

**PENGEMBANGAN *VIDEO* PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMASI*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS-
JENIS MAKANANYA KELAS V SDN KATERBAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

ANDIKA PUTRA PRATAMA

NPM: 19.1.01.10.0172

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :

ANDIKA PUTRA PRATAMA

NPM: 19.1.01.10.0172

Judul :

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
PADA MATERI IPA PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
JENIS-JENIS MAKANANNYA KELAS V SDN KATERBAN 2**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 21 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri S.Pd, M.Pd

NIDN. 0719109010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ANDIKA PUTRA PRATAMA

NPM : 19.1.01.10.0172

Judul:

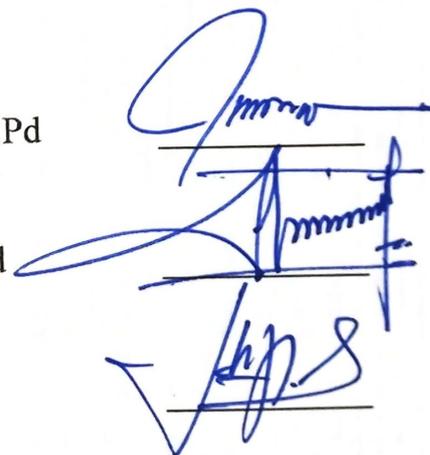
**PENGEMBANGAN *VIDEO* PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMASI* PADA
MATERI IPA PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS-JENIS
MAKANANNYA KELAS V SDN KATERBAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd.,M.Pd
2. Penguji I : Muhammad Basori, S.Pd.I.,M.Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP UNP KEDIRI



Drs. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
ANIDN 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Andika Putra Pratama
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk/ 26 April 2001
NPM : 19.1.01.10.0172
Fakultas/ Program Studi : FKIP/PGSD

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

Kediri,.. 6...Juli 2023

Yang Menyatakan,



Andika Putra Pratama
NPM. 19.1.01.10.0172

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

" Tidak ada yang tidak mungkin selagi kita mau berusaha dan berdoa"

"Skripsi ini kupersembahkan kepada orang tuaku tersayang yang telah merawat dan membesarkan ku dari kecil sampai sekarang dengan penuh kasih sayang "

ABSTRAK

Andika Putra Pratama: Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi IPA Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Jenis Makanannya Kelas V SDN Katerban 2

Kata Kunci: Video Pembelajaran Berbasis *Animasi*, Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis- Jenis Makanannya

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang terjadi di SDN Katerban 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan muncul permasalahan permasalahan yang terjadi yaitu siswa kelas V masih kurangnya memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya yang disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah peneliti diharakan mampu menghasilkan media pembelajaran, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran yang ditinjau melalui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yaitu *Analyze (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (pengembangan)*, *Implement (Implementasi)*, dan *Evaluate (Evaluasi)*. Instrumen yang digunakan ada dua yaitu melalui angket dan *pos test*.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran Berbasis Animasi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya kelas V SDN Katerban 2 Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas Video Pembelajaran Berbasis Animasi diperoleh presentase 88% dari ahli media dan ahli materi mendapat skor presentase 88% dapat dikategorikan kriteria "sangat valid". (2) Pada hasil uji coba luas angket respon guru memperoleh skor 94% dengan kategori "sangat praktis" sedangkan hasil data angket respon siswa pada uji coba luas diperoleh skor 88% keduanya dapat dikategorikan dalam kriteria "sangat praktis". (3) Pada uji coba luas hasil pre-test siswa menunjukkan nilai rata-rata 45,4 sedangkan hasil post-test siswa menunjukkan nilai rata-rata 89,7. Uji-T pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *animasi* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *animasi* "sangat efektif" digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *VIDEO* PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMASI* PADA MATERI IPA PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS-JENIS MAKANANYA KELAS V SDN KATERBAN 2” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD.

