

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANIMAKER MATERI ALAT GERAK DAN
FUNGSI NYA PADA MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

ERYN TRI LASTYANGGUN

NPM : 18.1.01.10.0119

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

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas generasi muda penerus bangsa. Generasi muda yang memiliki kualitas pendidikan yang baik mampu meningkatkan kemajuan kualitas dari pendidikan bangsa Indonesia. Pendidikan adalah landasan untuk memajukan kualitas negara (Hayati & Harianto, 2017). Pendidikan bagi manusia adalah suatu kebutuhan yang wajib dilakukan, tanpa pendidikan seorang individu atau kelompok tidak akan dapat berkembang dengan baik.

Pendidikan dikatakan sebagai “suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di dunia terdapat proses pendidikan” (Hasan et al., 2021: 1). Oleh karena itu, pemerintah berusaha ikut serta dalam kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia dengan cara melakukan perubahan kurikulum pendidikan. Adanya perubahan kurikulum ini disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan mengikuti perkembangan zaman.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan. Pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa 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 merupakan “Alat yang sangat penting bagi keberhasilan suatu pendidikan” (Elisa, 2018).

Saat ini dalam pendidikan di Indonesia kurikulum yang diberlakukan adalah kurikulum 2013. Di dalam kurikulum 2013 pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan otentik sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna untuk peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan yang di harapkan pendidikan nasional (Kurniaman, 2017).

Belajar adalah suatu aktifitas interaksi dalam lingkungan yang menimbulkan perubahan pola pikir, sikap, dan keterampilan. Belajar adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep menjadi lebih nyata dari peserta didik dimana guru sangat berperan dalam hal tersebut. Sebagai tenaga pendidik, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sumber belajar dan mampu menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran.

Media merupakan “Sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan” (Hasan et al., 2021:4). Sementara itu, menurut Cahyadi (2019:5) “Media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran”. Dalam kegiatan pembelajaran media bertujuan untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa.

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di kelas V sekolah dasar merupakan salah satu bidang studi yang mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Prospek pengembangan lebih lanjut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang berkaitan dengan cara mencari tahu alam secara sistematis. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) sendiri bertujuan untuk memahami IPA dengan konteks yang lebih luas, terutama pada kehidupan sehari-hari. Tujuan khusus yang berorientasi pada hakikat IPA adalah menguasai konsep-konsep sains yang komprehensif dan bermakna bagi peserta didik melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara guru kelas V di SDN Pojok 1 ditemukan permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi alat gerak dan fungsinya pada manusia kelas V. Permasalahan yang terjadi dapat dilihat dari penggunaan media yang kurang tepat. Guru hanya menggunakan media yang terbatas seperti gambar-gambar. Selain permasalahan terkait penggunaan media, metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi juga masih belum sesuai dengan karakteristik siswa. Guru masih menggunakan metode yang didominasi kegiatan ceramah. Tidak hanya pada media dan metode,

namun sumber belajar juga menjadi permasalahan. Guru menyampaikan informasi materi hanya lewat buku yang ada saja, sehingga penggunaan media, metode, dan sumber belajar menjadikan siswa kurang aktif, kurang tertarik dan cepat bosan dalam pembelajaran. Keaktifan siswa yang kurang berdampak pada hasil belajar yang menjadi kurang optimal. Hal ini membuat hasil belajar dari 28 siswa di kelas masih belum maksimal, sebanyak 14 siswa yang tidak tuntas dan 14 siswa tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran di lapangan, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat. Guru perlu memilih media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif agar peserta didik tertarik dan berminat untuk mengikuti pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Media pembelajaran berguna untuk memudahkan penyampaian materi. Jenis media pembelajaran yang cocok dikembangkan adalah media audio visual. Di mana media audio visual sudah dikemas ke dalam berbagai jenis sesuai dengan perkembangan zaman dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Salah satu media audio visual yang dapat menarik minat siswa untuk belajar yaitu yang dikembangkan ke dalam sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Animaker*. Di mana aplikasi *Animaker* menyajikan pembelajaran ke dalam bentuk audio visual yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik minat siswa dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Siswa tidak lagi belajar dengan buku yang tampilan kurang menarik dengan adanya pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*. Hal ini dibuktikan dalam penelitian penelitian (Lasmawan, 2013)

