

Analyzed document: MUTIK ATULHASANAH_SKRIPSI (REVISI 2)_4B - 4B- Mutik Atulhasanah.pdf Licensed to: Bagus Amirul

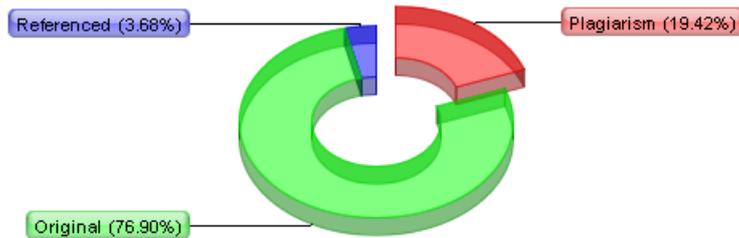
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

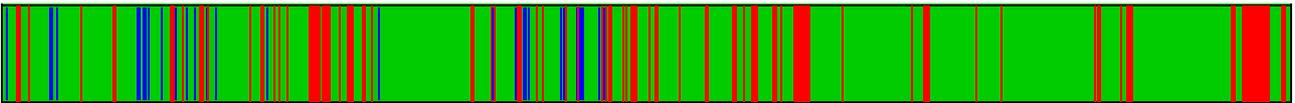
TEE and encoding: ifilter

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 117

	37%		4513	1. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/download/29585/17697
	33%		4010	2. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/download/7409/5142
	26%		3216	3. https://core.ac.uk/download/pdf/230756066.pdf

Processed resources details: 216 - Ok / 28 - Failed

--

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
Wiki Detected!	[not detected]	[not detected]	[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
- Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
- Document not normalized: percent not reached 5%
- All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
- Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

? Active References (UrIs Extracted from the Document):

No URIs detected

? Excluded UrIs:

No URIs detected

? Included UrIs:

No URIs detected

? Detailed document analysis:

1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang serta untuk memenuhi kebutuhan pada masa yang akan datang. Menurut Irwandi (2017:221).

🗉 Quotes detected: 0.15%

id: 1

"Pendidikan adalah suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas".

Pendidikan dilaksanakan dalam keadaan sadar dan terencana serta dapat mewujudkan kondisi belajar yang kondusif. Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti, pikiran dan tubuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunia. Hal ini juga selaras dengan menurut Hamalik (2001:79) menyebutkan bahwa pendidikan adalah suatu proses penyesuaian terus menerus pada setiap fase yang menambah kecakapan di dalam pertumbuhan seseorang agar dapat menimbulkan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Menurut Undang-Undang

🚫 Plagiarism detected: 0.37% <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/d...> + 13 resources!

id: 2

No. 20 Tahun 2003 yakni, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan 2 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan

itu penting bagi seluruh insan, tidak hanya hanya bagi perorangan saja. Dengan adanya pendidikan ini diharapkan dapat menjadi pondasi dalam mengembangkan potensi dan keterampilan. Media pembelajaran memudahkan guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar". Pendidikan merupakan salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru atau tetangga yang sifatnya positif untuk mengubah diri menjadi lebih baik melalui pengajaran. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (2010:1) menyatakan bahwa

🚫 Plagiarism detected: 0.19% <https://btkp-diy.or.id/artikel/penggunaan-media-...>

id: 3

proses belajar mengajar atau proses pengajaran adalah kegiatan pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk melibatkan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran mengantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku, moral dan perilaku sosial untuk hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut peserta didik dapat melakukan interaksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru pada saat pelaksanaan proses pengajaran. Proses pengajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dapat terlaksana pada saat proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran adalah suatu proses di mana pendidik, peserta didik, dan sumber belajar saling berinteraksi di dalam sebuah lingkungan belajar. Belajar merupakan suatu proses seseorang untuk mengalami perubahan, baik perubahan dari tidak bisa menjadi bisa maupun perubahan tidak baik 3 menjadi lebih baik. Sedangkan mengajar itu merupakan menyampaikan pengetahuan, mengorganisasikan lingkungan, mendidik dan membimbing belajar kepada peserta didik, agar peserta didik memiliki pengetahuan yang lebih luas. Pada pelaksanaan proses pembelajaran terdapat landasan yang memberikan arah dan tujuan belajar yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu hal penting dalam menjamin keberhasilan proses pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus mempunyai kurikulum yang baik dan tepat agar tujuan dan sasaran pendidikan yang dicita-citakan tercapai. Menurut Purba, dkk (2021:6) menjelaskan,

🗉 Quotes detected: 0.25%

id: 4

"Kurikulum adalah inti pendidikan yang berisikan rumusan tujuan dan rumusan isi kegiatan belajar, yang mempersiapkan siswa dengan keterampilan, pengetahuan, sikap dan berbagai nilai yang dibutuhkan dalam melaksanakan tugas pekerjaan di masa depan".

Kurikulum sangat menentukan proses dan hasil sistem pendidikan. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan

🗉 Quotes detected: 0.21%

id: 5

"Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu".

Kurikulum dibuat dengan niat untuk memudahkan jalannya proses pendidikan. Kurikulum saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka belajar merupakan bentuk evaluasi dari kurikulum 2013. Pada kurikulum saat ini, memiliki enam mata pelajaran wajib yang 4 diajarkan kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi di Indonesia yang diharapkan mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa, serta diharapkan dapat menjadikan siswa berpikir global, kritis dan cerdas. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada

setiap siswa, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas. Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan nomor 008/KR/2022, karakteristik Pendidikan Pancasila yaitu "Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia; Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan juga memiliki Semangat cinta terhadap tanah air yang mendasari oleh prinsip-prinsip Pancasila, Konstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat persatuan dalam keberagaman (Bhinneka Tunggal Ika), dan tekad kuat terhadap integritas

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://serupa.id/dinamika-persatuan-dan-kesat...> + 2 resources! id: 6

Negara Kesatuan Republik Indonesia. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa

dalam kerangka Bhinneka 5 Tunggal Ika; Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi Individu yang memiliki kecerdasan dan moral yang baik, serta memiliki pemahaman yang luas tentang kebangsaan yang mengedepankan integrasi antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Mereka memiliki fokus pada pengembangan dan pemberdayaan peserta didik agar menjadi pemimpin yang bertanggung jawab, jujur, cerdas, dan dapat dipercaya dalam memimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang aman dan berkualitas". Kemudian tujuan Pendidikan Pancasila berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan nomor 008/KR/2022, diharapkan mampu menjadikan peserta didik yang "Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial; Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya Sebagai pijakan utama negara, ideologi, dan pandangan hidup masyarakat, serta mengaplikasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; Mengkaji konstitusi dan norma-norma yang berlaku, serta mengatur hak dan kewajiban mereka dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kehidupan bernegara. Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku Agama, Ras, Antargolongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas; dan Menganalisis karakteristik 6 bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global". Berdasarkan tujuan pendidikan pancasila tersebut, maka dilakukannya observasi guna mengetahui pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar saat ini. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan di kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri diketahui belum sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan pancasila, karena masih terdapat kendala-

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://gurupintar.ut.ac.id/index.php/2023/03/08...> id: 7

kendala yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Kendala-kendala tersebut yakni 1) Siswa belum bisa mencapai semua tujuan yang terdapat pada pembelajaran pendidikan pancasila, 2) Siswa ramai ketika proses pembelajaran pendidikan pancasila, 3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik

sehingga siswa bosan. Hal tersebut disebabkan kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri pada materi makna dan karakteristik NKRI, diketahui bahwa sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru hanya buku paket dan LKS. Sumber tersebut kurang efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi, dan dalam penyampaian materi guru hanya dengan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. 7 Dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa yang belum tuntas atau di bawah KKM, sehingga hal tersebut mengindikasikan siswa yang belum memahami materi makna dan karakteristik NKRI, karena masih terdapat nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dari 24 siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri, ada 11 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dari keseluruhan hanya 54% siswa yang memahami materi dan masih ada 46% yang belum memahami materi makna dan karakteristik NKRI. Ketidaktertarikan kegiatan belajar mengajar dapat disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran selain dari buku paket dan LKS sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada saat ini yang sedang berkembang pesat adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Darmawan (2016:1)

 **Quotes detected: 0.24%** id: 8

"Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas dan menampilkan informasi baik secara audio, visual dan audio-visual bahkan multimedia sehingga menjadi alternatif pemecahan masalah pendidikan sebagai salah satu bentuk model pembelajaran berbasis teknologi".

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu video animasi. Menurut Husni (2021:17)

 **Quotes detected: 0.32%** id: 9

"Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau 8 dialog dan suara-suara lainnya."

Sedangkan Menurut Lenggogeni & Roqoyyah (2021:251) menjelaskan bahwa

 **Quotes detected: 0.2%** id: 10

"Video animasi adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio yang dibuat menggunakan aplikasi pemrograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran".

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari video animasi menurut Komaro (2018:1-3) yaitu: Mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks; Menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual; Dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa; Memiliki sifat interaktif di mana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa; dan Memiliki sifat mandiri di mana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul

Quotes detected: 0.17%

id: 11

"Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Video Animasi Materi Makna Dan Karakteristik Wilayah NKRI Pada Kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri".

Dengan adanya penelitian ini diharapkan Video Animasi bisa menjadi media penyampaian materi bagi peserta didik dan juga dapat menjadi penunjang dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami 9 materi pembelajaran dan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif. B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Dalam proses pembelajaran, penting untuk



Plagiarism detected: 0.39% <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 13 resources!

id: 12

menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, tujuan, dan karakteristik siswa agar lebih menarik. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat diidentifikasi, yakni

Quotes detected: 0.09%

id: 13

"Apakah media yang digunakan pendidik sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik?"

