAN KELAS II SD NEGERI
JUGO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 25 Juli 2023

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|------------------|--------------------------|
| 1. Ketua Penguji | : Kukuh Andri Aka, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Sutrisno Sahari, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Wahyudi, M.Sn. |



Mengetahui,



Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Tifany Berliana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 23 Juli 2000
NPM : 19.1.01.10.0076
Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 21 Juli 2023

Yang menyatakan



TIFANY BERLIANA

NPM. 19.1.01.10.0076

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”.

(QS. Ar Rad:11)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(QS. Al-Baqarah:286)

“Apapun yang terjadi, kamu adalah kamu yang tak perlu menjadi seperti yang telah diekspektasikan oleh orang lain, karena sesungguhnya yang mengetahui segalanya hanyalah Allah dan dirimu sendiri. Di dunia ini takkan pernah ada yang mengerti kita. So, jadiah diri sendiri, bahagiakanlah dirimu sendiri just to be happy menjalani hidup yang hanya sekali ini”

“Ingatlah bahwa Kamu berharga”

Jangan bersedih, meski dunia sedang tidak baik-baik saja tapi semua tanggung jawab harus selesai pada waktunya

(Tifany Berliana)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga dan sahabatku tercinta.

ABSTRAK

Tifany Berliana : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Makna Bersatu Dalam Keberagaman Kelas II SD Negeri Jugo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : *media pembelajaran, video animasi, bersatu dalam keberagaman.*

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dilapangan dan ditemui bahwa pada pembelajaran kegiatan pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa ketika mempelajari materi PPKn sebagian besar siswa tidak memenuhi KKM. Hal ini karena minimnya penggunaan media dan penerapan metode ceramah yang masih mendominasi sehingga siswa kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Jika siswa kurang antusias maka akan mengakibatkan siswa menjadi gaduh dan kurang fokus ketika belajar di kelas.

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi makna bersatu dalam keberagaman kelas II SD Negeri Jugo 2 ? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi makna bersatu dalam keberagaman kelas II SD Negeri Jugo 2 ? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi makna bersatu dalam keberagaman kelas II SD Negeri Jugo 2 ?

Penelitian ini termasuk (R&D) atau Research and Development dan menggunakan model ADDIE yang melalui 5 tahap yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini menggunakan uji kevalidan dari angket validasi ahli media dan ahli materi pada validator, pengujian kepraktisan produk media berdasarkan angket respon siswa dan respon guru, serta pengujian keefektifan produk media yang dilihat dari hasil belajar siswa setelah menerapkan media saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian kevalidan produk memperoleh skor rata-rata 82,25% yang tergolong valid dan layak untuk digunakan. Dengan skor validasi ahli media 92,5% dan skor dari validasi materi 72%. Selanjutnya kepraktisan media dari angket respon siswa dan respon guru mendapatkan skor rata-rata 96% yang tergolong kategori sangat praktis. Dengan skor angket respon siswa 96% dan skor respon guru 96%. Berdasarkan uji coba luas diperoleh presentase klasikal 93% dengan nilai rata-rata 90 dan dikategorikan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MELALUI MODEL *TALKING STICK* PADA MATERI MAKNA BERSATU DALAM KEBERAGAMAN KELAS II SD NEGERI JUGO 2” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa sampai dititik sekarang ini.
5. Wahyudi, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa sampai dititik sekarang ini.
6. Mustain, S.Pd.I selaku Kepala SD Negeri Jugo II yang telah memberikan arahan, waktu, dan tempat serta memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
7. Bapak Ibu Guru SD Negeri Jugo II yang memberikan arahan selama jalannya penelitian ini.

8. Mahmudah Elvironika, S.Pd.SD selaku wali kelas II SD Negeri Jugo II yang berkenan memberikan bimbingan, kritik dan saran untuk pelaksanaan penelitian ini.
9. Seluruh siswa SD Negeri Jugo II, khususnya siswa kelas II yaitu anak-anak hebat yang telah berperan besar pada pelaksanaan penelitian ini.
10. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman yang saling berjuang dan selalu memberikan semangat.
12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama pada dunia pendidikan meskipun hanya ibarat bintang di langit yang luas tak terhingga.