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

- 1 Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri.
- 2 Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
- 3 Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UNP Kediri.
- 4 Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1.
- 5 Kharisma Eka Putri.S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2.
- 6 Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media.
- 7 Bagus Amirul Mukminin, M.Pd., selaku validator materi.
- 8 Samsul Maarif HB, S.Pd.I, selaku kepala sekolah SDN Katerban 2.
- 9 Bapak dan Ibu guru SDN Katerban 2.
- 10 Kepada kedua orang tua tersayang Roni Hariono selaku ayahanda dan Teti Nur Aini selaku ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
- 11 Sahabat dan teman-teman saya yang telah berjuang bersama hingga saat ini, dan selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
- 12 Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam proses

ABSTRAK

Andika Putra Pratama: Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi IPA Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Jenis Makanannya Kelas V SDN Katerban 2

Kata Kunci: Video Pembelajaran Berbasis *Animasi*, Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis- Jenis Makanannya

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang terjadi di SDN Katerban 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan muncul permasalahan permasalahan yang terjadi yaitu siswa kelas V masih kurangnya memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya yang disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah peneliti diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran yang ditinjau melalui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Developmen (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Developmen* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Instrumen yang digunakan ada dua yaitu melalui angket dan *pos test*.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran Berbasis Animasi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya kelas V SDN Katerban 2 Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas Video Pembelajaran Berbasis Animasi diperoleh presentase 88% dari ahli media dan ahli materi mendapat skor presentase 88% dapat dikategorikan kriteria "sangat valid". (2) Pada hasil uji coba luas angket respon guru memperoleh skor 94% dengan kategori "sangat praktis" sedangkan hasil data angket respon siswa pada uji coba luas diperoleh skor 88% keduanya dapat dikategorikan dalam kriteria "sangat praktis". (3) Pada uji coba luas hasil pre-test siswa menunjukkan nilai rata-rata 45,4 sedangkan hasil post-test siswa menunjukkan nilai rata-rata 89,7. Uji-T pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *animasi* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *animasi* "sangat efektif" digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *VIDEO* PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMASI* PADA MATERI IPA PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS-JENIS MAKANANYA KELAS V SDN KATERBAN 2” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD.

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

- 1 Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri.
- 2 Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
- 3 Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UNP Kediri.
- 4 Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1.
- 5 Kharisma Eka Putri.S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2.
- 6 Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media.
- 7 Bagus Amirul Mukminin, M.Pd., selaku validator materi.
- 8 Samsul Maarif HB, S.Pd.I, selaku kepala sekolah SDN Katerban 2.
- 9 Bapak dan Ibu guru SDN Katerban 2.
- 10 Kepada kedua orang tua tersayang Roni Hariono selaku ayahanda dan Teti Nur Aini selaku ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
- 11 Sahabat dan teman-teman saya yang telah berjuang bersama hingga saat ini, dan selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
- 12 Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam proses

penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 6 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Andika Putra Pratama

NPM. 19.1.01.10.0172

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan penelitian.....	14
E. Spesifikasi Prodak Yang Diharapkan.....	14
F. Manfaat Pengembangan	16
G. Definisi Oprasional	17
BAB II.....	15
LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Pembelajaran	19
2. Media Pembelajaran	23
3. Media Video Pembelajaran	32
4. Materi Hewan Dan Makanannya.....	36

A. Pengertian Hewan Dan Makanan.....	37
B. Kajian Empirik	41
C. Kerangka Berfikir	43
BAB III.....	35
METODE PENGEMBANGAN.....	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	51
D. Uji Coba Produk.....	52
E. Validasi Produk	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	56
G. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV	74
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Studi Pendahuluan	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian	102
BAB V.....	106
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	106
A. SIMPULAN	106
B. IMPLIKASI.....	108
C. SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	112

A. Pengertian Hewan Dan Makanan.....	37
B. Kajian Empirik	41
C. Kerangka Berfikir	43
BAB III.....	35
METODE PENGEMBANGAN.....	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	51
D. Uji Coba Produk.....	52
E. Validasi Produk	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	56
G. Teknik Analisis Data	66
BAB IV	74
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Studi Pendahuluan	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian	102
BAB V	106
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	106
A. SIMPULAN	106
B. IMPLIKASI.....	108
C. SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	112