Media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis video animasi untuk saat ini masih jarang digunakan. Sedangkan pada masa sekarang ini media pembelajaran sederhana yang berbasis teknologi sangat dibutuhkan sebagai alternatif penunjang pembelajaran. Tetapi sampai saat ini guru masih jarang



Plagiarism detected: 0.17% <https://jurnal.stikma.ac.id/index.php/jssi/article/v...> + 2 resources!

id: 14

menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dikarenakan kurangnya kreativitas guru. Proses pengembangan media pembelajaran dapat menyebabkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami

konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Efektivitas media pembelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Dari permasalahan yang terurai 10 di atas peneliti menemukan identifikasi permasalahannya,

Quotes detected: 0.06%

id: 15

"Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran?"

Pada saat mengajar, guru tidak mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik karena terbatasnya metode yang digunakan hanya ceramah dan penulisan di papan tulis. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa sulit untuk berfikir konkret dan menjadi bosan. Dari permasalahan tersebut maka dari itu peneliti mengidentifikasi permasalahannya,

Quotes detected: 0.2%

id: 16

"Apakah ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar materi makna dan karakteristik Wilayah NKRI pada siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri?"

Pada saat ini proses pembelajaran membutuhkan media penunjang untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan untuk era saat ini yang berkembang pesat yaitu Meskipun terdapat kemajuan teknologi informasi dalam bentuk



Plagiarism detected: 0.39% <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10634/1...> + 3 resources!

id: 17

media pembelajaran berbasis teknologi, namun pemanfaatannya oleh guru dan siswa masih belum optimal. Ketersediaan sumber belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik juga masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya jumlah guru yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dari permasalahan tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

Quotes detected: 0.09%

id: 18

"Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar peserta didik?"



Plagiarism detected: 0.17% https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_...

id: 19

11 C. Batasan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan media pembelajaran

berupa video animasi untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri dalam menjelaskan materi pembelajaran. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini mencakup: 1. Guru kurang kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. 2. Materi yang difokuskan pada penelitian ini yaitu

Quotes detected: 0.04%

id: 20

"Makna dan karakteristik Wilayah NKRI".

3. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4 di SD Kampung Dalem 4 Kota Kediri dengan jumlah siswa laki-laki 10 dan siswa perempuan 14. 4. Media yang digunakan yaitu video animasi dengan aplikasi VlogNow. D. Rumusan Masalah Rumusan masalah dari penelitian ini adalah : 1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri? 2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI

pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri? 12 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri? E. Tujuan Masalah Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. 2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. 3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. F. Manfaat Penelitian Manfaat penelitian ini diantaranya adalah: 1. Manfaat Teoritis Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan, serta sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh di perguruan tinggi. 13 2. Manfaat Praktis a. Bagi Kepala Sekolah Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan sekolah untuk mengoptimalkan komponen-komponen pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan; selain itu juga dapat memberikan masukan dan sumbangan dalam alternatif penggunaan media pembelajaran sebagai upaya perbaikan kegiatan pembelajaran. b. Bagi Guru Penelitian ini memiliki manfaat dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Selain itu, penelitian ini juga menjadi pandangan dan kemampuan baru dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran lainnya, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi motivasi

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 3 resources! id: 21

bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Siswa Meningkatkan minat belajar agar pembelajaran tidak monoton, meningkatkan semangat belajar siswa dengan 14 menggunakan video animasi yang berbeda dengan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya; selain itu siswa lebih mudah untuk memahami pembelajarannya karena materi dapat diringkas dan beranimasi. d. Bagi Peneliti Peneliti sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran agar suatu saat nanti ketika menjadi guru mampu mengklasifikasikan jenis media dan memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. 15

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10634/1...> + 6 resources! id: 22

BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1. Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Hamzah (2011:122), Media pembelajaran merujuk pada beragam alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada

peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Hal ini dikuatkan oleh Rusma, dkk (2013:170),

 **Quotes detected: 0.09%** id: 23

"Media pembelajaran merupakan teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran".

Hal ini juga selaras dengan Rubhan, dkk (2017:179), Media pembelajaran digunakan sebagai pembelajaran di sekolah tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media dapat digunakan sebagai perantara atau alat yang secara positif mempengaruhi efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Dari sini

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 15 resources! id: 24

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam cetak, visual dan audio, termasuk teknologi perangkat keras

yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi, merangsang pikiran 16 peserta didik dan dapat memberikan motivasi sehingga peserta didik semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. b. Fungsi Media Pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.21%** <https://www.neliti.com/publications/172267/pen...> + 4 resources! id: 25

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik

yang jauh lebih baik. Karena melalui media pembelajaran ini akan terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan semangat belajar pada peserta didik. Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2013:49), 1). Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk menciptakan situasi belajar yang efektif; 2). Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran; 3).

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://creatormedia.my.id/prinsip-prinsip-peng...> + 5 resources! id: 26

Penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk membantu mempercepat peserta didik dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru; 4). Penggunaan media dalam pembelajaran

juga merupakan sebuah usaha yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Hal ini dikuatkan oleh Dayton (Isnaeni, 2020:152), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi sebagai berikut: 1) Sebagai alat pengarah dalam pembelajaran, 2) Sebagai suatu sarana dalam membangkitkan motivasi keinginan siswa; 3) Menyediakan informasi. 17 Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Triswadani, 2018:24), fungsi media pembelajaran adalah: 1) Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik. 2) Makna dari bahan pengajaran akan jauh lebih jelas sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menguasai dan memahami materi pembelajaran. 3) Metode pembelajaran akan jauh lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata. 4) Siswa akan jauh lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, Selain hanya mendengarkan penjelasan guru, media pembelajaran juga

memungkitkan motivasi siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan berbagai aktivitas lainnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk membangkitkan daya tarik belajar peserta didik dan fokus dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menumbuhkan memotivasi peserta didik sehingga lebih rajin belajar dan semangat.

 **Plagiarism detected: 0.9%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 27 resources! id: 27

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan rangsangan 18 kepada peserta didik. Media tersebut mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran sangat beragam macamnya. "Menurut Rusman dkk, (2012:63) ada tiga macam media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu: 1) . Media visual adalah jenis media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media ini terdiri dari media yang dapat diproyeksikan seperti gambar proyektor dan media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar atau animasi. 2) Media audio adalah jenis media pembelajaran yang berisi pesan dalam bentuk suara atau audio yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Contoh media audio ini dapat berupa program kaset dan program radio.

 **Plagiarism detected: 0.66%** <https://www.zonareferensi.com/pengertian-med...> + 6 resources! id: 28

3) Media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual, atau sering disebut sebagai "media pandang-dengar". Menurut Isnaeni dan Hildayah (2020:154) media pembelajaran terdiri dari 4 jenis, yaitu: 1) Media visual, adalah media yang dapat dilihat. Media ini berupa gambar, foto, poster, majalah dan 19 lainnya yang dapat dilihat melalui indera penglihatan, 2) Media Audio, adalah media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lainnya yang dapat didengar melalui indera pendengaran, 3) Media audio visual, adalah media yang dapat

dilihat dan didengar secara bersamaan, biasanya berupa video, 4) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara visual, audio, dan audio visual yang dilakukan secara bersamaan. Media ini berupa internet. Dalam internet sudah tergabung banyak jenis media. Sedangkan menurut Arsyad (2017:79) membagi media pembelajaran menjadi berap jenis, yaitu: (1) Media berbasis manusia seperti pendidik, tutor, main- peran, kegiatan kelompok, dan kegiatan studi lapangan yang dilakukan siswa di luar sekolah; (2) media berbasis cetak seperti buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas; (

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://eprints.umm.ac.id/61661/2/BAB%20II.p...> id: 29

3) media berbasis visual seperti buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi dan slide; (4) media berbasis audio-visual

seperti video, film, program slide tipe, dan televisi: (5) media berbasis komputer seperti pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, dan hypertext. Beraneka ragam media pembelajaran tersebut tentunya akan lebih membuat peserta didik minat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran, penting bagi guru untuk menyelaraskan antara tujuan pembelajaran dengan media yang digunakan. Kesesuaian antara 20 tujuan dan media tersebut akan membantu peserta didik dalam menginspirasi dan

 **Plagiarism detected: 0.5%** <https://blog.kejarcita.id/7-jenis-media-video-pem...> + 8 resources! id: 30

memahami materi pembelajaran yang disajikan. d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Kriteria tersebut mencakup kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, sistematika yang jelas, dan fokus pada kompetensi peserta didik. Sesuai dengan pandangan Kustandi (2013:80), beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah: 1. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 2. Media pembelajaran harus relevan dan mampu mendukung materi pelajaran yang disampaikan. 3. Media pembelajaran yang dipilih harus mudah digunakan, fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran, serta memiliki daya tahan yang cukup lama. 4. Media pembelajaran haruslah dipilih dengan pertimbangan bahwa guru memiliki keahlian dan keterampilan yang memadai untuk menggunakannya dengan efektif. Menurut Musfiqon (2012:118) kriteria pemilihan media hal yang perlu diperhatikan, yakni "1) Kesesuaian

 **Plagiarism detected: 0.28%** <https://blog.kejarcita.id/7-jenis-media-video-pem...> id: 31

dengan tujuan pembelajaran, 2) Ketepatangunaan, 3) Sesuai dengan kriteria peserta didik, 4) Ketersediaannya waktu untuk menggunakannya, 5) biaya kecil, 6) Keterampilan guru dalam menggunakannya". Hal ini selaras dengan Wati (2016:17) mengatakan bahwa Dalam memilih media pembelajaran,

kriteria yang paling penting adalah kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pemilihan media pembelajaran sebaiknya juga mempertimbangkan 21 kondisi fisik lingkungan di mana pembelajaran dilakukan. Sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan digunakan, guru perlu memiliki pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta menguasai penggunaan media

 **Plagiarism detected: 0.22%** <https://gurupintar.ut.ac.id/index.php/2023/03/08...> + 3 resources! id: 32

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus memahami masalah ketidakminatan dan kurangnya motivasi dalam pembelajaran, sehingga dapat lebih mudah mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang sesuai.