Kediri, 21 Juli 2023



TIFANY BERLIANA

NPM: 19.1.01.10.0076

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	7
C. BATASAN MASALAH	8
D. RUMUSAN MASALAH.....	8
E. TUJUAN PENELITIAN.....	9
F. MANFAAT PENELITIAN	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Manfaat Media Pembelajaran	12
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
B. Video Animasi	14
1. Pengertian Video Animasi.....	14
2. Karakteristik Media Video Animasi	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi	17
C. Model <i>Talking Stick</i>.....	19
D. Materi Makna Bersatu Dalam Keberagaman.....	20
E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	22
F. Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman”	23

G. Penelitian Terdahulu	24
H. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan.....	25
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	29
D. Uji Coba Model/Produk	30
1. Desain Uji Coba.....	30
2. Subjek Uji Coba	31
E. Validasi Model/Produk.....	31
1. Video Animasi	31
2. Pemahaman Konseptual.....	32
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
a. Teknik Pengumpulan Data	33
b. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
c. Validasi Instrumen.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	43
2. Norma Pengujian	50
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	52
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	52
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	53
3. Desain Awal (Draft) Model	54
B. Hasil Uji Validasi	56
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	56
2. Intepretasi Hasil Uji Validasi.....	63
3. Desain Akhir Media Pembelajaran Video Animasi	64
C. Pengujian Model Terbatas	65
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	65
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas.....	66
D. Pengujian Model Perluasan	73
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	73
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	73
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82

1. Spesifikasi Media Pembelajaran Video Animasi	82
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media.....	87
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	93
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	97
A. SIMPULAN	97
B. IMPLIKASI.....	98
1. Implikasi Teoris	98
2. Implikasi Praktis.....	99
C. SARAN-SARAN.....	100
1. Peneliti	100
2. Guru.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	22
Tabel 3.1 Skor Penilaian Media dan Materi Video Animasi	35
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi (Kevalidan).....	36
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran Video Animasi (Kevalidan).....	38
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)	40
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa	42
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan	45
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan	48
Tabel 4.1 Angket Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.2 Angket Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Terbatas Nilai Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi.	66
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru	68
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa	70
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Luas Nilai Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi	74
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas	76
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	78
Tabel 4.9 Storyboard Media Pembelajaran Video Animasi.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan model pengembangan ADDIE Sugiyono (2015:38)	25
Gambar 4.1 Menentukan materi yang akan dimasukkan pada video animasi	55
Gambar 4.2 Menentukan background dan gambar penunjang materi	55
Gambar 4.3 Menentukan aplikasi untuk mengedit video animasi	55
Gambar 4.4 Tahap pengeditan video.....	56
Gambar 4.5 Media video animasi sebelum divalidasi.....	59
Gambar 4.6 Media video animasi setelah divalidasi.....	59
Gambar 4.7 Tampilan media video animasi.....	64
Gambar 4.8 Tampilan media video animasi.....	65
Gambar 4.9 Tampilan media video animasi.....	65
Gambar 4.10 Tampilan media video animasi.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	107
Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian	109
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	110
Lampiran 4 Lembar Bimbingan	111
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	115
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran.....	123
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru.....	139
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa.....	142
Lampiran 10 Lembar Evaluasi Siswa.....	145
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian Observasi dan Wawancara.....	153
Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi	155
Lampiran 13 Berita Acara	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupannya, manusia tentu membutuhkan ilmu untuk menunjang berbagai aktivitas, tak terkecuali ilmu pendidikan. Pendidikan diperlukan dalam segala aspek kehidupan, tanpa pendidikan manusia akan hidup tanpa pengetahuan dan arah. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dan harus menjadi fokus bangsa dalam meraih masa depan yang gemilang. Pendidikan merupakan tonggak yang akan menentukan kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan yang berkualitas perlu diwujudkan melalui berbagai upaya yang harus didukung oleh banyak pihak. Berbagai pihak harus bersatu padu dalam menciptakan pendidikan yang bermutu dan berkompeten. Kualitas pendidikan tak terlepas dari pengaruh faktor-faktor antara lain adalah siswa, guru, kurikulum, sarana dan prasarana, pengelolaan sekolah, proses belajar mengajar, serta hubungan sekolah dan masyarakat.

Menurut Menurut Trahati (2015: 11) “Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup”. Dapat disimpulkan bahwa manusia memerlukan pendidikan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang terkandung

dalam dirinya sehingga mampu mencapai suatu tujuan hidupnya. Termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan juga sebagai jalan bagi manusia untuk memperkaya diri dengan ilmu-ilmu yang akan membawa manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Mungkin ilmu-ilmu yang akan kita pelajari belum berguna untuk sekarang, tetapi kedepannya mungkin kita tidak tahu bahwa ilmu-ilmu pendidikan yang kita pelajari akan berguna. Dengan adanya pendidikan kita dapat mengembangkan potensi dan ketrampilan pula. Untuk itu pelaksanaan pendidikan penting bagi kehidupan kedepannya. Pendidikan itu penting bagi semua insan, bukan hanya bagi perorangan saja.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia berlangsung melalui pendidikan formal pada sekolah-sekolah dengan menerapkan kurikulum dan pembelajaran yang dicanangkan oleh pemerintah. Dalam pelaksanaannya pembelajaran yang dilakukan disekolah, tentunya akan membosankan jika tidak disertai penyampaian yang menarik dan disertai kelengkapan. Oleh karena itu perlu adanya kreatifitas dan inovasi dari guru agar pembelajaran dapat menarik dan bermakna bagi siswa. Yang salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini

sangat beragam disesuaikan kebutuhan dan kreatifitas masing-masing guru serta sarana dan prasarana yang ada disetiap sekolah.

