

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS BENTUK-
BENTUK INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
KELAS V SD NEGERI BULUSARI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

MU'FIDATUS SAYYIDAN NADIDAH

NPM : 2014060062

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

MU'FIDATUS SAYYIDAN NADIDAH

NPM: 2014060062

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS BENTUK-
BENTUK INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
KELAS V SD NEGERI BULUSARI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia
ujian/sidang skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI
Kediri

Tanggal: 17 Juni 2024


Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, M.Pd.

NIDN. 0708087703

Skripsi oleh:

MU'FIDATUS SAYYIDAN NADIDAH

NPM: 2014060062

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS BENTUK-
BENTUK INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN
KELAS V SD NEGERI BULUSARI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Penguji I : Dr. Agus Widodo, M.Pd.



Penguji II : Dr. Alfi Laila, M.Pd



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Mu'fidatus Sayyidan Nadidah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 28 Oktober 2001
NPM : 2014060062
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan,

Mu'fidatus Sayyidan Nadidah
NPM. 2014060062

MOTTO

*"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."-Q.S Al*

Insyirah: 5-6

*"Tanam benih kebahagiaan, harapan, kesuksesan, dan cinta; itu semua
akan kembali kepadamu dalam kelimpahan. Ini adalah hukum alam.*

*Belajar dari kemarin, hiduplah untuk hari ini, harap untuk besok,
Yang penting jangan berhenti bertanya supaya tidak tersesat di jalan.
Tetap semangat yaaa."*

Kupersembahkan Karya Ini Buat :

Seluruh keluargaku tercinta yang selalu melangitkan doa – doa serta
memberikan dukungan untuk kesuksesan dan kebahagiaan di masa
depan bagi putrinya.

ABSTRAK

Mu'fidatus Sayyidan N Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Bentuk – Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Kelas V SD Negeri Bulusari, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: pengembangan, video animasi, menganalisis.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di SD Negeri Bulusari 2 dan SD Negeri Bulusari 3 masalah dasar yang dihadapi adalah guru belum menggunakan media pembelajaran atau alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan, tidak aktif, dan pembelajaran terkesan monoton. Hal itu, berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Penelitian ini bertujuan 1) Mengetahui kevalidan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari. 2) Mengetahui keefektifan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari. 3) Mengetahui kepraktisan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Bulusari 2 sebanyak 5 siswa dan SD Negeri Bulusari 3 sebanyak 23 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan hasil belajar siswa berupa *pre test* dan *post test*.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) Media pembelajaran video animasi mendapatkan nilai rata – rata 94% dari validasi ahli media dan validasi ahli materi, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. 2) Media pembelajaran video animasi pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata rata 88% dan pada uji coba luas mendapatkan nilai rata rata 95%, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan angket siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. (3) Media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat efektif, sebab hasil ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 100%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Bentuk – Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Kelas V SD Negeri Bulusari” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini hingga tepat waktu.
4. Dr. Alfi Laila, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan Skripsi ini.
5. Jatmiko, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator media dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Erwin Putera Permana, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator materi dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Bulusari 2 dan SD Negeri Bulusari 3 Kabupaten Kediri selaku guru yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

8. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan kepada anak – anaknya hingga menuntaskan jenjang Sarjana. Tak lupa juga senantiasa mendoakan agar saya lancar dalam menjalani ujian Skripsi ini.
9. Teman-teman sejawat yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjakan Skripsi ini hingga selesai tepat waktu.
10. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu bertahan dan berusaha keras sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar dan tak pernah putus asa dalam proses penyusunan Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak. Penulis berharap, Skripsi ini bermanfaat khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Juli 2024



MU'FIDATUS SAYYIDAN

NPM.2014060062

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Peneliti	7
1. Tujuan Peneliti	7
2. Manfaat Peneliti	7
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	10
1. Pembelajaran IPS SD	10
2. Analisis Interaksi Manusia dengan Lingkungan	12
3. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	18
4. Media Pembelajaran	21
5. Media Video	30
6. Media Video Animasi.....	33
B. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran.....	36
C. Penelitian Terdahulu	37