2. Video Animasi a. Pengertian Video Animasi Menurut Rahmayanti (2016:431) "Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi

 **Quotes detected: 0.05%** id: 33

". Sedangkan menurut Husni (2021:17) menyatakan bahwa "

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya". Hal ini selaras dengan Alek (2015:55-56) yang menjelaskan video animasi adalah pergerakan dari satu frame ke frame lainnya dengan durasi waktu yang berbeda, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga memiliki suara untuk mendukung gerakan gambar, seperti suara percakapan atau dialog dan suara lainnya. Video animasi merupakan media terbaru digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada siswa. Maka, dapat disimpulkan bahwa Video animasi adalah salah satu bentuk media audio-visual yang menggabungkan gambar-gambar animasi yang dapat bergerak dari frame satu dengan frame lainnya, serta terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar pada video animasi.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

1) Kelebihan Video Animasi Menurut Delila, dkk. (2020:9) menyatakan bahwa kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar, dan bersifat efisien. Sedangkan Munir (2015:295) menjelaskan bahwa kelebihan video animasi yaitu sebagai berikut.

- a) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
- b) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan,
- c) Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata,
- d) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret,
- e) Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang,
- f) Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi,
- g) Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa,
- h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Kelebihan media video menurut Hamzah dan Nina (dalam Rochimah, (2019:23-24) adalah sebagai berikut:

- 1) Media video animasi dapat mengatasi kendala jarak dan waktu dalam pembelajaran, karena dapat diakses oleh siswa dari berbagai lokasi dan waktu yang berbeda.
- 2) Melalui video animasi, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.
- 3) Video animasi dapat membawa siswa dalam petualangan visual yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- 4) Dapat diulang-ulang,
- 5) Menyampaikan pesan dengan cepat,
- 6) Mengembangkan imajinasi,
- 7) Memperjelas hal-hal yang abstrak.

Sedangkan menurut Sadiman (2012:74) kelebihan video animasi yaitu dapat menarik perhatian siswa, siswa mendapatkan 24 informasi dari video animasi yang diperhatikan, dapat menghemat waktu, dan dapat diputar berulang-ulang, serta guru juga dapat mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya, dan dapat diputar di mana saja.

2) Kekurangan Video Animasi Selain memiliki kelebihan video animasi juga memiliki kekurangan atau kelemahan menurut Delila, dkk. (2020:9) memaparkan bahwa kekurangan video animasi yaitu dapat dari segi pembuatannya atau penggunaannya, seperti :

- a) Keterbatasan alat saat proses pembuatan,
- b) Kurangnya pengetahuan untuk membuat video animasi,
- c) Tidak semua materi pembelajaran akan disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat, pasti hanya beberapa materi atau poin-poin dalam materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi video animasi yang menarik perhatian serta semangat peserta didik.

Menurut Sedangkan kekurangan media video menurut Rusman (2011:221) Berikut adalah beberapa keterbatasan penggunaan media video pembelajaran:

- 1) Penggunaan media video terbatas pada ruang fisik tertentu, seperti dalam kelas atau laboratorium, sehingga tidak dapat diakses oleh semua peserta didik di tempat lain.
- 2) Media video memiliki sifat komunikasi yang hanya mengalir dari pengirim informasi (video) ke penerima (peserta didik), tanpa adanya interaksi langsung antara keduanya.
- 3) Ukuran gambar pada video seringkali lebih kecil dibandingkan dengan pengalaman langsung, sehingga beberapa detail dapat hilang atau sulit terlihat.
- 4) Gangguan magnetik dapat menyebabkan distorsi pada gambar dan warna pada video. Sementara itu, menurut Kustandi (2013:64), ada beberapa keterbatasan lain dalam penggunaan media video pembelajaran: Pembuatan video pembelajaran umumnya memerlukan biaya yang cukup tinggi dan waktu yang lama. Dalam video, gambar dan suara terus berjalan tanpa adanya kemampuan untuk menghentikan atau mengulang bagian-bagian tertentu, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengikuti informasi dengan baik. Tidak semua video yang tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali jika video tersebut dirancang dan diproduksi secara khusus untuk tujuan tersebut.

3. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan di Kelas 4 Sekolah Dasar Berdasarkan Salinan Lampiran II Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Pada 26 Kurikulum Merdeka mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 4 semester 1 dan 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran Fase Elemen Capaian Pembelajaran Tujuan Pembelajaran Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran B Negara Kesatuan Republik Indonesia Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelu rahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Peserta didik dapat menjelaskan makna dan karakteristik Negara Kesatuan Republik Indonesia 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi makna NKRI berdasarkan video animasi yang disimak dan diamati. 2. Peserta didik mampu memahami fungsi diselenggarakan NKRI berdasarkan video animasi yang telah diamati. 3. Peserta didik dapat menjelaskan karakteristik wilayah NKRI berdasarkan video animasi yang telah disimak. 4. Peserta didik dapat menyebutkan wilayah-wilayah NKRI dengan benar setelah menyimak video animasi. 27 4. Makna dan Karakteristik



Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk setelah melalui perjuangan melawan penjajah. Proses terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia dimulai dengan dilakukannya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

a. Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia Negara berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu dari kata "Nagari", artinya wilayah, kota, atau penguasa. Negara adalah beberapa kelompok manusia yang bersama-sama mendiami wilayah tertentu dengan mengakui adanya suatu pemerintahan yang mengurus tata tertib dan keselamatan sekelompok atau beberapa kelompok manusia.

Kesatuan merupakan hasil dari persatuan yang telah menjadi utuh. Hal ini dilakukan untuk terhindar dari disintegrasi, maka sangat dibutuhkan persatuan di Indonesia. Jadi, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan suatu bentuk negara yang terdiri dari banyak wilayah dan kepulauan yang tersebar, dengan adanya keanekaragaman adat, suku, budaya, dan keyakinan. Tujuan utama NKRI adalah menjadi sebuah bangsa yang merdeka, berdaulat, bersatu, adil, dan makmur, dengan pemerintahan yang melindungi seluruh bangsa Indonesia dan warisan budaya yang dimiliki, serta 28 mewujudkan kesejahteraan umum, meningkatkan tingkat pendidikan bangsa, dan menjaga ketertiban dunia. "Tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia terdapat

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://maglearning.id/2021/05/29/contoh-aktiv...> + 6 resources! id: 35

dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Alinea Keempat, yaitu sebagai beriku

t

 **Quotes detected: 0.01%** id: 36

". 1) "

Melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia

 **Quotes detected: 0.01%** id: 37

". 2) "

Memajukan kesejahteraan umum

 **Quotes detected: 0.01%** id: 38

". 3) "

Mencerdaskan kehidupan bangsa

 **Quotes detected: 0.01%** id: 39

". 4) "

l

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://maglearning.id/2021/05/29/contoh-aktiv...> + 12 resources! id: 40

kut serta melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial

". Setiap negara juga memiliki fungsi yang harus dilaksanakan. Adapun fungsi diselenggarakannya Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai berikut. 1) Fungsi Pengaturan dan Ketertiban Fungsi pengaturan dan ketertiban dilakukan untuk mencegah perselisihan di masyarakat. Fungsi pelaksanaan ketertiban untuk mengatur masyarakat agar tercipta kehidupan negara yang tertib dan teratur. 2) Fungsi Kemakmuran dan Kesejahteraan Negara berfungsi menciptakan kemakmuran dan kesejahteraan di masyarakat. Negara berupaya agar masyarakat dapat hidup sejahtera. Untuk itu, negara melakukan pembangunan di segala bidang Negara berusaha untuk menciptakan kondisi perekonomian yang stabil. 3) Fungsi Pertahanan Negara 29 Fungsi pertahanan diperlukan untuk menjaga terjadinya ancaman terhadap bangsa dan negara. Negara wajib melindungi rakyat, wilayah, dan pemerintahannya dari berbagai gangguan, baik yang datang dari dalam maupun dari luar negeri. Oleh karena itu, dibentuk alat pertahanan negara, seperti Poiri dan TNI. 4) Fungsi Keadilan Fungsi keadilan diwujudkan dengan membentuk badan penegak hukum dan lembaga peradilan. Negara harus menegakkan hukum. Negara berfungsi menegakkan keadilan bagi seluruh warga Indonesia. b. Karakteristik Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia Karakteristik wilayah NKRI yaitu: 1) "Secara astronomis, wilayah indonesia terletak pada 6' Lintang Utara (LU)-11' Lintang Selatan (LS) serta 95' Bujur Timur (BT)-141' Bujur Timur (BT)

 **Quotes detected: 0.01%** id: 41

". 2) "

Secara geografis,

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://serupa.id/dinamika-persatuan-dan-kesat...> + 2 resources! id: 42

wilayah Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia serta dua samudra, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindi

a

 **Quotes detected: 0%** id: 43

". "

K

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://maglearning.id/2021/05/29/contoh-aktiv...> + 15 resources! id: 44

tentuan tentang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia diatur dalam Pasal 25A Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 194

5

 **Quotes detected: 0.05%** id: 45

". Dalam Pasal 25A dijelaskan 30 bahwa "

N

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://maglearning.id/2021/05/29/contoh-aktiv...> + 15 resources! id: 46

egara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang berciri Nusantara dengan wilayah yang batas-batas dan hak-haknya ditetapkan dengan undang-undan

g



Quotes detected: 0.31%

id: 47

"Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri dari berbagai pulau, dan setiap pulau dihuni oleh suku-suku bangsa yang beragam. Keberagaman ini menghasilkan beragam budaya dan adat istiadat di Indonesia. Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki semboyan Bhinneka Tunggal Ika, yang berarti "

berbeda-beda tetapi tetap satu

Quotes detected: 0.17%

id: 48

"Semboyan ini menjadi penyatuan bagi bangsa Indonesia. Dalam Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, disebutkan bahwa"