Namun, pada pelaksanaan pembelajaran masih minim penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM, salah satunya terjadi pada muatan PPKn. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Jugo 2 untuk saat ini hasil belajar siswa pada materi PPKn yang memenuhi KKM hanya sebagian kecil saja dari keseluruhan siswa. Materi PPKn seringkali sulit dipahami oleh siswa terlebih lagi siswa SD kelas rendah. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ketika proses pembelajaran. Menurut (Surayya, 2012) “Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta bertujuan untuk memperjelas makna pesan maupun informasi yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai”.

Dari semua mata pelajaran, PPKn memiliki materi yang mencakup bahasan mengenai ilmu-ilmu agar siswa mampu menjadi warga negara yang bertujuan untuk menambah wawasan serta diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk itu sangatlah penting mempelajari suatu bahasan dari PPKn yakni tentang makna bersatu dalam keberagaman di sekolah agar siswa mampu memahami bahwa dalam kehidupan berbangsa ini kita senantiasa hidup berdampingan, memiliki perbedaan namun harus tetap

bersatu serta mampu mencerminkan pribadi sebagai warga negara yang baik sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Kegiatan belajar mengajar di kelas yang masih mengandalkan buku teks dengan penerapan metode ceramah membuat pembelajaran menjadi kurang berkesan dan monoton. Akibatnya siswa sulit memahami materi yang dipelajarinya dan cenderung bosan serta kurang fokus saat pembelajaran. Padahal jika siswa tidak berkonsentrasi dan memahami pembelajaran maka akan berdampak pada kualitas belajar yang nantinya juga berimbas pada kualitas pendidikan pula. Selain itu, permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan.

Untuk itu, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dan dapat dijadikan sebagai salah satu solusi agar pembelajaran menjadi bermakna dan memunculkan antusias siswa. Seiring perkembangan jaman, semakin berkembang pula bidang pendidikan di Indonesia. Penggunaan teknologi juga merambah pada bidang ini, salah satunya adalah penerapan media belajar berupa Video Animasi untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya usaha mengembangkan suatu media video animasi tentunya merupakan salah satu bentuk terobosan yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran. Hadirnya penerapan media Video Animasi diharapkan mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar serta mampu menarik perhatian dan fokus siswa. Berdasarkan pendapat dari

(Laily Rahmayanti 2016:431) “Media video animasi merupakan sebuah media audio visual yang menggabungkan gambar animasi bergerak dan disertai audio sesuai dengan karakter animasi”.

Keunggulan dari media pembelajaran Video Animasi selain menarik juga mampu membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan media ini juga berguna bagi guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran. Media ini disertai animasi yang bergerak dan penjelasan secara ringkas dan jelas selain itu juga mudah digunakan disertai dengan *background*. Video animasi bisa diakses melalui *smartphone* atau perangkat lainnya seperti laptop dll serta dapat diakses kapan saja, bahkan video animasi juga dimungkinkan diakses tanpa kuota sehingga lebih hemat. Media ini tentunya juga sebagai upaya dari pembelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga siswa tidak hanya berpedoman pada buku teks saja.

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza dkk yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 93,08% (Kategori Sangat Baik) dan pada hasil uji coba lapangan memperoleh skor 97,16% (Kategori Sangat Baik). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi pembelajaran ini valid digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dijadikan acuan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Delila Khoiriyah Mashuri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”. Penelitian ini memperoleh skor hasil validasi materi sebesar 84% dan skor hasil validasi media sebesar 77% serta dinyatakan ‘layak’ dan ‘valid’ untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan Hasil validasi media pembelajaran kepada wali kelas V menunjukkan presentase penilaian media mencapai 89%, dan penilaian materi mencapai 87%. Sehingga media dinyatakan sangat layak diterapkan di lapangan.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa Video animasi layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran guna penunjang penyampaian materi dalam proses pembelajaran di sekolah yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan fokus belajar siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Melalui Model *Talking Stick* Pada Materi Makna Bersatu dalam Keberagaman Kelas II SD Negeri Jugo 2”**.

