# HALAMAN PERSETUJUAN

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis penjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyusun proposal ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Video Animasi di Sekolah Dasar”. Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S1) Universitas Hamzanwadi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.

Sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan alam baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dan membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal ini berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hj. Siti Rohmi Djalilah, M. Pd. selaku Rektor Universitas Hamzanwadi beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Abdullah Muzakar, M. Si. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Sururuddin, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi yang turut membantu dalam keberlangsungan kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi kampus yang lebih baik.
4. Bapak Muhammad Husni, M. Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Hamzanwadi.
5. Dosen pembimbing 1 yang terhormat bapak Mijahamudin Alwi, M. Pd. yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam proses menyusun proposal ini.
6. Dosen pembimbing 2 yang terhormat ibu Dina Fadilah, M. Pd yang telah sabar membimbing serta memberikan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses menyusun proposal ini.
7. Kedua orang tua dan teman-teman yang telah memberikan do’a, dukungan mental dan material, serta motivasi yang luar biasa sehingga proposal ini dapat terselesaikan tepat waktu.
8. Semua keluarga besar yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang telah membantu memberikan fasilitas penunjang baik berupa *printer*, buku-buku sumber penunjang, motivasi, dan fasilitas lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, hidayah, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya Mahasiswa-mahasiswi Program Studi Pendidikan Guu Sekolah Dasar (PGSD).

|  |
| --- |
| Nyiur Tebel, 25 Mei 2023  Awaludin |

DAFTAR ISI

[HALAMAN PERSETUJUAN i](#_Toc140524490)

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc140524491)

[DAFTAR ISI iv](#_Toc140524492)

[BAB I 1](#_Toc140524493)

[PENDAHULUAN 1](#_Toc140524494)

[**A.** **Latar Belakang Masalah** 1](#_Toc140524495)

[**B.** **Identifikasi Masalah** 8](#_Toc140524496)

[**C.** **Fokus Masalah** 8](#_Toc140524497)

[**D.** **Rumusan Masalah** 8](#_Toc140524498)

[**E.** **Tujuan Pengembangan** 9](#_Toc140524499)

[**F.** **Spesifikasi Produk yang Dikembangkan** 9](#_Toc140524500)

[**G.** **Manfaat Pengembangan** 10](#_Toc140524501)

[**H.** **Asumsi Pengembangan** 11](#_Toc140524502)

[BAB II 12](#_Toc140524503)

[LANDASAN TEORI 12](#_Toc140524504)

[**A.** **Deskripsi Teoritis** 12](#_Toc140524505)

[**1.** **Pengembangan Media Pembelajaran** 12](#_Toc140524506)

[**a.** **Pengertian Media Pembelajaran** 12](#_Toc140524507)

[**b.** **Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran** 13](#_Toc140524513)

[**c.** **Fungsi Media Pembelajaran** 15](#_Toc140524530)

[**d.** **Kontribusi Media Pembelajaran** 17](#_Toc140524539)

[**e.** **Jenis-Jenis Media Pembelajaran** 19](#_Toc140524541)

[**2.** **Video Animasi** 20](#_Toc140524545)

[**a.** **Pengertian Video Animasi** 20](#_Toc140524546)

[**b.** **Keunggulan Video** 21](#_Toc140524550)

[**3.** **Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial** 23](#_Toc140524555)

[**a.** **Rasional Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)** 23](#_Toc140524556)

[**b.** **Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)** 24](#_Toc140524558)

[**c.** **Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)** 25](#_Toc140524566)

[**d.** **Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) setiap fase di SD/MI** 26](#_Toc140524570)

[**B.** **Kajian Penelitian yang Relevan** 27](#_Toc140524578)

[**C.** **Kerangka Pikir** 28](#_Toc140524581)

[**D.** **Pertanyaan Penelitian** 31](#_Toc140524582)

[BAB III 32](#_Toc140524583)

[METODE PENELITIAN 32](#_Toc140524584)

[**A.** **Model Pengembangan** 32](#_Toc140524585)

[**B.** **Prosedur Pengembangan** 32](#_Toc140524586)

[**C.** **Desain Uji Coba Produk** 36](#_Toc140524587)

[**1.** **Desain Uji Coba** 36](#_Toc140524588)

[**2.** **Subjek Uji Coba** 36](#_Toc140524590)

[**3.** **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data** 36](#_Toc140524592)

[**a.** **Teknik Pengumpulan** 36](#_Toc140524593)

[**b.** **Instrument Pengumpulan Data** 37](#_Toc140524599)

[**4.** **Teknik Analisis Data** 40](#_Toc140524613)

# 

# BAB I

# PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kegamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri siswa dan menambah pengetahuan siswa sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. Tujuan pedidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi *(high order thingking skill)*. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Cahyani, 2021:2).