Negara Kesatuan Republik Indonesia di atas daerah-daerah provinsi dan daerah itu dibagi atas kabupaten dan kota yang tiap-tiap provinsi, kabupaten dan kota itu mempunyai pemerintahan daerah, yang diatur dengan undang-undang". Indonesia saat ini terdiri dari 38 provinsi yang membentang dari Sabang hingga Merauke. Berikut adalah daftar 38 provinsi di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tabel 2.2 Nama Provinsi beserta Ibu Kotanya No. Nama Provinsi Ibu Kota 1. Aceh

Plagiarism detected: 0.28% <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6157370/d...>

id: 49

Banda Aceh 2. Sumatra Utara Medan 3. Sumatra Barat Padang 4. Riau Pekanbaru 5. Kepulauan Riau Tanjung Pinang 6. Jambi Jambi 7. Bengkulu Bengkulu 31 8. Sumatra Selatan Palembang 9. Kepulauan Bangka Belitung Pangkal Pinang

10. Lampung Bandar Lampung 11. Banten Serang 12. Jawa Barat Bandung 13. DKI Jakarta Jakarta 14. Jawa Tengah Semarang 15. DI Yogyakarta Yogyakarta 16. Jawa Timur Surabaya 17. Bali Denpasar 18.

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6157370/d...>

id: 50

Nusa Tenggara Barat Mataram 19. Nusa Tenggara Timur Kupang 20. Kalimantan Utara Tanjung Selor

21. Kalimantan Barat Pontianak 22. Kalimantan Tengah Palangkaraya 23. Kalimantan Selatan Banjarmasin 24. Kalimantan Timur Samarinda 25. Gorontalo Gorontalo 26. Sulaawesi Utara Manado 27. Sulawesi Barat Mamuju 28. Sulawesi Tengah Palu 29. Sulawesi Selatan Makassar 30. Sulawesi Tenggara Kendari 31. Maluku Utara Sofifi 32. Maluku Ambon 33. Papua Barat Manokwari 34. Papua Jayapura 35. Papua Tengah Nabire 36. Papua Selatan Merauke 37. Papua Pegunungan Jayawijaya 38. Papua Barat Daya Sorong Indonesia memiliki karakteristik sebagai berikut. 1) Sebagai negara yang terdiri dari kepulauan 2) Indonesia berada di antara dua samudra dan dua benua. 3) Indonesia terletak di garis khatulistiwa. 4) Indonesia beriklim tropis 5) Indonesia dilalui jalur penguatan dunia. 32 6) Inonesia tanahnya subur. 7) Indonesia kaya dengan sumber daya alam. B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Penelitian-penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti-peneliti sebelumnya. Setelah peneliti mengkaji beberapa kepustakaan, berikut penelitian yang berkaitan: 1. "Hasil penelitian Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati dan Nasrul Hakim (2019), dengan judul

Quotes detected: 0.11%

id: 51

"Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar",

dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan produk dan diuji coba untuk mengetahui kepraktisannya. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi termasuk kriteria sangat valid

Quotes detected: 0.01%

id: 52

". 2. "

Hasil penelitian Vicky Dwi Wicaksono (2019), dengan

Plagiarism detected: 0.15% <https://blog.widiyanata.com/pendidikan/downlo...>

id: 53

judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN

Lidah Kulon IV", dalam prosedur penelitian ini tahapan yang digunakan hanya sebatas kriteria kevalidan dan kepraktisan. Penelitian yang dilaksanakan mendapatkan hasil dua kriteria kelayakan antara lain: (1) Kriteria kelayakan validasi materi sebesar 95,37% (layak), dan kriteria kelayakan validasi media sebesar 90,21% (layak); (2) Kriteria kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% (praktis), dan kriteria kelayakan kepraktisan uji coba skala besar sebesar 98,62% (praktis); uji coba skala kecil yang 33 dilaksanakan pada kelas IVA dan Uji coba Skala besar dilaksanakan pada Kelas IVB SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran HAKAN memenuhi kedua kriteria kelayakan". 3.

Quotes detected: 0.08%

id: 54

"Hasil Penelitian Suherman, Anggi Rahmani dan Alpiani (2022), dengan judul "

P

Plagiarism detected: 0.17% <https://core.ac.uk/download/pdf/230756066.pdf...> + 20 resources!

id: 55

engembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasa

r

Quotes detected: 0.42%

id: 56

", dengan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi panas dan perpindahannya di Kelas V memenuhi kriteria sangat baik/valid dengan hasil uji ahli media mencapai tingkat kevalidan 92%, ahli materi 81%. Skor pretest untuk pengukuran minat belajar siswa mencapai 453 atau 45,3% dan skor posttest mencapai 815 atau 81,5%".

C. Kerangka Berfikir Kerangka pemikiran ini merupakan dasar pemikiran dari fakta, observasi dan telah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan

lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran materi dan perubahannya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan siswa mendapatkan makna yang sesungguhnya dari materi yang dipelajari. Dari skema ini penelitian dapat menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran 34 Melalui Video Animasi Materi Makna dan Karakteristik NKRI wilayah Pada Kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri, karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi agar mereka tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran materi perubahan wujud benda di kelas. Berikut uraian kerangka pemikiran yang diterapkan pada penelitian sebagai berikut. 35 Gambar 2.4 Skema Kerangka berfikir Penelitian Terdahulu a. Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati dan Nasrul Hakim (2019), dengan judul

Quotes detected: 0.11% id: 57

"Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar",

dengan hasil produk layak diuji coba dengan kriteria sangat valid. b. Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono (2019),

Plagiarism detected: 0.17% <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 7 resources! id: 58

judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "HAKAN" Pada Mata Pelajaran PPKn Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon I

V

Quotes detected: 0.1% id: 59

", dengan hasil layak digunakan. c. Suherman, Anggi Rahmani dan Alpiani (2022), dengan judul "

P

Plagiarism detected: 0.22% <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 19 resources! id: 60

engembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas dan Perubahannya Di Kelas V Sekolah Dasar", dengan hasil media memenuhi kriteria sangat baik/valid.

Desain Desain

Plagiarism detected: 0.21% <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 6 resources! id: 61

penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang mencakup analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation)

) RumusanMasalah a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri? b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Daelm 4 Kota Kediri? c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri? Produk Media melalui video animasi pada materi makna dan karakteristik wilayah NKRI Yang valid, praktis dan efektif. Teori Menurut Hamzah (2011:122) Media pembelajaran adalahh berbagai macam alat komunikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa dirancang untuk mewujudkan

Plagiarism detected: 0.12% <https://www.zonareferensi.com/pengertian-med...> + 2 resources! id: 62

lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat melaksanakan pembelajarann secara efektif dan efisien. Menurut

Rahmayanti (2016:431) "Media video animasi adalah media audio-visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi". 36

Plagiarism detected: 0.14% <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 3 resources! id: 63

BAB III METODE PENELITIAN A. Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D

). Setiap langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan permasalahan yang membutuhkan pemecahan atau solusi dengan menggunakan suatu produk tertentu. Dalam

Plagiarism detected: 0.47% <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> id: 64

penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE. Dalam penelitian ini akan menghasilkan pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa video animasi tentang makna dan karakteristik wilayah NKRI. Dalam metode R&D terdapat beberapa model pengembangan, salah satunya yaitu model pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) seperti halnya disampaikan oleh Sugiyono (2016:38). "Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang

mencakup analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan, implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi)". Model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. 37 Model ADDIE dipilih karena memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilaluinya, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Tegeh dan Kirna (2013:220) bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran yang sistematis, model ini disusun secara terprogram berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan belajar yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan. Peneliti

Plagiarism detected: 0.21% <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 6 resources! id: 65

mengembangkan media pembelajaran video animasi ini menggunakan model ADDIE dikarenakan model ADDIE memiliki tahapan pendekatan yang sistematis sebagai pedoman dalam mengembangkan pembelajaran. Dengan menggunakan model ADDIE yang

sangat mudah dipahami dan alur yang sangat jelas, memudahkan pengembangan produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/dow...>

id: 66

Tahapan dari model ADDIE dapat dilihat dari gambar 3.1 Analisis (Analysys) Evaluasi (Evaluation) Perencanaan (Design) Pengembangan (Development) Implementasi (Implementati on) 38 Gambar 3.1 Langkah model pengembangan ADDIE (Tegeh dkk, 2014:42

) B. Prosedur Pengembangan Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan atau proses pengembangan sebagai berikut: 1. Analisis (Analysys) Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan yaitu berupa analisis kebutuhan dan analisis kinerja pada saat proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara di sekolah untuk mendapatkan informasi apakah terdapat permasalahan dan alternatif solusi yang dapat dilakukan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru selama proses belajar mengajar. Menurut Pribadi (2014:23) Tahap analisis dibagi menjadi dua tahap, yaitu sebagai berikut. a. Analisis kebutuhan Untuk mencari tahu tentang sejauh mana kemampuan pemahaman yang dimiliki siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan, dalam hal ini masalah yang dihadapi siswa yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi makna dan karakteristik wilayah NKRI kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri adalah dalam pembelajaran peserta didik kurang dapat memahami pembelajaran, dikarenakan proses pembelajaran yang terlalu monoton, kurang bervariasi sehingga membosankan bagi peserta didik. Pada tahap 39 analisis kebutuhan, dilaksanakan untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan untuk keperluan proses pembelajaran supaya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. b. Analisis kinerja Pada tahap ini peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar,