D. Kerangka Berpikir	39
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	47
D. Uji Coba Produk.....	48
E. Intrumen Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data	58
G. Norma Pengujian.....	63
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETAS, DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	64
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	64
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	71
B. Validasi Produk.....	76
1. Uji Validitas Produk.....	76
2. Uji Coba Lapangan (Terbatas)	80
3. Uji Coba Lapangan (Luas)	84
C. Pembahasan.....	90
1. Desain Produk	90
2. Validasi Produk.....	91
3. Kepraktisan Media	92
4. Kefektifan Media.....	93
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	95
B. Implikasi	96
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 KI, KD, Indikator IPS Kelas V	17
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	38
3.1 Subjek Penelitian	48
3.2 Subjek Uji Coba	49
3.3 Instrumen Penumpukan Data	50
3.4 Pedoman Observasi	50
3.5 Pedoman Wawancara	51
3.6 Kisi-Kisi Need Assesment Guru	52
3.7 Kisi-Kisi Need Assesment Siswa	52
3.8 Kisi-Kisi Need Assesment Kepala Sekolah	52
3.9 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa	53
3.10 Angket Valudasi Ahli Materi	55
3.11 Angket Validasi Ahli Materi	56
3.12 Angket Respon Guru	57
3.13 Angket Respon Siswa.....	58
3.14 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	60
3.15 Kriteria Kepraktisan	61
3.16 Kriteria Keefekifan.....	62
4.1 Analisis Tanggapan Guru Tentang Menggunakan Media.....	65
4.2 Analisis Tanggapan Guru Tentang Daya Dukung	65
4.3 Analisis Guru Tentang Problematika yang Dihadapi.....	66
4.4 Analisis Guru Tentang Hasil Belajar Peserta Didik.....	66
4.5 Analisis Siswa Tentang Kemampuan Menganalisis Materi.....	67
4.6 Analisis Siswa Tentang Keantusiasan Menggunakan Media.....	68
4.7 Analisis Kepala Sekolah Tentang Ketersediaan Media	69
4.8 Analisis Kepala Sekolah Tentang Daya Dukung Media	69
4.9 Hasil Angket Kepraktisan Guru	81

4.10 Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....	82
4.11 Nilai Pre Test.....	83
4.12 Nilai Post Test	84
4.13 Hasil Angket Kepraktisan Guru	85
4.14 Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....	87
4.15 Nilai Pre Test.....	88
4.16 Nilai Post Test	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	40
3.1 Tahapan Model Pengembangan	43
4.1 Desain Cover Media.....	72
4.2 Penjelasan Materi	72
4.3 Bentuk – Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan	73
4.4 Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Ekonomi.....	73
4.5 Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Sosial.....	74
4.6 Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Budaya	74
4.7 Penutup Video	75
4.8 Barcode TTS (Teka Teki Silang)	75
4.9 Hasil Validasi Media	76
4.10 Hasil Validasi Materi	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	101
2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	103
3. Lembar Observasi	105
4. Lembar Wawancara	106
5. Lembar Analisis Kebutuhan	107
6. Lembar Analisis Kinerja Kepala Sekolah.....	109
7. Lembar Analisis Kinerja Guru.....	110
8. Lembar Analisis Kinerja Siswa	112
9. Surat Izin Validasi Media	113
10. Surat Izin Validasi Materi.....	114
11. Hasil Validasi Ahli Media	115
12. Hasil Validasi Ahli Materi.....	117
13. Perangkat Pembelajaran.....	119
14. Lembar Angket Respon Guru	129
15. Lembar Angket Respon Siswa.....	130
16. Hasil LKPD Siswa.....	131
17. Hasil Evaluasi Siswa (<i>Pre Test</i>)	132
18. Hasil Evaluasi Siswa (<i>Post Test</i>)	133
19. Surat Permohonan Izin Penelitian	135
20. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	136
21. Dokumentasi Kegiatan.....	137
22. Surat Pemanfaatan Produk.....	138
23. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	139
24. Bukti Cek Plagiasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar bagi anak usia antara 7 – 12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar berfungsi untuk membangun dasar pengetahuan siswa yang digunakan untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan dengan baik salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji ilmu bermasyarakat, dan ilmu pengetahuan sosial biasanya berfokus pada masalah sosial di masyarakat. Ilmu IPS menggabungkan ide-ide dari berbagai ilmu sosial, seperti antropologi, geografi, sejarah, dan ilmu IPS lainnya. Selain itu, mata pelajaran IPS di SD disusun secara simetris dan cukup terintegrasi dalam proses pembelajaran untuk mendorong kehidupan masyarakat yang tertib dan dewasa (E. M. Nasution.dkk, 2022). Masalah sosial adalah salah satu kompetensi dalam mata pelajaran IPS yang dipelajari oleh kelas V. Masalah sosial adalah gejala atau fenomena yang muncul dalam realitas kehidupan masyarakat (Dewi, 2015).