A. Pengertian Hewan Dan Makanan.....	37
B. Kajian Empirik	41
C. Kerangka Berfikir	43
BAB III.....	35
METODE PENGEMBANGAN.....	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	51
D. Uji Coba Produk.....	52
E. Validasi Produk	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	56
G. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV	74
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Studi Pendahuluan	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian	102
BAB V.....	106
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	106
A. SIMPULAN	106
B. IMPLIKASI.....	108
C. SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uji Coba Produk.....	53
Tabel 3.2 Lembar Angket Pengembangan.....	59
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Media	60
Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Materi	61
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Guru.	62
Tabel 3.6 Lembar Angket Respon Siswa	63
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal	64
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan.	68
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.	69
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Tabel 4.4 Angket Respon Guru.	86
Tabel 4.5 Angket Respon Siswa	87
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre test dan Pos test</i>	88
Tabel 4.7 Respon Guru.....	93
Tabel 4.8 Angket Respon Siswa	94
Tabel 4.9 Hasil <i>Pre test dan Pos Test</i>	96
Tabel 5.1 Desain Akhir Media	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	44
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	46
Gambar 4.1 Gambar Desain Awal Video Pembelajaran.	79
Gambar 4.2 Revisi Validator.....	80
Gambar 4.3 Sesudah Revisi	82
Gambar 4.5 Sesudah Revisi	84
Gambar 4.6 Desain Akhir Media	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	44
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	46
Gambar 4.1 Gambar Desain Awal Video Pembelajaran.	79
Gambar 4.2 Revisi Validator.....	80
Gambar 4.3 Sesudah Revisi	82
Gambar 4.5 Sesudah Revisi	84
Gambar 4.6 Desain Akhir Media	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kemajuan Bimbingan	115
Lampiran 2 Cek Plagiasi	117
Lampiran 3 Validasi Media.....	118
Lampiran 4 Validasi Materi	119
Lampiran 5 Angket Respon Guru.	121
Lampiran 6 Surat Pengajuan Judul	123
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 8 Soal <i>Post-test</i>	126
Lampiran 9 Soal <i>Pre-test</i>	127
Lampiran 10 Surat Sudah Melakukan Penelitian.....	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan suatu hal yang di butuhkan oleh manusia ,karena Pendidikan sangat penting bagi kehidupan banyak sekali manfaat yang di peroleh dari Pendidikan dapat menjadi modal untuk mewujudkan harapan dan cita-cita seseorang, dipendidikan juga terdapat pembelajaran yang harus di lakukan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran menurut Sudjana (2012:28) pembelajaran merupakan upaya yang di lakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat di menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Dalam proses pembelajaran berlangsung guru di tuntutan untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Maka dari itu guru di uji untuk menemukan hal atau ide baru yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, karena guru merupakan ujung tombak dalam pembelajaran di kelas seharusnya guru dapat berfikir kritis untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang di ajarkan dan di sampaikan saat berlangsungnya pembelajaran di kelas. Dalam hal pembelajaran guru, buku, serta lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektornis untuk memproses, menangkap, serta menyusun kembali informasi verbal (Arsyad, 2017:3) Media pembelajaran sangat berpengaruh besar dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menjadi acuan tentang paham dan tidaknya siswa melalui media pembelajaran guru bisa dengan mudah menjelaskan materi yang di ajarkan kepada siswa jika media yang dibuat oleh guru menarik siswa sangat senang saat mengikuti pembelajaran dan siswa dengan mudah memahami materi yang di ajarkan dan disampaikan oleh guru dikelas. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2013) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pada era modern saat ini teknologi mempunyai

pengaruh besar dalam kehidupan. Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu (Ibrahim, 2013) Teknologi juga dapat di manfaatkan dalam Pendidikan salah satunya yaitu dengan dibuatnya media pembelajaran.