 **Plagiarism detected: 0.23%** <https://gurupintar.ut.ac.id/index.php/2023/03/08...> + 8 resources!

id: 67

dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini ditemukan permasalahan bahwa pendidik hanya menggunakan buku cetak dan LKS dari kemendikbud dan menggunakan metode ceramah, Sehingga

pembelajaran terkesan membosankan dan kurang menarik peserta didik. Setelah melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan dibutuhkan evaluasi untuk melanjutkan tahap berikutnya yakni tahap pengembangan desain. Hasil dari evaluasi diketahui, perlu adanya pengembangan media untuk materi makna dan karakteristik NKRI. 2. Desain (Design) Pada tahap desain ini dilakukan dengan merancang media yang akan dikembangkan. Tahap desain merupakan tahap kedua dalam pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk merancang sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan agar dapat mencapai tujuan. Adapun tahapan dalam merancang produk media pembelajaran video animasi sebagai berikut. a). Menentukan judul media, judul media yang dipilih harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan 40 pembelajaran; b). Membuat desain media pembelajaran yang akan dibuat; c). Menentukan materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; d). Merancang atau mendesain menu-menu yang menarik dan sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; e). Menentukan background, suara, font, dll yang dapat menarik perhatian siswa. a. Pengembangan (Development) Tahap pengembangan merupakan suatu perwujudan dari tahap desain. Pada tahap desain telah dirancang gambaran media pembelajaran video animasi yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kevalidan media. Pengembangan media berupa video animasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi makna dan karakteristik wilayah NKRI kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri kemudian akan dievaluasi oleh

 **Plagiarism detected: 0.33%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/hand...>

id: 68

ahli media dan ahli materi dalam media dengan revisi. Validasi tersebut bertujuan agar antara media yang dibuat dan materinya sesuai di lapangan. b. Implementasi (Implementation) Tahap implementasi adalah tahap keempat pada model ADDIE. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran video animasi

untuk mempelajari makna dan karakteristik wilayah NKRI. Pada tahap ini media pembelajaran video 41 animasi akan diimplementasikan pada siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri sebagai subjek yang digunakan pada penelitian uji coba terbatas akan di implementasikan pada 12 siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 3 Kota Kediri. Uji coba skala luas diterapkan dalam 24 siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. Setelah uji coba terbatas dan uji coba luas, dilakukan evaluasi dari respon guru dan siswa kemudian melakukan revisi. c. Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian sebuah produk yang dikembangkan sebagai hasil akhir dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Tahapan ini menentukan apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Setelah melakukan evaluasi akhir, maka diperoleh sebuah produk media pembelajaran video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI kelas 4 Sekolah Dasar. C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kampung Dalem 4 Kota Kediri yang beralamat di Jl. Brigjend. Katamso No. 1, Kampung Dalem, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur. Alasan memilih SD Negeri Kampung Dalem 4 Kota Kediri sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti menemukan permasalahan yang relevan antara permasalahan yang terjadi di SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri yang 42 kurangnya inovasi pembelajaran dengan permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti dalam penelitian ini. 2. Subjek Penelitian Peserta penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri,

 **Plagiarism detected: 0.5%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 13 resources!

id: 69

yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. D. Uji Coba Model/Produk Uji coba produk media pembelajaran video animasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. 1. Desain Uji Coba a. Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan produk dan digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran video animasi.

Uji coba skala terbatas difokuskan pada pengembangan dan penyempurnaan produk. Setelah melakukan uji

coba terbatas, peneliti melakukan perbaikan pada produk media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitasnya. b. Uji Coba Luas Setelah menyelesaikan uji coba terbatas, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji coba skala luas untuk mengevaluasi apakah produk

 **Plagiarism detected: 0.21%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 4 resources! id: 70

media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan 43 memenuhi kriteria yang ditetapkan. Uji coba skala luas bertujuan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan

secara lebih komprehensif. Namun, pada uji coba skala luas jumlah populasi lebih besar daripada uji coba terbatas. 2. Subjek Uji Coba a. Uji coba skala terbatas Pengambilan sampel pada uji coba skala terbatas menggunakan teknik sampel acak di mana peneliti mengambil secara acak sebanyak 12 siswa untuk dijadikan sampel di kelas 4 SDN Kampung Dalem 3 Kota Kediri. b. Uji coba skala luas

 **Plagiarism detected: 0.67%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 15 resources! id: 71

Media pembelajaran video animasi telah diuji coba secara luas kepada 24 siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. Hasil dari uji coba ini akan dievaluasi untuk mendapatkan feedback dan saran dari siswa dan guru mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila, khususnya pada materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan siswa dan guru kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri terkait media pembelajaran video animasi.

44 E. Validasi Model/Produk Menurut Sugiyono (2016:302), Validasi produk dapat dilakukan dengan mengundang beberapa ahli atau pakar yang berpengalaman untuk mengevaluasi desain dan membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan lebih lanjut. Validasi produk dilakukan oleh ahli konstruksi media dan ahli materi tergantung dari produk yang dikembangkan. Adapun dosen yang menjadi ahli materi dalam media adalah Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri dan ahli media adalah Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku dosen Multimedia di Universitas Nusantara PGRI Kediri. F. Instrumen Pengumpulan Data Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penggunaan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas media video animasi serta validitas materi yang terdapat dalam media tersebut. Selain itu, angket juga digunakan untuk mendapatkan tanggapan dan respon dari guru dan siswa terkait

 **Plagiarism detected: 0.36%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 15 resources! id: 72

penggunaan media pembelajaran video animasi. Sementara itu, tes evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi dalam mengajarkan materi tentang makna dan karakteristik wilayah NKRI. Dengan menggunakan kedua metode ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk evaluasi dan peningkatan media pembelajaran yang dikembangkan.

45 1. Pengembangan Instrumen Pengembangan instrumen berkaitan dengan penggunaan alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 14 resources! id: 73

terkait pengembangan media pembelajaran. Keakuratan data yang dihasilkan dapat diketahui apabila instrumen yang digunakan memiliki validitas. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran video animasi untuk

pembelajaran mengenai makna dan karakteristik wilayah NKRI, beberapa instrumen yang digunakan antara lain lembar angket, tes, dan validasi. Para responden diminta untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan dalam instrumen tersebut. a. Angket Validasi Media dan Materi Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi. Lembar validasi ini berisi angket ahli media untuk mengetahui nilai kevalidan media yang sudah dikembangkan dan angket ahli materi ini digunakan untuk mengetahui nilai kevalidan materi yang terdapat dalam media video animasi. Dalam lembar validasi berisi aspek-aspek yang dinilai oleh validator sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. b.

 **Plagiarism detected: 1.23%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 20 resources! id: 74

Angket Respon Guru dan Respon Siswa Sesuai dengan Sugiyono (2015-216), angket digunakan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden. Dalam konteks ini, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi 46 tentang media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan serta untuk mengukur tingkat kepraktisan media tersebut. Angket akan diberikan kepada guru untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran video animasi, dan juga kepada siswa untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media tersebut dapat memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. c. Tes Evaluasi Tes merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi untuk dikerjakan siswa setelah mendapatkan pembelajaran dari guru. Siswa akan diberikan tes tulis sebanyak 20 soal yang sesuai dengan materi pada media pembelajaran video animasi. Nilai soal tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk saat digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Validasi Instrumen Validasi instrumen pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini

memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan dari suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu yang telah dilakukan pengujian instrumen yang telah dibuat dan divalidasi oleh validator. Tabel 3.1 Skor Penilaian Media Materi Video Animasi Peringkat Skor Keterangan 47 Sangat Baik 5 Materi dan media sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Baik 4 Materi dan media valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedang 3 Materi dan media kurang valid untuk digunakan pada proses pembelajaran. Buruk 2 Materi dan media buruk untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Buruk Sekali 1 Materi dan media buruk sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (Sumber: Sugiyono (2014:132)) Tabel 3.2 Angket Pernyataan Lembar Validasi Ahli Media No. Aspek yang Dinilai Indikator Skor 1 2 3 4 5 1. Tampilan Desain Layout 1. Desain sampul sesuai dengan materi. 2. Desain background sinkron dengan materi. 2. Teks 1.

Ketepatan pemilihan warna teks agar menarik dan mudah dibaca 3. Gambar 1. Kualitas tampilan gambar jelas. 2. Kesesuaian ukuran gambar. 3. Pemilihan gambar sesuai dengan materi 4. Animasi 1. Animasi menarik dan jelas 2. Kesesuaian penempatan animasi 5. Audio 1. Ketepatan pemilihan background dengan materi 2. Kesesuaian pemilihan sound effect 6. Video 1. Ketepatan pemilihan video dengan materi Skor Total Skor Maksimal Presentase Skor Tabel 3.3 Angket Pernyataan Lembar Validasi Ahli Materi No. Aspek yang Dinilai Skor 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi makna dan karakteristik wilayah NKRI dengan capaian pembelajaran 48 2. Kesesuaian materi makna dan karakteristik wilayah NKRI dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran 3. Materi pembelajaran makna dan karakteristik wilayah NKRI sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Materi pembelajaran yang mencakup makna dan karakteristik wilayah NKRI 5. disajikan secara terstruktur dan teratur dalam media pembelajaran berupa video animasi. 6. Bahasa yang digunakan singkat dan tidak bertele-tele 7. Penggunaan bahasa pada materi mudah dipahami 8. Kalimat yang digunakan efektif Skor Total Skor Maksimal Presentase Skor G. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan Analisis Data a. Kevalidan Data kevalidan diperoleh dari

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...>

id: 75

ahli media dan ahli materi. Data lembar validasi dihitung berdasarkan hasil angket yang sudah diisi oleh validator ahli media dan ahli materi.