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar tersebut, maka semakin baik pula kualitas pendidikan. Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Perkembangan teknologi saat ini sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam segala bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan banyak memanfaatkan bantuan dari alat teknologi terutama perangkat komputer baik perangkat lunak seperti *game, education, fotografi,* dan lain-lain serta perangkat keras seperti komputer, *tablet, notebook dan smartphone* untuk membantu memperlancar proses pembelajaran. Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni siswa, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat siswa untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPAS, Seni Budaya, dan Pendidikan Jasmani (Marsela, 2018:3).

Kurikulum merdeka belajar adalah kebijakan pengembangan yang dikeluarkan Kemdikbudristekdikti untuk pembelajaran siswa di sekolah. Kebijakan merdeka belajar menjadi langkah untuk mentransformasi pendidikan demi terwujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Indonesia yang memiliki Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini juga dikenal dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam kurikulum merdeka belajar, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Kairurrijal et al., 2022:15). Guru juga bisa membuat projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Terkait dengan kurikulum ini, sekolah atau lembaga pelaksana memiliki peranan untuk membuat sebuah rencana baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek, sekolah dituntut untuk membantu sumber daya yang dimilikinya. Jadi dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang SD akan dikenalkan cara berpikir komputasional *(Computational Thinking*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPAS. IPAS disini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu gabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran (IPAS) yang menjadi *output,* namun juga pemahaman aplikatif. Salah satu dari beberapa perbedaan yang mendasar atau esensial pada kurikulum merdeka di jenjang SD adalah terdapatnya *Integrasi computational thinking* dalam mata pelajaran IPAS (Kairurrijal et al., 2022:85)

Bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat erat kaitannya dengan kehidupan, yaitu mempelajari tentang alam sekitar dan seluruh komponen penyusunnya. Bahan kajian tersebut dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap lingkungan alam dan sekitarnya. Dalam mengembangkan pengetahuan anak pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, tentu harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Anak usia sekolah dasar yang berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun termasuk dalam kategori fase operasional konkret. Dalam fase ini rasa keingintahuan anak terhadap lingkungannya cukup tinggi. Sehingga dalam pembelajaran IPAS pada anak sekolah dasar harus diberikan pengalaman dan kesempatan untuk mengembangkan sikap ilmiah dan kemampuan berpikirnya terhadap alam dan lingkungan sekitarnya. Akan tetapi, pada kenyataanya pengetahuan siswa mengenai IPAS masih rendah, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS juga masih rendah (Hidayah, 2020:3).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbudristek, 2022:172). Dalam pembelajaran IPAS guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPAS yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru. Sumber belajar (media ajar) bisa dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk menfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung berlajar termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan definisi sumber belajar salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Rendana, 2018:3).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Belajar ialah proses untuk merubah prilaku sesorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan wujud dari interaksi antar guru dan murid. Akan tetapi belajar dengan hanya mendengarkan saja patut diragukan efektifitasnya. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. *Software-software* untuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran (Sofa, 2021:3-4).

Media Pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan minat siswa dalam proses pembelajaran yang diharapkan antara guru dan siswa. Media pembelajaran menurut Arif et al, (2014:7) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, minat siswa sehingga sedemikian rupa proses belajar terjadi. Pembelajaran yang dilakukan dapat dinyatakan efektif apabila media pembelajaran yang digunakan dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi khususnya pada media pembelajaran yang dilakukan disekolah. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses belajar penggunaan media pembelajaran dengan audio visual dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memahami penjelasan dari guru dan juga dapat memudahkan siswa untuk menerima informasi dengan lebih baik (Rahmawati, 2021:10).

Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa sekolah dasar yang lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Jadi, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. Tujuan dari pengembangan video animasi adalah agar siswa lebih menyukai dan lebih paham materi yang dipelajari (Suriyani, 2021:4)

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh dilapangan pada waktu menjalankan program kampus mengajar angkatan 4 di SD Negeri 3 Suryawangi yang dilakukan pada tanggal 1 agustus sampai tanggal 2 Desember 2022 hasil belajar siswa kelas IV ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV, diantaranya minat membaca siswa yang rendah menjadikan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang, siswa menjadi kurang tertarik dengan materi yang banyak mengandung bacaan atau teori. Selain itu ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk mempermudah pemahaman dan mengingat siswa yang terdapat di sekolahan masih kurang mendukung karena tidak semua materi ada medianya. Dalam mata pelajaran IPAS ada beberapa materi bagian-bagian tumbuhan yang dirasa oleh siswa sulit untuk dipahami karena kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru hanya menggunakan media pembelajaran tetapi media tersebut kurang menarik dan inovatif seperti media gambar yang ada di sekolah misalnya gambar bagian-bagian tumbuhan, gambar proses fotosintesis yang terdapat di buku paket siswa. Model pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran IPAS sudah bervariasi, tetapi belum menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dari hasil belajar siswa. Guru sering menggunakan metode diskusi selain itu guru juga menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pada proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru dan kurang fokus dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung bermain dikelas dan mengganggu siswa yang lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung karena masih kurangnya minat serta motivasi siswa untuk belajar yang disebabkan metode serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Dari hasil belajar siswa sangat rendah dilihat dari hasil ujian tengah semester yang dilakukan pada bulan oktober 2022 menunjukkan keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi yang mengikuti ujian tengah semester hanya 30 persen yang lulus sedangkan 70 persen tidak lulus dari standar KKM yang ditetapkan yaitu nilai 70. Presentase ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel 1 yang diperoleh dari penilaian hasil belajar kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi pada mata pelajaran IPAS.