Pengembangan media video animasi materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman di Sekolah” yang diterapkan di SD Negeri Jugo 2 ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disajikan dengan ringkas dan jelas serta membantu siswa dalam mempelajari materi. Meskipun sudah ada penelitian sebelumnya tentang Media Pembelajaran Video Animasi, adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah selain pengembangan video animasi ini disertai dengan materi yang ringkas, animasi guru yang bergerak, *background* yang menarik, *backsound* yang sesuai dengan anak-anak untuk menambah suasana belajar yang menarik. Pada penelitian ini juga menerapkan model pembelajaran *Talking Stick*, yang tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan terlebih bagi siswa kelas 2 saat mempelajari PPKn pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran PPKn materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran PPKn ini jika hanya monoton tanpa penggunaan media yang menarik.

3. Kurangnya daya tarik siswa dalam pembelajaran PPKn khususnya tentang makna bersatu dalam keberagaman di sekolah membuat pemahaman materi menjadi lebih sulit.
4. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang mengandalkan buku teks saja.
5. Minimnya penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar siswa mampu memahami materi dan menumbuhkan antusias siswa untuk belajar.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi yang berisikan materi secara ringkas, menarik, dan memberikan visualisasi materi. untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ‘Makna Bersatu Dalam Keberagaman’ Siswa Kelas 2 SD Negeri Jugo 2.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2 ?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2 ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi melalui model *talking stick* pada materi “Makna Bersatu Dalam Keberagaman” kelas II SD Negeri Jugo 2.

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan, serta sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh di perguruan tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Memberikan masukan dan sumbangan dalam alternatif penggunaan media pembelajaran sebagai upaya perbaikan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Menjadi motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dengan menciptakan multimedia interaktif yang dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar pada siswa, agar pembelajaran tidak monoton.
- 2) Meningkatkan semangat belajar siswa sebab menggunakan Video Animasi serta suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya.

- 3) Siswa lebih mudah untuk memahaminya karena materi dapat di ringkas dan beranimasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 54–61.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar Aksara
- Ahmad Fujiyanto, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Mengingkatakan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antarmakhluk hidup*. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No.1.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education* , 10.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni.(2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*,6(1),16.pse
- Buku Guru Kelas II, Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah Pembelajaran 2. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Buku Siswa Kelas II, Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah Pembelajaran 2. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Cahyani & Ni Wayan (2020). *Media pembelajaran Interaktif Berbasis Konstekstual*. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Fitriana, Dina. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manuis di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. Skripsi.
- Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. Padang, vol. 16, no. 1 (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id>, diakses 25 Oktober 2017).
- Hikmiyah, L. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PJBL Berbantuan Minitab untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3).
- Husni. 2021. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAPMOTIVASI BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 KOTAJAMBI. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Taha Saifuddin Jambi.
- Imamah, N. 2012. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem KehidupanTumbuhan.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1(1):32–36. doi: 10.15294/jpii.v1i1.2010.
- Irene MJA,dkk.2016.*Bupena untuk SD/MI Kelas II Jilid 2D.Jakarta:Erlangga*
- Johari, Andriana., Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman. 2014. “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1):8–15.
- Jusniar, S., Sumiati, A. M., (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisika II. Makassar, vol. 1, no. 1. (<http://ejournal.unsri.ac.id>, diakses 4 November 2017).
- Lailaturrohmah, N. K. (2019). Artikel Pengembangan Media Pembelajaran Manggus untuk Materi Daur Air dan Kegiatan Manusia yang Dapat Mempengaruhinya Siswa Kelas V SDN 4 Batangsaren. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Laily Rahmayanti dan farida. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak.
- Larson, R., & Farber, B. 2014. *Elementary statistic: Picturing the world*. Pearson Higher Ed.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Nikmah, L. M. (2019). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Teams Games Tournament Materi Sumber Energi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2).
- Nursalam, and A. .. Fallis. 2013. "Video Animasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono.2019. "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'HAKAN' Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(4):3161–70. Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812.
- Purwati. 2015. Efektifitas pendekatan creative problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*. Vol. 1/No.1/april 2015 ISSN: 977- 2442-8780-1
- Purwati. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 42–47. Retrieved from

- Rahayu, Sri. 2013. Pengaruh Penerapan Metode Talking Stick terhadap Hasil Belajar Biologi siswa kelas X SMA Taman Siswa Padang. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Bung Hatta*. Vol 1, No.4 Th 20013.
- Rahmayanti, Laily. (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodo Sidoarjo*. JPGSD 06(4): 429-439
- Riduwan. (2013). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sari Juwita Aprilia & Fx. Mas Subagyo. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. 8 (4), 824-838.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berfikir Kritis Siswa*, Vol 4 (2014), h. 4
- Surayya, Elly. 2012. Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal AtTa'lim* 3, 65-72.
- Tegeh, I Made., Jampel, I Nyoman dan Pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trahati Melia. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. Skripsi. Cilacap: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana
- Triswadani, Riska Ayu. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik terpadu Kelas IV SD*. Skripsi Sarjana, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2017. Jakarta: PT. Armas Duta Jaya