Teknologi dibutuhkan oleh manusia karena dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat membantuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi merupakan suatu kumpulan alat, aturan dan juga prosedur yang merupakan penerapan dari sebuah pengetahuan ilmiah terhadap sebuah pekerjaan tertentu dalam suatu kondisi yang dapat memungkinkan terjadinya pengulangan menurut Daniel (2018). Teknologi sekarang dapat dijadikan alat untuk membantu manusia dalam banyak hal seperti berkomunikasi bahkan untuk mencari informasi-informasi yang belum diketahui. Teknologi saat ini juga dapat dimanfaatkan dalam Pendidikan, salah satunya adalah pembuatan video pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa untuk lebih mudah dalam penyampaian materi yang di jelaskan dan siswa juga lebih mudah memahami tentang materi yang dijelaskan. Video pembelajaran ini lebih difokuskan dalam penyampaian materi

dikelas agar siswa yang belum mengenal Teknologi bisa mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Sekolah Dasar saat ini sangat memerlukan teknologi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas, salah satunya dapat melalui video pembelajaran. Video pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dalam salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yaitu IPA tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis- jenis makananya. Pada materi ini Video Pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang menggolongkan jenis-jenis hewan dan makananya selanjutnya siswa akan mengamati video yang berisikan jenis-jenis hewan dan makananya. Pembelajaran menggunakan teknologi menjadi ketertarikan sendiri bagi peserta didik dan lebih interaktif gambar yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat belajar bila dibandingkan dengan melalui hanya melalui penjelasan.

Pada dasarnya media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Hal tersebut didukung oleh Putra, dkk. (2017) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan

untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan. Adanya media pembelajaran disekolah membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer dikalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Media audio visual memiliki fungsi (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.

Sejalan dengan Sokheh, dkk. (2017) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang merupakan gabungan dari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan sebuah alat untuk menampilkannya. Hal tersebut diperkuat oleh Prasetio, dkk. (2018) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang menampilkan

sebuah gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat tertentu. Pemanfaatan media video dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, terutama dikelas bawah yaitu di sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Selain itu peran guru sangatlah penting didalam proses pembelajaran guru juga dituntut untuk bisa membuat media yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD/MI). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Trianto (2013) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode

ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Katerban 2, pembelajaran yang dilakukan masih terkesan belum modern masih banyak hal yang belum dapat membantu guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, pembelajaran yang dilakukan masih monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Guru masih bergantung pada media gambar-gambar yang bersumber dari internet lalu dicetak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas diawali dengan guru menyuruh peserta didik untuk membuka buku siswa lalu hanya di suruh untuk membaca, kemudian guru mulai menjelaskan sesuai materi yang ada di buku tersebut, saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak mendengarkan apa yang diperintahkan Guru bahkan sebagian dari mereka melakukan hal yang menyimpang dari pembelajaran, seperti berbicara sendiri dengan teman sebangku, ada yang asik menggambar dan bahkan tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan mengabaikan guru yang ada di kelas hal itu sangat menggambarkan jika siswa kurang aktif saat pembelajaran di kelas.

Selain melakukan observasi data juga dapat diperoleh melalui wawancara oleh guru kelas V mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa peserta didik sulit untuk memahami materi, karena keterbatasannya media pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi digital dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan memaksimalkan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut dengan perasaan antusias dan menyenangkan (Solviana, 2020). Selain melakukan observasi dan wawancara juga dilakukan analisis dokumen terkait kemampuan siswa dalam menguasai materi dapat dibuktikan dari 23 siswa nilainya ada yang masih dibawah KKM pada materi ciri-ciri hewan.

Dengan adanya permasalahan ini disebabkan masih kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar karena guru menggunakan metode teacher center dan menggunakan media pembelajaran hanya berupa gambar yang di tempel di kelas dalam proses pembelajaran, Menurut Indra (2017:33) hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar.

Siswa yang mempunyai rasa semangat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang hasil belajar semakin baik, begitupun sebaliknya semangat belajar peserta didik yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Jika minat belajar siswa kurang baik, maka peserta didik akan merasa malas belajar sehingga akan

berdampak pada prestasi peserta didik yang menjadi kurang optimal.

Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang di capai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang di tetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha,2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Siswa sebagai subjek pendidikan, dituntut supaya aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Menurut Nisa dkk (2017:59) minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu. Minat menunjuk kepada kesukaan atau kesenangan yang diperoleh dari aktivitas diri (Woolfolk 1993, Sukada dkk, 2013:6). Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing kearah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Diharapkan dalam proses pembelajaran siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru apabila ada kesulitan. Namun kenyataannya

aktivitas yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran masih rendah seperti rendahnya minat siswa belajar kelompok dimana pelaksanaan pembelajaran di lapangan melalui belajar kelompok masih berkelompok ada dilaksanakan hasil yang di capai masih rendah.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu, kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa (Sudjana, 2017). Pada umumnya siswa cenderung pasif, umumnya hanya sebagian siswa saja yang aktif dalam pembelajaran, siswa tidak berani menjawab, jika ada itu hanya 4-5 orang siswa saja dan jika ada kendala siswa tidak berani bertanya dan nilai yang di peroleh siswa masih di bawah standar ketuntasan belajar, dimana standar yang di gunakan adalah 75. Namun masih terdapat 20 % dari siswa dalam pembelajaran IPA mendapat nilai di bawah standar yaitu (70)

Dari permasalahan di atas sebagai guru seharusnya mempunyai ide pikiran untuk mendapatkan berbagai solusi untuk membantu mengatasi kekurangan tersebut adapun peneliti menemukan solusi alternatif yang dapat di lakukan dengan membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, video animasi seperti kartun yang di sukai anak bisa membuat siswa tidak merasakan bosan saat pembelajaran di kelas berlangsung. Manfaat media

video menurut Aqib (2013:51) antara lain: 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik 2) proses belajar lebih interaksi 3) efisiensi waktu dan tenaga 4) meningkatkan kualitas hasil belajar 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi.

Kelebihan media pembelajaran ini adalah mampu membuat ketertarikan sendiri saat di tampilkan di kelas, karena media pembelajaran ini berisikan tentang materi penjelasan yang di bungkus dalam teknologi yang modern dan tidak berkesan monoton karena setiap penjelasan juga terdapat gambar-gambar yang menarik tidak berisikan tulisan saja yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengamati video pembelajaran yang ditampilkan. Karena dengan berbasis teknologi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan menambah wawasan pengetahuan peserta didik bahwa teknologi juga dapat di manfaatkan dalam pendidikan seperti di buatnya media pembelajaran ini. Karena video pembelajaran mata pelajaran IPA dapat di pandang sebagai hal baru yang bisa menggantikan buku dalam penjelasan materi jenis-jenis hewan dan makananya, dalam penyajiannya video pembelajaran mempunyai sifat yang lebih berkualitas, mempunyai unsur materi yang berisikan gambar dan penjelasan yang lebih detail dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami dan media ini di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media video pembelajaran sebelumnya juga sudah ada dalam jurnal, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En- Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. Penelitian tersebut dilakukan oleh (Tita nur enda,2017) menyatakan bahwa isi video pembelajaran tersebut hanya berisikan tentang ulasan yang berbentuk tulisan saja sehingga saat dilihat terkesan monoton.

Persamaanya sama-sama menggunakan video pembelajaran, namun design tersebut kurang menarik sehingga kurang menarik perhatian siswa, penjelasanya juga terlalu singkat mengenai materi sehingga kalau di gunakan pada pembelajaran di Sekolah Dasar perlu penambahan design yang lebih menarik untuk memunculkan antusias peserta didik dalam pembelajaran di kelas dalam mempelajari IPA khususnya materi jenis- jenis hewan dan makananya serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi selanjutnya dari penjelasan di atas tersebut maka peneliti tersebut mengambil judul berupa “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Ipa Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SDN Katerban 2”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan ditemukan berbagai permasalahan, yaitu pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SDN Katerban 2, pembelajaran yang dilakukan masih terkesan belum modern masih banyak hal yang belum dapat membantu guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.
2. Pembelajaran yang dilakukan masih monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.
3. Guru masih bergantung pada gambar-gambar yang bersumber dari internet lalu di cetak.
4. Hasil belajar siswa masih rendah karena kurangnya minat belajar siswa di kelas

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan produk video pembelajaran berbasis animasi pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya pada kelas V SDN Katerban 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan produk video pembelajaran berbasis animasi pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya pada kelas V SDN Katerban 2 ?