Table 1 hasil belajar siswa

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Komponen | Mata Pelajaran | | | | | | |
| PAI | PKN | BHS indo | IPAS | MTK | SPdP | PJOK |
| Nilai total | 1912 | 1892 | 1851 | 1200 | 1851 | 1841 | 1893 |
| Nilai rata2 | 83.13 | 83,13 | 80.47 | 52.17 | 80.47 | 80.04 | 82.30 |
| Nilai maks | 94 | 95 | 89 | 90 | 95 | 90 | 91 |
| Nilai min | 72 | 71 | 71 | 30 | 70 | 71 | 73 |

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan (*research & development)* yang berjudul pengembangan media pelajaran IPAS berbasis video animasi di sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari ketersedian sarana dan prasana yang ada seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan, peneliti merasa bahwa pengembangan media video animasi ini dapat dilakukan di SD negeri 3 Suryawangi. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa sekolah dasar yang notabenenya lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

* 1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri 3 Suryawangi.
  2. Sebagian siswa minat serta motivasi untuk belajarnya masih kurang.
  3. Siswa kurang tertarik dengan materi yang mengandung banyak teori, dan terlalu banyak hafalan.
  4. Kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu pengoptimalan penggunaan media pembelajaran

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS Tingkat SD/MI ?
2. Bagaimanakah kelayakan dan kemenarikan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS Tingkat SD/MI ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI ?
4. **Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

* 1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI.
  2. Untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan pada video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI.
  3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap video animasi sebagai media pembelajaran IPAS Tingkat SD/MI.

1. **Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

* 1. Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas VI yaitu tumbuhan sumber kehidupan dibumi.
  2. Video animasi menggunakan aplikasi *doratoon* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar IPAS secara mandiri dan fleksibel
  3. Video animasi yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
  4. Tampilan video animasi lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami
  5. Video animasi dilengkapi dengan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
  6. Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV SD

1. **Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah dalam memahami suatu materi pembelajaran. Khususnya mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Diharapkan produk atau hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video animasi diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi IPAS yang diajarkan melalui media yang menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

1. Bagi Guru

Media pembelajaran IPAS berbasis video animasi multimedia interaktif dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif dan menjadi pilihan referensi penggunaan media pembelajaran untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelola guru, dan dapat mendorong guru untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif, relevan dan menarik bagi siswa.

1. Bagi Sekolah

Pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran IPAS berbasis video animasi dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan memberikan kontribusi yang baik dalam perbaikan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran, serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

1. **Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer/hp dan mengakses internet dengan baik.
2. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan

# BAB II

# LANDASAN TEORI

1. **Deskripsi Teoritis**
2. **Pengembangan Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut *Association of Education and Communication Technology/ AECT* secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dan Bahasa Latin “medius” yang berarti ‘tengah’. Dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Kristanto, 2016:3-5)

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Daryanto & Darmiatun, (2013:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan belajar merupakan kata dasar dari pembelajaran yang berarti proses bertambahnya perubahan individu yang relatif permanen dan berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dalam pemahaman, keterampilan dan sikap. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses perubahan suatu individu (Djamaluddin & Wardana, 2014:6).

Menurut Nurrita (2018:171) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Sementara itu Gunawan & Aidah, (2019:36) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media

Dari paparan definisi media yang dikemukan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyampai *(sender)* pesan, ide, atau gagasan sehingga pesan, ide atau gagasan itu sampai pada penerima *(audience)* pesan secara jelas dan lengkap untuk memperoleh pengetahuan, keterampiran, atau sikap bagi siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami suatu informasi. Media dapat digunakan untuk sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik yang memuat isi pengajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar

1. **Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Fikri & Madona, (2018:12) mengatakan tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

Pertama, memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada siswa.

Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Di samping itu, media juga dapat digunakan siswa dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Ketiga*,* menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan kepada siswa. Di samping itu, siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tidak langsung juga akan bersikap positif terhadap perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi.

Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indera secara bersamaan atau berturunan, maka hasil belajarnya dapat bertahan lebih lama daripada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indera. Apalagi dalam multimedia interaktif, siswa berkesempatan mengoperasikan sendiri dan belajar sendiri dari media yang mereka operasikan itu. Hal ini juga akan meningkatkan daya tahan (resistensi) siswa terhadap materi yang sudah mereka pelajari

Sanjaya (2016:17) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
2. Mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa
3. Mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik
4. Mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak yang mendalam tentang materi atau pesan yang disampikan oleh guru/siswa
5. Menghindari salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/siswa.