Ruang lingkup pembelajaran IPS di SD mencakup tiga komponen: mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di Bumi ini dalam konteks sosialnya, yaitu manusia sebagai anggota masyarakat (Andriyani, I. E., 2021). Pengajaran IPS di sekolah dasar berbeda dengan pendidikan menengah dan tinggi karena manusia dalam konteks sosial yang luas dan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa. Pada

sekolah dasar, pengajaran IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat diakses secara geografis dan sejarah (terutama gejala dan masa).

Secara umum, tujuan IPS adalah untuk memberi peserta didik kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka menjadi warga negara yang berpartisipasi dalam masyarakat demokratis (Musyarofah, 2021:3). Asori Ibrahim (2018), menegaskan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, dan berkontribusi pada pengembangan komunikasi, sosial, dan kehidupan budaya. Pembelajaran IPS kelas V semester 2 terdapat beberapa tema, diantaranya tema 5 sampai dengan tema 8. Namun dalam pengembangan penelitian ini akan berfokus pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

Untuk mengumpulkan data awal, peneliti melakukan observasi pada tgl 15 Mei 2023 di SD Negeri Bulusari 3. Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan kelas V di SD Negeri Bulusari 3. Proses observasi yang peneliti lakukan yaitu dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dimana peneliti mengamati secara penuh kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Dalam proses pembelajaran siswa memperoleh penjelasan dari guru itu terbatas, karena dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan ini guru tidak

menyediakan media sebagai perantara yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran tersebut dengan baik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan karakteristik siswa yang beragam, masih banyak siswa yang kurang memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan secara maksimal, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Guru menjelaskan bahwasanya hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sangat kurang, hal tersebut terlihat masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dari 23 siswa kelas V hanya 28% atau 7 orang siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan 16 siswa atau 72% nya belum mencapai KKM dengan demikian hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas V pada 16 Mei 2023 dapat diketahui bahwa sebesar 72% siswa menyatakan sangat memerlukan dengan adanya media pembelajaran. Karena peserta didik kesulitan memahami materi tanpa adanya bantuan dari media pembelajaran. Peserta didik menyukai pembelajaran yang disertai video. Dengan adanya media pembelajaran video mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Sebesar 76% siswa menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu mereka untuk memahami materi yang disampaikan guru. Dengan adanya media tersebut diketahui bahwa sebesar 92% siswa merasa senang untuk mengikuti pembelajaran dan tidak kesulitan dalam mengerjakan soal dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada 16 Mei 2023 diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa kendala. Kendala yang dialami dalam pembelajaran yaitu pada saat pembelajaran tematik terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya pada muatan IPS yang didalamnya mengandung konsep-konsep abstrak yang susah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam pembuatan video karena banyak hal, diantaranya sudah sibuk dengan kegiatan lainnya, tidak menguasai dalam bidang pengeditan sebuah video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Bulusari 3, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang mampu membantu memudahkan dalam penyampaian materi, pembelajaran terkesan menarik, serta peserta didik bisa memahami materi dengan baik. Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik (Mayer, 2012). Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara.