3. Bagaimana keefektifan produk video pembelajaran berbasis animasi pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya pada kelas V SDN Katerban 2 ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk video pembelajaran berbasis animasi pada materi kelas V SDN Katerban 2 penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya .
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana kepraktisan produk video pembelajaran berbasis animasi pada materi penggolongan jenis hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V SDN Katerban 2
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana keefektifan produk video berbasis animasi pada pembelajaran materi penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makanannya pada kelas V SDN Katerban 2.

E. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang di harapkan dari kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupak produk video

pembelajaran berbasis animasi yang di harapkan adalah sebagai berikut :

1. Konten (isi)

Isi yang dimuat pada media ini mencakup materi dengan KD dan Indikator pada pembelajaran tematik kelas V Tema V Ekosistem Subtema I Komponen Ekosistem. Materi yang akan dimuat mata pembelajaran IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makananya

2. Konstruktur

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran video berbasis animasi berbentuk video animasi dilaksanakan secara bersama-sama saat pembelajaran berlangsung menggunakan layar digital.

Video berbasis animasi dirancang dengan desain yang menarik dan memenuhi kriteria pembuatan media pembelajaran. Pengeditan dilakukan di aplikasi Capcut, lalu background gambar pada video di ambil dari aplikasi Pinterest yang di desain semenarik dan sebagus mungkin, mengulas materi IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis-jenis makananya pada kelas V SD yang akan ditampilkan melalui video pembelajaran.

Hal ini dapat menimbulkan dampak baik tentang penggunaan teknologi melalui media pembelajaran yang bermanfaat. Penyampaian materi menjadi lebih baku, pembelajaran menarik

dan interaktif dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi dengan lebih mudah karena tidak harus menjelaskan secara berulang kali.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang di harapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran IPA berbasis animasi adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan video pembelajaran berbasis animasi, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran

2. Bagi Guru

Sebagai masukan atau wawasan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pembelajaran IPA materi penggolongan jenis hewan berdasarkan jenis makananya menjadi menarik dan menyenangkan

3. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran IPA
penggolongan jenis jenis hewan berdasarkan makananya

4. Bagi lembaga Khususnya UNP

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian yang dapat
digunakan sebagai acuan apabila terjadi permasalahan yang
berkaitan dengan materi pembelajaran IPA.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan. Media video pembelajaran ini nantinya akan berbasis gambar hewan atau animasi yang dapat membuat kesan tersendiri dan berisikan materi, kuis dan jawaban

2. Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi yang Dinyatakan

Valid

Pembelajaran telah benar benar mencakup apa kebutuhan yang dibutuhkan dan telah disetujui oleh ahli media untuk diujicobakan dan diterapkan.

3. Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi yang Dinyatakan
Praktis

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru dan peserta didik telah mencoba produk media dan berhasil membantu pembelajaran lebih efisien dari pada sebelumnya.

4. Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi yang Dinyatakan
Efektif

Media pembelajaran dapat dikatakan Efektif jika media pembelajaran yang dibuat telah mencakup apa dari tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Kurniawati, dkk. 2013. Implementasi Metode Penugasan Analisis Video pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial dan Moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Volume 2, Nomor 2.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. *Media*
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda
- Ali Imron, 2013, *Belajar dan Pembelajaran*, Pustaka Jaya, Jakarta.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2012 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo. Persada Arsyad, Azhar.(2012). *Bandung*
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo, 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:Gaya Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Metode Statistika. Bandung:
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriana, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di Min 6 Tulungagung*. 18–73.
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media*. Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No, 96–102.
- Ibrahim. 2013. *“Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ahmad MUHLISIN. (Jun 2016).
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Karim, S. dkk. 2013. *Belajar IPA Membuka Cakrawala Alam Sekitar*. Jakarta: PTSetia Purna Inves.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muchlas, Samani & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model : Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Sadiman, Arief S. dkk. 2013. *Media Pendidikan , Pengertian , Pengembangan, dan Pemanfaatnya* . Jakarta : Rajawali Press.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014 . *Pendidikan , Pengertian , Pengembangan, dan Pemanfaatnya* .Jakarta . Rajawali Press
- Sadirman A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali pers, 2016
- Saryati. (2014, Juni). Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Bahana Manajemen Pendidikan, Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2 (1), 669-631.
- Sudjana, N & Rivai , A 2012 *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru AglesindoSugiyono