bahwa “media video animasi menggunakan aplikasi *Animaker* pada tema 7 subtema 1 kelas 1 sekolah dasar sangat efektif. “Media animasi berbasis *Animaker* di kelas 5 SDN 10 Rantauprapat layak digunakan pada proses pembelajaran” (Gandamana dan Marisa, 2021). Dalam (Fajrianti dan Meilana 2022) mengatakan media *Animaker* efektif dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Dari (Zalima dan Wijayanti, 2021) bahwa “Bahan ajar digital penelitian yang menggunakan bantuan aplikasi *Animaker* dianggap efektif untuk digunakan oleh guru. Dengan demikian, media video animasi audiovisual berbasis *Animaker* membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumawardani, Pramadi, Maspupah, 2022). Media video animasi yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Keunggulan yang dimiliki aplikasi *Animaker* ialah banyaknya fitur-fitur yang dimilikinya, seperti animasi, efek transisi yang lebih hidup serta lebih menarik digunakan. *Animaker* sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Dengan fitur yang ada di dalam media tersebut, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar animasi, transisi bahkan tidak hanya mengamati tetapi juga mendengarkan suara yang terdapat dalam media tersebut. Dengan menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang akan semakin optimal apabila menggunakan media video pembelajaran adalah

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia. Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang diuraikan dan hasil kajian penelitian terdahulu yang relevan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul alat gerak dan fungsinya pada manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran pada guru untuk siswa yang kurang tepat.
2. Metode yang digunakan guru hanya didominasi pada kegiatan ceramah sehingga para siswa bosan.
3. Sumber belajar yang di gunakan guru hanya pada buku yang ada saja.
4. Keaktifan siswa kurang sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi alat gerak dan fungsinya pada manusia kelas V kurang optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar menurut para ahli?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar menurut praktisi dan pendapat siswa?
3. Bagaimana tingkat keefektifan produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan Penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia siswa kelas V sekolah dasar.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan pada BAB I tersusun atas latar belakang yang membahas produk pengembangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan

pengembangan, dan sistematika penulisan karya ilmiah yang dimulai dari BAB I sampai dengan BAB Akhir.

Untuk BAB II berisi tentang kajian aplikasi *Animaker* dan prinsip yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk yang diharapkan. BAB III berisi tentang model pengembangan prosedur, pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengembangan dan teknik analisa data.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Toenlioe, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Anni, T. C., & Rifa'I, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. UNNESPress.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipata.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2017). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V2I1.741>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia. <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/16140>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Elisa, E. (2018). Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02), 130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i02.81>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Gandamana, A., & Marisa, M. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 213-221.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14(2).1027)
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Kurniaman, O. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), undefined – undefined. <https://doi.org/10.33578/JPFKIP.V6I2.4520>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110-115.
- Lasmawan, W. (2013). *Telaah Kurikulum Pendidikan Dasar*. Grafika.
- Musrifah, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2). <https://doi.org/10.1021/ed085p1090>
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan modul ajar cetak dan elektronik materi lingkaran untuk meningkatkan kecakapan abad 21 siswa kelas XI SMA Marsudirini Muntilan*. Sanata Dharma.
- Ningsi, N. P. S. (2018). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Animasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30605/onoma.2017.910>
- Nurfadhillah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). (Online), tersedia: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR0O9f1zP0&sig=194QbsBb9HvZ_JHw6jUKw1fjacc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.

- Purwaningtyas, P., Dwiyojo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(1), 121–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. dk. (2018). *Media Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Prestasi Pustaka.
- Umi, C. (2020). *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/ARIF_CERDAS_UNTUK_SEKOLAH_DASAR_KELAS_5/QTEIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=alat+gerak+pada+manusia+dan+hewan&pg=PA13&printsec=frontcover, (Online), tersedia:
https://books.google.co.id/books/about/ARIF_CERDAS_UNTUK_SEKOLAH_DASAR_KELAS_5.html?id=QTEIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&hl=id&gl=ID&ovdme=1&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widoyoko, P. E. S. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijaya, E. Y. (2022). Pengembangan Goalpro Education Game: Mobile Gamification Learning System (MGLS) untuk meningkatkan motivasi belajar model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(2), 109-116.

Zalima, E., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 53-61.