Sedangkan menurut Wati (2022:6) media pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan saya indera siswa maupun guru
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi

Berdasarkan teori dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang oleh guru kepada siswa sehingga dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kepada lebih efektif dan efisien.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Secara umum Djamarah et al (2014:134) mengemukakan beberapa fungsi media pengajaran sebagai berikut. Pertama, penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif. Melalui penggunaan media akan tercipta proses belajar-mengajar yang lebih efektif karena media menjadi perantara antara sumber belajar dan siswa sekaligus meningkatkan kualitas proses

Kedua, penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif

Ketiga, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus sejalan dengan tujuan dan bahan pelajaran

Keempat, penggunaan media dalam pembelajaran bukan sematamata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar-mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Kelima, penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi ajar yang diberikan guru. Artinya melalui pemakaian media, materi pembelajaran akan lebih cepat dipahami siswa sekaligus kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik.

Keenam, penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar. Dengan kata lain, melalui penggunaan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa sehingga mempunyai nilai tinggi.

Selain itu fungsi menggunakan media pembelajaran adalah untuk: (1) menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran, (2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya dalam pembelajaran, (3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret, (4) memberi kesamaanpersepsi pada semua siswa, (5) mengatasi hambatan waktu, tempat jumlah, dan jarak dalam pembelajaran, (6) menyajikan ulang informais secara konsisten pada siswa, dan (7) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik pada siswa (Fikri & Madona, 2018:14).

Selain itu Putri et al., (2021:13-14) mengidentifikasi delapan fungsi media pembelajaran antara lain:

* 1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyatukan konten topik di banyak domain pembelajaran secara bersamaan.
  2. Media pembelajaran memfasilitasi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.
  3. Media pembelajaran memfasilitasi interaksi antara siswa dengan peserta belajar lainnya, serta dengan guru.
  4. Media pembelajaran meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran, sehingga menghemat tenaga dan waktu.
  5. Media pendidikan meningkatkan kualitas belajar siswa.
  6. Media pembelajaran meningkatkan fleksibilitas kegiatan pembelajaran dengan memungkinkannya dilakukan kapan saja dan di mana saja.
  7. Media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang baik tentang setiap prosedur dan juga terhadap materi topik.

1. **Kontribusi Media Pembelajaran**

Menurut Fikri & Madona, (2018:14) kontribusi atau peranan media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

* 1. Penyajian bahan ajar dapat diwujudkan dalam bentuk yang lebih standar. Penyajian bahan ajar yang dituangkan dalam bentuk media yang dirancang dengan baik menjadi relatif tetap, baik dari segi sistematika penyampaian maupun jumlah dan jenis materi, walaupun materi tersebut diajarkan pada siswa dan kelas yang berlainan.
  2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan media yang dirancang dengan memperhatikan aspek estika, apalagi menggunakan piranti yang canggih, dalam proses pembelajaran akan menimbulkan daya tarik bagi siswa. Apabila sudah tertarik, motivasi siswa juga akan meningkat sehingga mereka lebih dapat menikmati dan mengikuti pelajaran dengan baik.
  3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari segi pengorganisasian maupun cara penyajian media untuk dapat melibatkan peran aktif siswa. Interaksi yang bersifat terus menerus antara siswa dengan media akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.
  4. Waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran dapat dikurangi. Penjelasan mengenai suatu materi pembelajaaan yang kompleks kadangkala membutuhkan waktu yang panjang. Dengan bantuan media, penyampaian materi dapat dipersingkat karena siswa tidak saja mendapat informasi dari guru, tetapi memperolehnya melalui media. Melalui media, siswa dapat pula diberikan ringkasan materi yang dilengkapi pula dengan diagram atau chart yang memungkinkan mereka dapat mempelajarinya lebih awal sebelum jadwal pembelajaran secara tatap muka
  5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan. Media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi, spesifik dan jelas. Perancangan media yang sedemikian rupa akan sangat berdampak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
  6. Pengajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan. Penggunaan media yang siap digunakan kapan saja dan dimana saja ini tidak hanya terbatas pada institusi pendidikan jarak jauh, tetapi dapat pula dimanfaatkan pada institusi pendidikan yang menggunakan sistem tatap muka.
  7. Meningkatkan sikap positif siswa dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik. Pada umumnya, kehadiran media yang mampu meningkatkan motivasi peserta dalam belajar membuat mereka bersikap positif terhadap materi pelajaran. Dengan sikap positif itu, proses belajar dalam diri siswa menjadi meningkat.
  8. Meningkatkan nilai positif pengajar. Penggunaan media oleh pengajar ternyata tidak hanya berdampak bagi siswa, tetapi juga menimbulkan keuntungan bagi guru. Misalnya, beban yang dirasakan guru dalam menyampaikan materi yang sama berulang kali dapat dikurangi. Selain itu, penyampaian materi dengan menggunakan media yang bervariasi, tidak hanya secara verbal, dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

1. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Arif et al., (2014:28-81) mengklasifikan media menjadi: (1) media grafis yang terdiri atas gambar/foto, sketsa, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin; (2) media audio yang terdiri atas radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa; (3) media proyeksi diam yang terdiri atas film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, dan permainan atau simulasi. Djamarah et al., (2014:124) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Kedua, media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti film bisu, foto, gambar, dan poster. Ketiga, media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).