Menurut Riduwan (Pattimura (2020:806)) untuk menghitung rata-rata skor tersebut menggunakan rumus sebagai berikut. Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\%$ Nilai rata-rata tersebut digambarkan berdasarkan kategori tingkat kevalidan pada table berikut. Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi Presentase Kategori Keterangan 80% - 100% Sangat Valid Sangat valid digunakan 49 60% - 80% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil 40% - 60% Cukup Valid Boleh digunakan setelah revisi besar 20% - 40% Kurang Valid Kurang valid digunakan 0% - 20% Tidak Valid Tidak valid untuk digunakan Pattimura (2020:806) Sehingga dapat diketahui bahwa penelitian dengan pengembangan produk ini tingkat kevalidannya $\geq 80\%$ sehingga dikatakan produk ini sanagat valid digunakan. b. Kepraktisan Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Data lembar praktisi dihitung berdasarkan hasil angket yang sudah diisi oleh praktisi. Menurut Pattimura (2020:806) untuk menghitung rata-rata skor tersebut menggunakan rumus sebagai berikut. Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\%$ Nilai rata-rata tersebut digambarkan berdasarkan kategori tingkat kevalidan pada table berikut. Tabel 3.7 Kriteria Respon Guru dan Siswa Presentase Kategori Keterangan 80% - 100% Sangat Praktis Sangat praktis digunakan 60% - 80% Prktis Boleh digunakan setelah revisi kecil 40% - 60% Cukup Praktis Boleh digunakan setelah revisi besar 20% - 40% Kurang Praktis Kurang praktis digunakan 0% - 20% Tidak Praktis Tidak praktis untuk digunakan 50 Pattimura (2020:806) Sehingga dapat diketahui bahwa penelitian dengan pengembangan produk ini tingkat kevalidannya $\geq 80\%$ sehingga dikatakan produk ini sanagat praktis digunakan. c. Keefektifan Peserta didik diberikan tes tulis yang berisi 20 soal dan hasilnya akan dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Nilai Individu = $\frac{h}{h} \times 100\%$ Berdasarkan hasil nilai tersebut, maka akan digambarkan sesuai dengan kategori nilai yang tertera dalam table berikut. Tabel 3.8 Kategori Nilai Rata-rata Kategori 80 - 100 Sangat Baik 60 - 79 Baik 40 - 59 Cukup Baik 20 - 39 Tidak Baik 0 - 19 Sangat Tidak Baik Pajaitan, dkk (2020:1353) Hasil tes tulis setiap peserta didik nantinya akan diinterpretasikan dengan ketuntasan klasikal peserta didik tuntas dengan jumlah seluruh peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas apabila ketuntasan yang diperoleh sebesar $\geq 80\%$ dengan rumus sebagai berikut. Ketuntasan = $\frac{h}{h} \times 100\%$ 51 Berdasarkan nilai ketuntasan yang diperoleh, maka akan digambarkan sesuai dengan kategori tingkat keefektifan yang tertera dalam tabel berikut. Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kefektifan Presentase Kategori 80% - 100% Sangat Efektif 60% - 80% Efektif 40% - 60% Cukup Efektif 20% - 40% Kurang Efektif 0% - 20% Tidak Efektif Panjaitan, dkk (2020:1353) 2. Norma Pengujian Pengembangan media pembelajaran video animasi dapat dikembangkan dengan berhasil jika: a. Dikatakan valid jika pada kategori kevalidan memperoleh skor $\geq 80\%$. b. Dikatakan praktis jika pada kategori kepraktisan memperoleh skor $\geq 80\%$. c. Dikatakan efektif jika peserta didik ketuntasan yang diperoleh sebesar $\geq 80\%$. 52 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pendahuluan 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Studi Lapangan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada bulan Maret 2022, telah dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi makna dan karakteristik wilayah NKRI terhadap guru dan siswa kelas 4 di SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri. Pelaksanaan observasi ini difokuskan pada media yang digunakan guru saat proses pembelajaran di SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri, diketahui sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru hanya buku paket dan LKS. Sumber tersebut kurang efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi, dan dalam penyampaian materi guru hanya dengan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga siswa memerlukan media pembelajaran pendukung agar dapat menarik perhatian siswa dan mudah memahami materi pembelajaran makna dan karakteristik wilayah NKRI. 53 Berdasarkan paparan permasalahan di atas, dibutuhkan solusi berupa penggunaan sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik salah satunya dengan media pembelajaran berbasis teknologi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri.

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://gurupintar.ut.ac.id/index.php/2023/03/08...> + 3 resources!

id: 76

Dengan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru

serta membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilaksanakan di SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran materi makna dan karakteristik wilayah NKRI siswa kelas 4 yaitu diketahui sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru hanya buku paket dan LKS. Sumber tersebut kurang efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi, dan dalam penyampaian materi guru hanya dengan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di sekolah setempat, data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar pada

pengembangan media pembelajaran video animasi tentang makna dan karakteristik wilayah NKRI. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi yang dikembangkan dan bertujuan untuk dapat memudahkan siswa dalam 54 memahami materi yang disajikan oleh guru serta membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan kegiatan pembelajaran. 3. Desain Awal (draft) Model Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi.

Pembuatan desain awal video animasi menggunakan aplikasi Vlog Now. Berikut akan ditampilkan desain media yang dikembangkan beserta keterangannya. a. Tampilan Halaman Tampilan Awal Pada halaman tampilan awal ini terdapat gambar sekolah disertai audio suara bel tanda masuk sekolah. Dalam scene ini menggambarkan tanda kelas akan segera dimulai. Gambar 4.1 Desain Awal Halaman Tampilan Awal b. Tampilan Halaman Judul Pada halaman judul ini berisi audio salam pembuka dan menanyakan keadaan siswa sebelum memulai pembelajaran, serta penyampaian materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam video. 55 Gambar 4.2 Desain Awal Halaman Judul c. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran Pada tampilan halaman tujuan pembelajaran ini berisi teks tujuan pembelajaran yakni "Peserta didik dapat menjelaskan makna dan karakteristik wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia", dilengkapi audio penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan teks tersebut. Gambar 4.3 Desain Awal Halaman Tujuan Pembelajaran d. Tampilan Halaman Materi Pada halaman materi terdapat teks materi tentang pengertian negara, makna NKRI, tujuan NKRI, fungsi diselenggarakannya NKRI, dan karakteristik wilayah NKRI yang terbagi menjadi dua 56 yaitu secara astronomis dan geografis, menjelaskan 38 provinsi yang ada di Indonesia saat ini. Gambar 4.4 Desain Awal Halaman Materi e. Tampilan Halaman Video Halaman video ini berisi sebuah video yang membahas tentang 38 provinsi di Indonesia beserta ibu kotanya. Gambar 4.5 Desain Awal Halaman Video f. Tampilan Halaman Penutup Pada halaman penutup ini berisi audio kesimpulan pembelajaran hari ini, pesan pembelajaran hari ini serta salam penutup. 57 Gambar 4.6 Desain Awal Halaman Penutup B. Pengujian Model Terbatas 1. Deskripsi Uji Validasi Ahli a. Validasi oleh Ahli Media Pada penelitian ini validasi ahli media didapatkan dengan cara melakukan validasi kepada dosen ahli media. Validator ahli media pada penelitian ini yaitu Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd pada tanggal 8 Juni 2023. Berikut ini hasil yang diperoleh peneliti dari validasi ahli media. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media No. Aspek yang Dinilai Indikator Skor 1 2 3 4 5 1. Tampilan Desain Layout 1. Desain sampul sesuai dengan materi. √ 2. Desain bacgraund sinkron dengan materi. √ 2. Teks 1. Ketepatan pemilihan ukuran huruf. √ 2. Kesesuaian memilih font menarik dan mudah dibaca. √ 3. Ketepatan pemilihan warna teks agar menarik dan mudah dibaca √ 3. Gambar 1. Kualitas tampilan gambar jelas. √ 2. Kesesuaian ukuran gambar. √ 58 3. Pemilihan gambar sesuai dengan materi √ 4. Animasi 1. Animasi menarik dan jelas √ 2. Kesesuaian penempatan animasi √ 5. Audio 1. Ketepatan pemilihan backsound dengan materi √ 2. Kesesuaian pemilihan sound effect √ 6. Video 1. Ketepatan pemilihan video dengan materi √ Skor Total 58 Skor Maksimal 65 Persentase Skor 89% Nilai =
$$100\% = \frac{h}{h} \times 100\% = \frac{58}{65} \times 100\% = 89\%$$
 b. Validasi oleh Ahli Materi Pada penelitian ini untuk mendapatkan validasi oleh ahli materi yaitu dengan cara melakukan validasi materi kepada dosen ahli materi. Validator ahli materi pada penelitian ini yaitu Kukuh Andri Aka, M.Pd pada tanggal 7 Juni 2023. Berikut ini

hasil validasi ahli materi yang telah diperoleh peneliti. TABEL 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No. Aspek yang Dinilai Skor 1 2 3 4 5 1. Materi sesuai dengan capaian pembelajaran √ 2. Materi dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran √ 59 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran √ 4. Media sesuai dengan materi √ 5. Materi yang disajikan disusun secara sistematis √ 7. Bahasa mudah dipahami √ 8. Penggunaan kalimat di dalam media baik √ Skor Total 32 Skor Maksimal 40 Persentase Skor 80% Nilai =
$$\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$$
 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) a. Deskripsi Uji Coba Terbatas Video animasi yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, maka dapat diuji cobakan pada kegiatan pembelajaran untuk mengetahui efektifitas dan kepraktisan media yang telah dikembangkan. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Kampung Dalem 3 Kota Kediri dengan subjek penelitian kelas 4 yang berjumlah 12 orang pada tanggal 13 Juni 2023. Implementasi media dalam pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Siswa diminta untuk memperhatikan video animasi yang menjelaskan materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Diselasele siswa memperhatikan video animasi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi makna dan karakteristik wilayah NKRI, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam meyimak 60 Setelah materi di dalam video animasi telah tersampaikan semua, guru memastikan bahwa semua siswa paham akan materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba terbatas itu berupa kepraktisan dari

respon guru dan respon siswa, keefektifan dari hasil evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran video animasi.