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh (Munir, 2014) yaitu (1) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (2) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (3) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang – ulang.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan-kelebihan yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik milenial saat ini. Adapun *novelty* tersebut diantaranya adalah : (1) adanya unsur 3 dimensi pada setiap gambar, (2) adanya *quis* di akhir video dengan *scan barcode* , (3) adanya game di akhir pembelajaran agar siswa tidak bosan saat belajar. Pada saat pembelajaran guru dan siswa menggunakan media, siswa dapat berkomunikasi lebih baik dan belajar menjadi lebih efektif karena tidak hanya mendengarkan secara pasif. Media video animasi Interaksi Manusia dengan Lingkungan dikembangkan dalam pembelajaran IPS pada KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang memerlukan ilustrasi. Video animasi memiliki cerita yang menarik, karakter yang lucu, dan banyak warna. Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Bentuk-Bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan Kelas V SD Negeri Bulusari".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Sebanyak 16 siswa atau 72% belum mampu mencapai nilai KKM serta hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar pada materi bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Data tersebut diperoleh dari hasil analisis kebutuhan
2. Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sangat kurang. Dibuktikan dengan perbandingan persentase antara siswa yang mencapai nilai KKM dan yang sudah mencapai nilai KKM.
3. Siswa kesulitan dalam memahami materi khususnya pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 muatan IPS yaitu bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
4. Kurangnya minat peserta didik dalam kegiatan menganalisis, membaca, dan menulis khususnya mata Pelajaran IPS materi bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
5. Guru mengalami kesulitan saat menentukan media yang cocok diterapkan pada materi bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Hal ini dibuktikan dengan data need assessment.
6. Guru tidak menguasai dalam pengeditan video. Hal ini dibuktikan dengan data need assessment.
7. Guru tidak menggunakan media pembelajaran IPS khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan. Hal ini dibuktikan ketika peneliti melakukan observasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari?
2. Bagaimana keefektifan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari?

D. Tujuan dan Manfaat Peneliti

1. Tujuan Peneliti

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui kevalidan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari.
- b. Mengetahui keefektifan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari.
- c. Mengetahui kepraktisan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari.

2. Manfaat Peneliti

a. Bagi Peserta didik

- 1) Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya muatan IPS yaitu interaksi manusia dengan lingkungan.
- 2) Memberikan nuansa baru dan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik dalam memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 sehingga siswa lebih mampu memahaminya.
- 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan kepada guru untuk mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Membuat banyak guru yang nantinya tertarik untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran pada pada kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 khususnya mata pelajaran IPS untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah. Selain itu, untuk menambah sarana dan prasarana sekolah demi mendukung ketersediaan media pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S Oekan. 2017. *Ekologi Manusia Dan Pembangunan Berkelanjutan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Akbar, 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berprientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1(6).
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan MacroMedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 27- 40.
- Andriyani, I. E., Syaharuddin, S., & Jumriani, J. (2021). Social Interaction Contents on Social Studies Learning to Improve Social Skills. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 93-102
- Arianti, R., Indrawati, & Wicaksono, I. (2020). Efektivitas Media Video Animasi Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 92- 103.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Ariyani, Dina. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja.Grafindoo Persada
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah Sosial IPS Pada Siswa Sekolah Dasar". *Premiere Educandum*

- Fithriyah, I., & Abdur, R. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang untuk Jenjang SMP. Jurnal online Tugas Akhir (Skripsi). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simamarta, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hikmah, Vela Nur dan In Purnamasari. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 183.
- Karitas, Diana dan Fransiska. 2017. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laili Rahmayanti. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606> Vol 6. No.4
- Limbong, Toni dan Janner Simarmata. 2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori&Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Munir. (2015). Pengertian Media Pembelajaran. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, 58. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Musyarafah, A. A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press: Sleman.
- Nasution, Y. A, dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54-62.
- Nuryanto, Tato. 2017. *Apresiasi Drama*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96-105.
- Priansa, Donni Juni. 2019. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat.*
- Pribadi, Benny A. 2019. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan, 2015. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: AIFABETA.
- Ruwaida. 2019. Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 13.
- Sanjaya, Budi, dkk, 2018. IPS Untuk SMP dan Mts Kelas VII. JAKARTA: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Indonesia.
- Santosa, Subhan Adi & M. Chotibuddin. 2019. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV Qiara Media.
- Sardjiyo, dkk. 2009. Pendidikan IPS di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Simarmata, Janner, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung Alfabeta
- Sulikah, S., Nuraini, U., & Pitaloka, V. D. (2022). Mengembangkan kompetensi pedagogik calon guru melalui e-modif. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 148-153.
- Sukardi dan Imas Mulyasari. 2017. *Pasti Bisa Ilmu Pengetahuan Sosial*. Penerbit Duta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. *Jurnal IKA*, 11(1),
- Zuryanty, dkk. 2020. *Pembelajaran STEM di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DEEPUBLI