Hasan et al., (2021:105) mengatakan dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
2. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD)
4. Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.
5. Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Berdasarkan paparan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media auditif, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media auditif, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

1. **Video Animasi**
2. **Pengertian Video Animasi**

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadapan siswa secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Sofa, 2021:38).

Menurut Sujana & Rivai, (2016:3) 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. Menurut Sari (2021:27) beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media yaitu: (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.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret. Pemanfaatan teknologi beresolusi tinggi dalam menciptakan media pembelajarann video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap matematika yang dinilai membosankan menjadi menyenangkan. Gambar bergerak dijadikan sebagai visualisasi materi yang susah dijabarkan secara lisan oleh guru (Mashuri & Budiyono, 2019:3)

1. **Keunggulan Video**

Menurut Prastowo (2019:346-347) beberapa kelebihan dari media video pembelajaran sebagai berikut:

* + - 1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
      2. Video mampu menggambarkan kejadian masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
      3. Video dapat membawa anak-anak dari satu negara ke negara lain, atau dari satu periode ke periode lain.
      4. Video atau film dapat diulangi sesuai keinginan dan kebutuhan
      5. Pesan yang disampaikan video atau film cepat dan mudah dipahami.
      6. Video atau film mengembangkan imajinasi siswa
      7. Video atau film memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
      8. Video atau film sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
      9. Video atau film sangat baik untuk menjelaskan suatu keterampilan, dan lain sebagainya.
      10. Semua siswa dapat belajar dari video atu film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
      11. Video atau film menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa

Menurut Hardianti & Asri, (2017:126) kekurangan media video sebagai berikut: : 1) pengadaan media video memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang lama; 2) pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus; 3) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam media video memiliki kekurangan dan kelebihan. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

1. **Karakteristik Video**

Menurut Anggiani (2021:35) membuat video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunanya maka pengembangan video pembelajaran tersebut harus memperhatikan kriteria dan karakteristiknya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

* + - 1. Kejelasan pesan *(Clarity of Massage)*

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi yang diterima dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.

* + - 1. Berdiri sendiri (*Stand Alone*)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

* + - 1. Bersahabat/akrab dengan pemakainya (*User Friendly)*

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

* + - 1. Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

* + - 1. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, suara, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan serta memiliki tingkat keakurasian tinggi.

* + - 1. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *spech* sistem komputer.

* + - 1. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah.

1. **Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**
2. **Rasional Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangantantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri siswa (Kemendikbudristek, 2022:172).

1. **Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Kemendikbudristek, (2022:173-174) mengemukakan dengan mempelajari IPAS, siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat

1. mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
6. mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
7. **Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang diketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan (Kemendikbudristek, 2022:174).

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yanitsky, 2017:25).

Untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses.

1. **Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) setiap fase di SD/MI**

Menurut Kemendikbudristek, (2022:177-183) mata pelajaran IPAS terbagi dalam beberapa fase diantaranya:

1. Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Di fase ini, umumnya siswa bisa mengoptimalkan kemampuan inderanya untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menceritakan pengalaman belajar yang telah diperolehnya terkait peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya baik secara verbal maupun nonverbal dengan menggunakan berbagai media (gambar/ simbol/karya). Di akhir fase A, siswa diharapkan belajar untuk melakukan proses inkuiri, yaitu: mengamati dan mengajukan pertanyaan terkait apa yang ada pada dirinya maupun kondisi/fenomena/peristiwa sederhana yang terjadi di lingkungan sekitar rumah dan sekolah. Selanjutnya siswa mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, dan mengaplikasikan pengalaman belajar dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

1. Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada Fase B siswa mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

1. Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada Fase C siswa diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Siswa melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

1. **Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitain dilakukan Siti Rochimah pada tahun 2019 dengan judul pengembangan media pembelajaran video animasi yang berbasis *powtoon* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTs. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi materi keliling dan luas segitiga di kelas IV memenuhi kriteria baik/valid, dengan uji ahli desain media menunjukkan tingkat validitas 80%, materi ahli menunjukkan tingkat validitas 71%, dan ahli pembelajaran menunjukkan tingkat akurasi 88 %. Semua siswa mencapai skor pretest 297, atau 66%, dan skor post test 365, atau 81%. Hasil uji N-gain adalah 0,44. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan hasil pretest dan post test minat belajar siswa dengan uji-t pada SPSS adalah sebesar 8,33. Sedangkan selisih nilai pretest dan posttest pada hasil belajar siswa adalah 2,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan temuan angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sumberagung Peterongan Jombang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa film animasi. Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dijalani menggunakan mata pelajaran berbeda serta pada riset ini tingkatkan atensi belajar siswa serta riset ini dicoba di SMP sebaliknya penelitian yang hendak dijalani ialah terkhusus pada mata pelajaran IPAS serta hendak dicoba riset di SD serta tidak cuma berdasar pada atensi belajar siswa saja namun diamati dari kelayakan produk ataupun media. Sedangkan persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang hendak dijalani adalah sama-sama menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran

Penelitian dilakukan oleh Ika Juliana tahun 2021 dengan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model yang *creative* *proble.* Masing-masing persentasenya adalah 86,52% dan 86,67% cukup baik. Persentase siswa yang menjawab sebesar 90,89 persen termasuk dalam kategori sangat baik. Data akhir yang dihasilkan dari pengujian hipotesis memiliki thitung = 6,6170 dan ttabel = 1,670. Pada topik matematika, hasil belajar meningkat ketika media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dipadukan dengan model pembelajaran *cps*. Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dilakuan ialah pada penelitian ini pada pembelajaran yang *creative dilema solving (CPS)*, serta pada penelitian yang hendak dijalani ialah fokus pada penelitian mata pelajaran IPAS. Sedangkan persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang hendak dijalani adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Sebagai seorang pengajar, guru tidak hanya bertugas untuk mengajar saja, tetapi seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran termasuk didalamnya memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum optimal dalam memaksimalkan sarana dan prasarana untuk penggunaan media, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru kurang menguasai dalam pembuatan video pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa pada pada pembelajaran IPAS

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengembangkan sebuah produk media video animasi kartun yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini ujicoba dilakukan pada kelas IV SD Negeri 3 Surwangi untuk mengetahui kevalidan produk . Video pembelajaran yang dibuat merangkum satu pembelajaran utuh yaitu mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Setelah divalidasi atau diuji kelayakannya oleh beberapa validator, diharapkan produk tersebut dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS. Proses pengembangan media video ini menggunakan model pengembangan tipe *formative research.* Berbagai kelebihan yang terdapat divideo pembelajaran tersebut dapat dijadikan salah satu upaya untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. Berikut adalah bagan kerangka pikir teori penelitian:

Gambar 2.1 Kerangka pikir

**Permasalahan**

* Guru belum optimal dalam memaksimalkan sarana dan prasarana untuk penggunaan media
* Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
* Kurangnya penguasaan dalam membuat video
* Rendahnya hasil belajar siswa

**Solusi**

Perlunya pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

**Proses**

* Analisis : Proses untuk mengetahui kebutuhan guru, siswa, lingkungan belajar dan kurikulum
* Desain: Pembuatan produk
* Validasi dan revisi

**Produk**

Video pembelajaran animasi kartun pada mata pembelajaran IPAS bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

Validitas

Materi

Media

Ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video animasi di SD Negeri 3 Suryawangi?
2. Bagaimana pengaruh hasil pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video animasi di SD Negeri 3 Suryawangi?

# BAB III

# METODE PENELITIAN

1. **Model Pengembangan**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015:297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2017:72) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.

Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakam produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa media Video Animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1. **Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan bahan menurut Borg and Gall, Berikut ini adalah 10 langkah prosedur penelitian *Research and Development (R&D)* menurut Borg dan Gall langkah-langkah tersebut adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal. Langkah-langkah prosedur pengembangan tersebut akan dijelaskan dalam bagan di bawah ini:

**Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengunaan Metode *( R & D)* Menurut Borg and Gall.**

Validasi produk

Desain produk

Pengumpulan data

Potensi dan masalah

Uji coba pemakaian

Revisi produk

Uji coba produk

Revisi desain

Produksi masal

Revisi produk

Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* menurut Borg dan Gall ada sepuluh langkah dalam penelitiannya. Langkah-langkah pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji media, uji guru , uji lapangan untuk menguji keefektifan dan kemanfaatan suatu produk yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini hanya dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diterapkan. Peneliti tidak mencapai produksi misalnya karena masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal membutuhkan waktu yang lama, dalam pengembangan ini hanya mengetahui apakah produk layak atau tidak dalam tujuh langkah pengembangan sudah bisa didapati hasil dan kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang dibuat. Sehingga peneliti hanya mengembangkan tujuh langkah penggunaan metode *R&D* yang sudah layak untuk di uji cobakan dilapangan dengan diperkuat dari pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media seperti gambar dibawah ini :

**Gambar 3.2 Tujuh langkah Pengunaan Metode *(R & D)***

Validasi Desain

Desain Produk

Pengumpulan Data

Potensi Dan Masalah

Revisi Desain

Revisi Produk

Ujicoba Produk

Berikut penjelasan tahapan-tahapan pengembangan yang dikemukakakn oleh Borg and Gall yang sudah disederhanakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS dengan pokok bahasan tumbuhan, sumber kehidupan di bumi:

1. Potensi dan Masalah (analisis kebutuhan)

Penelitian ini berdasarkan dari Potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai lebih. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Penelitian ini diawali dengan observasi terhadap proses pembelajaran di SD Negeri 3 Suryawangi untuk gambaran awal permasalahan. Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti, bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya mengggunakan buku tema yang masih bersifat umum dan belum menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa sehingga mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang membosankan, kondisi tersebut membuat siswa lebih cepat bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

1. Pengumpulan Data

Sesudah tahap pertama dilakukan, maka langkah yang dilakukan berikutnya adalah mengmpulkan data yang akan dipergunakan untuk mengembangkan sebuah produk untuk mengatasi masalah yang ada.

Langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1. Menyiapkan materi.
2. Merumuskan TP dan ATP yang akan dipelajari.
3. Membuat instrumen penilaian.
4. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya yaitu mendesain produk berdasarkan kebutuhan dan sesuai dengan konsep yang direncanakan. Rencananya desain produk video animasi menggunakan aplikasi *doratoon*. Sedangkang untuk pengisian suara aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *capcut.*

1. Validasi Desain

Validasi desain dengan di uji dengan validatorkyaitu, uji validasikmateri dan uji validasi media berdasarkan saran validator.

1. Revisi desain

Setelah media divalidasi oleh ahli media produk maka selanjutnya peneliti melakukan revisi produk agar layak untuk diuji cobakan.

1. Uji Coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan mengambil data dalam skala kecil, hal tersebut akan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sebelum melakukan uji coba dalam skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri 1 Selong dengan melibatkan 5 orang siswa, sedangkan uji coba sekala besar dilakukan di SD Negeri 3 Suryawangi dengan melibatkan seluruh siswa kelas 4 berjumlah 23 siswa.

1. Revisi produk

Pada tahap ini produk direvisi dilihat berdasarkan hasil uji coba terbatas, bila perlu drevisi.

1. Uji coba pemakaian

Dilakukan uji coba dalam kondisi yang sesungguhnya.

1. **Desain Uji Coba Produk**
2. **Desain Uji Coba**

Produk yang dikembangkan peneliti terlebih dahulu akan dilakukan penilaian oleh ahli media, dan ahli materi dan ahli untuk menghasilkan produk akhir yang dinyatakan layak. Produk akhir tersebut kemudian akan diuji coba di kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dilakukan untuk menguji apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa melalui pengembangan produk media video animasi.

1. **Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, serta siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi. Untuk pengambilan sampel atau uji coba terbatas dilakukan pada 5 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Selong sebagai pembanding. Sedangkan pada pengujian lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi berjumlah 23 siswa.

1. **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**
2. **Teknik Pengumpulan**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, fakta dan data yang ada dilapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan validasi ahli. Adapun teknik pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului dengan pertanyaan. Wawancara juga didefenisikan sebagai sebuah kegiatan tanya jawab yang dilakukan dua individu atau lebih untuk mendapatkan sebuah informasi, pendapat, data dan keterangan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dalam menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian.

1. Validasi

Validasi dimaksudkan untuk mengetahui keterpaduan butir-butir pernyataan yang digunakan pada media pembelajaran, apakah dapat mengukur sesuai dengan apa yang sedang diukur. Validasi tersebut tujuannya untuk dapat memperoleh hasil berupa valid ataupun tidaknya suatu media tersebut

1. **Instrument Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lembar wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab yang dilakukan dua orang antara pewawancara dan narasumber untuk memberikan informasi terkait data yang diperlukan. Instrumen wawancara dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap analisis yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran dan lingkungan belajar. Pedoman wawancara tersebut terlampir.

1. Lembar validasi

Lembar validasi adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli media, dan ahli materi. Cara untuk mendapatkan validasi instrumen adalah dengan penyusunan kisi- kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

1. Lembar validasi untuk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Adapun tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran tentang materi bagian-bagian tumbuhan (IPAS).

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Sebaran Item |
| Kelayakan Isi | Kesesuaian dengan CP dan ATP | 2 | 1, 2 |
| Kedekatan materi dengan lingkungan sekitar dan masalah sehari-hari | 3 | 3, 4, 5 |
| Kebahasaan | Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa | 2 | 6, 7 |
| Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 2 | 8, 9 |
| Penyajian materi | Materi disajikan dengan menarik | 2 | 10, 11 |
| Kesesuian cakupan materi yang disajikan | 2 | 12, 13 |
| Kejelasan uraian materi | 2 | 14, 15 |
| Jumlah | | 15 | |

Sumber : Agustania, (2014:52) dimodifikasi

1. Lembar validasi untuk Ahli media

Validasi media dilakukan oleh satu dosen. Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan, ahli desain memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Table 3 kisi-kisi instrument untuk ahli media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Sebaran Item |
| Penampilan | Desain dan ukuran video | 3 | 1, 2, 3 |
| Komposisi warna dan font | 2 | 4, 5 |
| Penyajian materi | Sesuai dengan CP/TP | 2 | 6, 7 |
| Video sesuai dengan materi | 2 | 8, 9 |
| Ketertarikan bahan ajar | Kemenarikan video | 2 | 10, 11 |
| Kemudahan penggunaan media video | 2 | 12, 13 |
| Keamanan media video | 2 | 14, 15 |
| Jumlah | | 15 | |