b. Hasil Uji Coba Terbatas 1) Keefektifan (Hasil Tes Evaluasi Siswa) Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Kemampuan siswa dalam memahami materi makna dan karakteristik wilayah NKRI diukur dengan mengacu pada hasil setelah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Berikut ini hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas No Nama Siswa Nilai Keterangan 1. Alesha 95 Tuntas 2. Asya 100 Tuntas 3. Asyfa 90 Tuntas 4. Dymas 95 Tuntas 5. Hafid 80 Tuntas 6. Inatsa 100 Tuntas 7. Luqman 70 Tidak Tuntas 8. Arifin 85 Tuntas 9. Rizky 100 Tuntas 10. Ivana 90 Tuntas 11. Mozza 70 Tidak Tuntas 12. Arjun 80 Tuntas Jumlah 1.055 - 61 Rata-rata 88 - Keterangan: 10 Siswa = Tuntas, 2 Siswa = Tidak Tuntas Rumus: Ketuntasan =
$$\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{10}{12} \times 100\% = 83,3\%$$
 Berdasarkan hasil dari tes evaluasi yang dilakukan pada uji skala terbatas pada siswa kelas 4 sebanyak 12 siswa memperoleh hasil dengan 10 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa diperoleh nilai persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 83,3% dengan rata-rata 88. 2) Kepraktisan a) Angket Respon Guru Data

analisis respon guru diperoleh melalui penilaian yang diberikan oleh guru dalam angket respon guru. Berikut ini adalah hasil angket respon guru terhadap video animasi yang telah diperoleh oleh peneliti: Tabel 4.4 Data Tabel Angket Respon Guru (Uji Terbatas) No. Aspek yang Dinilai Skor 1 2 3 4 5 1. Media mudah dipahami. ✓ 2. Materi sesuai tujuan pembelajaran. ✓ 3. Media memudahkan guru dalam penyampaian materi. ✓ 4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. ✓ 5. Penggunaan media fleksibel. ✓ 6. Media membuat siswa mudah memahami materi. ✓ 6 7. Dengan adanya media siswa dapat belajar mandiri. ✓ 8. Gambar maupun tulisan terlihat menarik. ✓ 9. Media digunakan untuk sumber belajar. ✓ 10. Media menumbuhkan daya tarik siswa untuk belajar ✓ Skor Total 47 Skor Maksimal 50 Persentase Skor 94% Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$ b) Angket Respon Siswa Selain itu, juga dilakukan penggunaan angket respon siswa sebagai tolak ukur. Data respon siswa dianalisis berdasarkan penilaian yang diberikan dalam angket respon siswa. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa terhadap video animasi yang telah diperoleh oleh peneliti: Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Terbatas) No. Aspek yang Dinilai Alternatif Jawaban Total Ya Ya = 1 Tidak = 0 1. Video animasi mudah digunakan ✓ 12 2. Materi yang disajikan mudah dipahami ✓ 10 3. Media menarik perhatian ✓ 12 4. Tampilan media jelas dan menarik ✓ 12 5. Media membuat pembelajaran menyenangkan. ✓ 11 6. Bahasa mudah dipahami ✓ 12 7. Media dapat menumbuhkan motivasi belajarmu ✓ 12 Jumlah Skor 81 Skor Maksimal 84 63 Persentase Skor 96% Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{81}{84} \times 100\% = 96\%$ 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Kampung Dalem 3 Kota Kediri menggunakan video animasi, diperoleh hasil pada uji keefektifan persentase sebesar 83,3%. Sedangkan hasil uji kepraktisan angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa mendapatkan persentase nilai sebesar 94% untuk angket guru dan 96% untuk angket siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi sudah efektif dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. C.

Pengujian Model Perluasan 1. Deskripsi Uji Coba Luas Video animasi yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dapat diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui efektifitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Uji coba luas ini dilakukan di SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri dengan subjek penelitian siswa kelas 4 yang berjumlah 24 siswa pada tanggal 14 Juni 2023. Implementasi media dalam pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. 64 Siswa diminta untuk memperhatikan video animasi yang menjelaskan materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Disela-sela siswa memperhatikan video animasi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi makna dan karakteristik wilayah NKRI, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam mengikuti dan memperhatikan pembelajaran di kelas. Setelah materi di dalam video animasi telah tersampaikan semua, guru memastikan bahwa semua siswa paham akan materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba luas meliputi penilaian praktisitas dari respon guru dan siswa, serta evaluasi efektivitas setelah penggunaan media pembelajaran video animasi. 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas a. Keefektifan (Hasil Tes Evaluasi Siswa) Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Kemampuan siswa dalam memahami materi makna dan karakteristik wilayah NKRI diukur dengan mengacu pada hasil setelah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Berikut ini hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas No Nama Siswa Nilai Keterangan 1. Arifah 95 Tuntas 2. Danendra 80 Tuntas 3. Fery 85 Tuntas 4. Kayla 100 Tuntas 5. Keyza 95 Tuntas 6. Maulana 70 Tidak Tuntas 7. Kris 80 Tuntas 8. Irfan 100 Tuntas 9. Dhafi 80 Tuntas 10. Devin 95 Tuntas 11. Furqon 80 Tuntas 12. Rayyan 95 Tuntas 13. Mei 95 Tuntas 14. Prameswari 100 Tuntas 15. Rafi 95 Tuntas 16. Syifa 100 Tuntas 17. Renada 90 Tuntas 18. Reza 100 Tuntas 19. Risma 100 Tuntas 20. Safa 90 Tuntas 21. Sania 85 Tuntas 22. Salsabila 95 Tuntas 23. Chelsea 80 Tuntas 24. Salma 100 Tuntas Jumlah 2.185 - Rata-rata 91 - Keterangan: 23 Siswa = Tuntas, 1 Siswa = Tidak Tuntas Rumus: Ketuntasan = $\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{23}{24} \times 100\% = 95,8\%$ Berdasarkan hasil dari tes evaluasi yang dilakukan pada uji skala luas pada siswa kelas 4 sebanyak 24 siswa memperoleh hasil dengan 23 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa diperoleh nilai persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 96% dengan rata-rata 91. 66 b. Kepraktisan 1) Angket Respon Guru

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://repository.uir.ac.id/4836/6/BAB%203.pd...> id: 80

Angket respon guru digunakan sebagai salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap video animasi yang telah dikembangkan. Tabel 4.7 Data Tabel Angket Respon Guru Uji Luas No. Aspek yang Dinilai Skor 1 2 3 4 5 1.

 **Plagiarism detected: 0.35%** <https://glints.com/id/lowongan/sekolah-animasi...> + 2 resources! id: 81

Media pembelajaran video animasi mudah saya pahami ✓ 2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓ 3. Mudah untuk membantu penyampaian materi ✓ 4. Bahasa yang digunakan jelas ✓ 5. Waktu penggunaan media fleksibel. ✓ 6. Membantu siswa memahami materi ✓ 7. Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mandiri ✓ 8. Tulisan maupun gambar terlihat jelas dan menarik. ✓ 9. Video animasi dapat dijadikan sumber belajar. ✓ 10. Dapat menumbuhkan daya tarik siswa. ✓ Skor Total 49 Skor Maksimal 50 Persentase Skor 98% Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$ 2) Angket Respon Siswa Angket respon siswa digunakan sebagai salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap video animasi yang telah dikembangkan. 67 Tabel 4.8 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas No. Aspek yang Dinilai Alternatif Jawaban Total Ya Ya = 1 Tidak = 0 1. Media dapat dipahami ✓ 21 2. Materi jelas mudah dipahami ✓ 24 3. Dapat menarik perhatian ✓ 24 4. Tampilan media jelas dan menarik ✓ 22 5. Adanya media pembelajaran lebih menyenangkan ✓ 24 6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. ✓ 24 7. Video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar ✓ 24 Jumlah Skor 163 Skor Maksimal 168 Persentase Skor 97% Nilai = $\frac{h}{h} \times 100\% = \frac{163}{168} \times 100\% = 97\%$ D. Validasi Model 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi a. Validasi oleh Ahli Media Sebelum melakukan uji coba lapangan (uji coba terbatas maupun uji coba luas),

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 3 resources! id: 82

media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh validator

yaitu Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Validator diminta mengisi lembar angket validasi media yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberikan checklist (√) pada kolom skor yang tersedia. 68 Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase skor sebesar 89%. Jadi

 **Plagiarism detected: 0.5%** <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 4 resources! id: 83

dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan. b. Validasi oleh Ahli Materi Sebelum melakukan uji coba lapangan (uji coba terbatas), media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti juga divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi. Validator ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi yang

dikembangkan, yaitu Kuku Andri Aka, M.Pd. Validator diminta mengisi lembar angket validasi materi yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberikan checklist (√) pada kolom skor yang tersedia. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 80%. Kesimpulannya media sangat valid. 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi video animasi dilakukan melalui beberapa tahap yaitu uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase skor sebesar 89%, dengan penjelasan yakni Pada aspek tampilan desain layout, desain sampul sudah sesuai dengan materi dan desain background sinkron dengan materi. Pada aspek teks, ketepatan pemilihan huruf, kesesuaian memilih font menarik dan 69 mudah dibaca, dan ketepatan pemilihan warna teks agar menarik dan mudah dibaca. Pada aspek gambar, kualitas tampilan gambar jelas, kesesuaian ukuran gambar dan pemilihan gambar sesuai dengan materi. Pada aspek animasi, animasi menarik dan jelas dan kesesuaian penempatan animasi. Pada aspek audio, ketepatan pemilihan background dengan materi, dan kesesuaian pemilihan sound effect. Pada aspek video, ketepatan pemilihan video dengan materi. Sedangkan hasil uji validasi dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 80%, dengan penjelasan yakni pada aspek relevansi materi, materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, materi sudah sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek penyajian materi, materi disajikan secara sistematis. Pada aspek bahasa, bahasa yang digunakan singkat dan tidak bertele-tele, bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh siswa dan kalimat yang digunakan efektif. Pada saat melakukan validasi diperoleh kritik dan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi, sehingga dapat dilakukan perbaikan. Kritik dan saran yang diperoleh setelah melakukan validasi disajikan dalam tabel berikut ini. Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi No. Kritik dan Saran Keterangan Gambar 1. Gambar Sebelum Validasi 70 Desain sampul belum sesuai materi Gambar Setelah Validasi 2. Tampilan gambar karakteristik wilayah NKRI peta geografis Gambar Sebelum Validasi Gambar Setelah Validasi 3. Perbaikan Pasal 18 Ayat (1) UUD Gambar Sebelum Validasi Gambar Setelah Validasi 4. Provinsi dari 37 provinsi menjadi 38 provinsi Gambar Sebelum Validasi Gambar Setelah Validasi 5. Melengkapi identitas pengembang produk Gambar Sebelum Validasi - Gambar Setelah Validasi Kritik dan saran dari ahli media maupun ahli materi dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi agar dapat diterapkan sebagai media yang baik. 3. Desain Akhir Model 72 Tampilan akhir media pembelajaran video animasi setelah divalidasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini. a. Tampilan Halaman Tampilan Awal Pada halaman Tampilan Awal ini terdapat gambar sekolah disertai audio suara bel tanda masuk sekolah. Dalam scene ini menggambarkan tanda kelas akan segera dimulai. Gambar 4.7 Desain Akhir Halaman Tampilan Awal b. Tampilan Halaman Judul Pada halaman judul ini berisi audio salam pembuka dan menanyakan keadaan siswa sebelum memulai pembelajaran, serta penyampaian materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam video. Gambar 4.8 Desain Akhir Halaman Judul c. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran 73 Pada tampilan halaman tujuan pembelajaran ini berisi teks tujuan pembelajaran yakni "Peserta didik dapat menjelaskan makna dan karakteristik wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia", dilengkapi audio penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan teks tersebut. Gambar 4.9 Desain Akhir Halaman Tujuan Pembelajaran d. Tampilan Halaman Materi Pada halaman materi terdapat teks materi tentang pengertian negara, makna NKRI, tujuan NKRI, fungsi diselenggarakannya NKRI, dan karakteristik wilayah NKRI yang terbagi menjadi dua yaitu secara astronomis dan geografis, menjelaskan 38 provinsi yang ada di Indonesia saat ini. Gambar 4.10 Desain Akhir Materi Pengertian Negara 74 Gambar 4.11 Desain Akhir Halaman Materi Tujuan NKRI Gambar 4.12 Desain Akhir Halaman Materi Fungsi NKRI Gambar 4.13 Desain Akhir Halaman Materi Karakteristik Wilayah NKRI 75 Gambar 4.14 Desain Akhir Halaman Materi Jumlah Provinsi NKRI e. Tampilan Halaman Video Halaman video ini berisi sebuah video yang membahas tentang 38 provinsi di Indonesia beserta ibu kotanya. Gambar 4.15 Desain Akhir Halaman Video f. Tampilan Halaman Penutup Sebelum video pembelajaran berakhir terdapat penutup sebagai penanda bahwa pemutaran video animasi pembelajaran berakhir. Gambar 4.16 Desain Akhir Halaman Penutup g. Tampilan Halaman Profil Pengembang 76 Setelah penutupan, selanjutnya terdapat profil pengembang yang berisikan biodata singkat dari pengembang media pembelajaran video animasi. Gambar 4.16 Desain Akhir Halaman Profil Pengembang E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi Model Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut. a. Guru menggunakan video animasi untuk media saat pembelajaran. b. Video animasi yang dihasilkan dibuat menggunakan aplikasi Vlog Now c. Aplikasi Vlog Now digunakan untuk mengedit video animasi yang lengkap dengan pilihan efek suara yang unik. d. Materi yang akan disampaikan pada video animasi yaitu makna dan karakteristik wilayah NKRI. e. Video animasi ini didesain dengan sangat menarik agar siswa lebih fokus dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. 77 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model a. Prinsip-prinsip Video Animasi Prinsip dari media pembelajaran video animasi ini yaitu dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam mencapai capaian dan tujuan pembelajaran yang diinginkan guru pada materi makna dan karakteristik wilayah NKRI. Media animasi ini dibentuk videovideo animasi yang terdapat guru menjelaskan, terdapat animasi peta yang berisi 38 provinsi yang ada di Indonesia saat ini. a. Keunggulan Video Animasi Keunggulan media video animasi menurut Wayan Sukanta, (2017:25) yaitu sebagai berikut. 1) Penggabungan elemen media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan presentasi yang sesuai dengan gaya belajar siswa. 2) Tidak membuat siswa bosan. 3) Gambar dan warna-warni yang terdapat di dalam video menjadi daya tarik siswa. 4) Gambar lebih terlihat nyata. 5) Mudah untuk dibuat dan dimodifikasi. 6) Penyampaian materi pelajaran jauh lebih mudah dan simpel. b.

Kelemahan Video Animasi Kelemahan media video animasi menurut Kustandi, (2013:64) yaitu sebagai berikut. 78 1) Hanya dapat memberi penyajian baik bagi siswa yang memiliki kemampuan imajinasi abstrak. 2) Guru mempunyai daya kreatif yang minim selama menjelaskan materi pelajaran dikarenakan sudah terwakilkan oleh audio visual, 3) Membutuhkan alat khusus dalam penyajiannya, dan berpotensi mengganggu kelas lain dalam melaksanakan proses pembelajaran disaat penampilan video karena suara video yang keras. 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model a. Faktor Pendukung Implementasi Media Video Animasi Faktor pendukung dalam implentasi

 **Plagiarism detected: 0.43%** <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/arti...> + 3 resources! id: 84

media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut. 1) Menjadikan siswa mempunyai pengetahuan awal 2) Rasa ingin tahu tinggi 3) Antusias menggunakan ingin media video animasi 4) Penelitian ini diizinkan oleh pihak sekolah 5) Guru memberikan respon baik pada media pembelajaran b. Faktor Penghambat Implementasi Media Video Animasi Faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran video animasi

adalah sebagai berikut. Kurangnya sarana di sekolah, tidak semua ruang kelas dilengkapi proyektor untuk proses pembelajaran menggunakan media animasi. Oleh 79 karena itu, saat mengimplementasikan media pembelajaran, harus meminjam atau menukar ruang kelas dengan yang dilengkapi proyektor. 80 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Hasil

 **Plagiarism detected: 2.11%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 35 resources! id: 85

pengembangan media pembelajaran video animasi pada penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1. Media pembelajaran video animasi, didapat skor 89% dari hasil validasi ahli materi sebesar 80%. Media dikatakan valid digunakan. 2. Media pembelajaran video animasi juga dinilai sangat efektif, dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 83,3% pada uji terbatas dan 96% pada uji lebih lanjut secara klasikal. 3. Selain itu, media pembelajaran video animasi juga dinilai sangat praktis dan baik untuk digunakan, dengan hasil angket respon guru pada uji terbatas mencapai persentase 94%. dan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat praktis. B. Implikasi Berdasrkan hasil penelitian tersebut maka dapat dipaparkan implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut. 1. Implikasi Teoritis b. Pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, terdapat perbedaan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video 81 animasi. Hal ini terbukti dengan hasil uji terbatas penggunaan media pembelajaran video animasi yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas 4 sebesar 83,3% secara klasikal, dan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 90% secara klasikal pada uji luas. c. Unsur dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran video animasi harus diperhatikan dengan seksama, karena memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan unsur yang menarik dan materi yang valid sangat penting dalam pembuatan media pembelajaran video animasi. 2. Implikasi Praktis Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini bagi kepala sekolah yaitu dapat memberikan wawasan kepada guru dan memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran.. Dengan menggunakan media video animasi yang

telah dikembangkan, siswa lebih mudah memahami makna dan karakteristik wilayah NKRI. Selain itu, dampak dari penelitian ini bagi peneliti adalah penelitian dapat menambah pengalaman saat proses pembelajaran di kelas. C. Saran-saran Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang bisa diberikan kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut. a. Bagi Kepala Sekolah 82 1) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi Kepala Sekolah mengupayakan perlengkapan faktor sarana prasarana agar dapat dijadikan pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. 2) Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi bahan masukan Kepala Sekolah untuk memberikan arahan dan motivasi kepada guru, agar para guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. b. Bagi Guru

 **Plagiarism detected: 0.45%** <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elem...> + 17 resources! id: 86

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan merupakan alternatif yang dapat membantu siswa dalam memahami makna dan karakteristik wilayah NKRI. c. Bagi Siswa Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan memiliki tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa agar menjadi lebih mudah dan efektif. d. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti berikutnya yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran video animasi

memiliki tujuan untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran tersebut dan mengaplikasikannya pada berbagai materi dan mata pelajaran lainnya.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)





UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status Terakreditasi "B" SK BAN-PT No 14097/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022. Tanggal 2 Februari 2022
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No : 250 /PGSD-FKIP-UNPGRIKdr/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN : 0713118901

Jabatan : Kaprodi PGSD

Menyatakan bahwa:

Nama : MUTIK ATULHASANAH

NPM : 19101100104

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Video Animasi Materi Makna dan Karakteristik Wilayah NKRI Pada Siswa Kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri

telah dilakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat yudisium prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 8 Agustus 2023

Kaprodi PGSD,



Kukuh Andri Aka, M.Pd.