Sumber : Agustania, (2014:54) dimodifikasi

1. Respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan mengenai produk yang sudah diujicobakan dilapangan atau disekolah. Lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah melaksanakan kegiatan Pembelajaran. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

Tabel 5 kisi-kisi respon siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Indikator | Jumlah Butir | Sebaran Item |
| Ketertarikan | Kejelasan teks dan kemenarikan video | 3 | 1, 2, 3 |
| Kesesuaian video dengan materi | 2 | 4, 5 |
| Penyajian Materi | Kejelasan materi | 2 | 6, 7 |
| Kejelasan kalimat | 2 | 8, 9 |
| Manfaat | Kemudahan belajar | 2 | 10, 11 |
| Ketertarikan menggunakan media video | 2 | 12, 13 |
| Keaktifan belajar siswa | 2 | 14, 15 |
| Jumlah | | 15 | |

1. **Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif

1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari komentar yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media. Data dianalisis sebagai dasar/acuan untuk memperbaiki/merevisi produk untuk dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan.

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor dari komentar-komentar yang dikemukakan oleh pakar materi dan, pakar media. Data dianalisis sebagai dasar dari kuesioner yang diubah menjadi data interval. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2015:93) menjelaskan *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Skala penilaian terhadap media video yaitu skor 1 untuk kurang, skor 2 untuk cukup, skor 3 untuk baik, dan skor 4 untuk skor sangat baik

1. Analisis validitas media dan materi

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel 6

Tabel 6 tingkat kevalidan dan revisi produk

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase (%)** | **Kriteria Valid** |
| 76-100 | Valid (tanpa revisi) |
| 56-75 | Cukup valid (tanpa revisi) |
| 40-55 | Kurang valid (revisi) |
| 0-39 | Tidak valid (revisi) |

Sumber: Listiawan, (2016:19)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Lestari et al, (2020:104) sebagai berikut:

Keterangan:

P = Presentase

100 % : Konstanta

1. Analisis respon siswa

Data hasil respon siswa terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada table 7

|  |  |
| --- | --- |
| **Respon siswa** | **Skor** |
| Sangat baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang baik | 2 |
| Sangat kurang baik | 1 |

Persentase Angket = x100%

Keterangan:

X = Jumlah Skor

A= Skor Ideal

DAFTAR PUSTAKA

Agustania, A. (2014). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Anggiani, M. D. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.

Arif, S., Sadiman, Raharjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.

Cahyani, F. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Gava Media.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Kaaffah Learning Center.

Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Renika Cipta.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Brbasis Murlimedia Interaktif* (Hendrizal (ed.)). Raja Grafindo Persada.

Gunawan, & Aidah, A. R. (2019). *Media Pembelajaran berbasis Industri 4.0*. Raja Grafindo Persada.s

Hardianti, & Asri, W. K. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar*.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Rahmat, A. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Grub.

Hidayah, N. (2020). *Pengembangan multimedia interaktif flash berbasis problem based learning pada muatan pelajaran ipa kelas v sdn kalibanteng kidul 02 semarang*. Universitas Negeri Semarang.

Kairurrijal, Fadriati, Sofia, & Mukrufi, A. D. (2022). *Pengembangan Kurikulum*. Literasi Nusantara Abadi.

Kemendikbudristek. (2022). *Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan*. Laman Litbang.Kemendikbud.go.id.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.

Lestari, D., Rahman, E. S., Makassar, U. N., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Ajar, B., & Keras, P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Development Of Teaching Materials On Hardware Courses Of Ptik Prodi Department Of Electronic Engineering Education Faculty Of Engineering State University Of Makassar*. *17*(3).

Listiawan, T. (2016). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika*, *Volume 1 N*.

Marsela, A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effects Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Palembang. In *Palembang:* Universitas Sriwijaya.

Mashuri, D. K., & Budiyono. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.

Putri, H., Sakti, N., Studi, P., Ilmu, T., Alam, P., Pendidikan, J., Dan, S., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dalam Bentuk Video Pembelajaran Brbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan*.

Rahmawati, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 60 Moncongloe Lappara Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rendana, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Kencana.

Sari, D. N. I. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. Universita Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sofa, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Berbantu Adobe Primer. In *Lampung:* Universitas Negeri Raden Intan Lampung.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Bandung.

Sujana, N., & Rivai, A. (2016). *Media Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Suriyani, M. I. (2021). *Pengembangan Media Video Nimasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres NangaNae Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Wati, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasia Interaktif Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 02 Girimoyo Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Yanitsky, O. N. (2017). *Advances In Social Sciences Research journal*.