

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI “NUSANTARA” PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV DI MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH

ROBIHATUN NISA

NIM. 200103110103



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI “NUSANTARA” PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV DI MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Robihatun Nisa

NIM. 200103110103



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP : 198912102023212048

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Robihatun Nisa

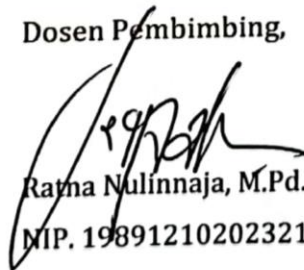
NIM : 200103110103

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video
Animasi "Nusantara" Pada Materi Kekayaan Budaya
Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,


Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 198912102023212048

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari” oleh Robihatun Nisa ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 27 Juni 2024

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd :
NIP. 197902022006042003

Anggota Penguji
Maryam Faizah, M.Pd.I :
NIP. 199012252019032019

Sekretaris Penguji
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I :
NIP. 198912102023212048

Pembimbing
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I :
NIP. 198912102023212048

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Ratna H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Robihatun Nisa

Malang, 14 Mei 2024

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Robihatun Nisa

NIM : 200103110103

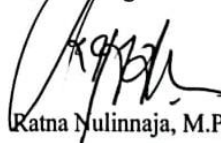
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
"Nusantara" Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas
IV di MI Almaarif 02 Singosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 198912102023212048

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robihatun Nisa

NIM : 20013110103

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
“Nusantara” pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya Ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 10 Juni 2024

Hormat Saya



Robihatun Nisa
200103110103

LEMBAR MOTTO

﴿وَعَدَ اللَّهُ لَا يُخْلِفُ اللَّهُ وَعْدَهُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ﴾

Artinya: “(Itulah) janji Allah. Allah tidak akan menyalahi janji-Nya, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.”

(Q.S Ar-Rum/30:6)

“Segala sesuatunya tidak tertunda, tetapi Allah memilih waktunya yang tepat.”

-Penyejuk Qolbu-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan surgaku, Abah Moh. Zainudin dan Ummi Muthowi'atin
2. Kakak, adik, dan kakak ipar tercinta Zahro Nur Amalia, Halwa Maulidina, dan Anas Munaji.
3. Dosen Pembimbing sekaligus wali dosen terbaik, Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
4. Teman-teman PGMI Angkatan 2020.

Yang selalu menjadi motivator dalam kehidupan penulis serta tidak bosan memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari” dengan lancar. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi umat manusia. Nabi yang membawa umat islam dari jaman kegelapan (*Jahiliyah*) menuju jalan yang terang benderang yakni (*Addinul Islam wal Iman*).

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen wali serta dosen pembimbing terbaik yang telah sabar, tulis, dan Ikhlas dalam mendampingi serta membimbing dari awal hingga akhir.
5. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis.
6. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator ahli media dan Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku validator ahli materi yang telah memberikan

penilaian, kritik dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan penulis.

8. Yuyun Nailufar, S.Pd.I dan seluruh Bapak/Ibu guru MI Almaarif 02 Singosari tahun ajaran 2023/2024
9. Abah Moh. Zainudin Asyhari, Ummi Muthowi'atin, Kakak Zahro Nur Amalia, Adik Halwa Maulidina, dan Kakak ipar Anas Munaji sebagai keluarga inti penulis yang telah memberikan dukungan terbesar dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
10. Yahya Lucky Tirtoaji sebagai teman lelaki yang telah menemani dan selalu memberikan dukungan, bantuan, dan do'a pada saat proses penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan dari awal semester yaitu Arini, Chu, Dania, Fitria, Fairuz dan seluruh mahasiswa kelas PGMI C yang telah memberikan dukungan dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Ilhanum Badawiyah sepupu tercinta yang selalu menemani, mendukung, dan mendo'akan kelancaran skripsi penulis.
13. Sahabat-sahabat setiaku dari SMP yaitu Dewi Muna Larasati, Irma Zahrotun Nisa', dan Maulidya Zafie Putri yang telah menghibur dan memberi dukungan dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Seluruh keluarga besar PGMI Angkatan 2020 atas kebersamaan dan kenangan selama ini.
15. Penulis yang telah bertahan dan bersabar melewati berbagai rintangan yang telah dilalui tanpa menyerah. Terima kasih.
16. Semua pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun memberikan kontribusi dan dukungan dalam penelitian ini.

Akhir kata, skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi pikiran untuk pengembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lainnya.

Malang, 10 Juni 2024

Robihatun Nisa

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	i
LEMBAR PENGAJUAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
ملخص	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Orisinalitas Pengembangan	10
H. Definisi Istilah.....	15
I. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35

B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Uji Produk	39
E. Jenis Data	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Pengumpulan Data	43
H. Analisis Data	44
BAB IV	47
HASIL PENGEMBANGAN.....	47
A. Proses Pengembangan	47
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	56
BAB V	64
PEMBAHASAN	64
A. Prosedur Pengembangan Media Video Animasi “Nusantara”	64
B. Respon Kemenarikan Siswa Terhadap Media Video Animasi “Nusantara”	69
BAB VI PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	45
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Media.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media	56
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	58
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Pre-Test Post-Test.....	61
Tabel 4. 5 Revisi Produk.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Karakter Zepeto	49
Gambar 4. 2 Rumah Adat Aceh	49
Gambar 4. 3 Baju Adat Aceh	49
Gambar 4. 4 Makanan Khas Aceh.....	50
Gambar 4. 5 Background Opening Video Animasi "Nusantara"	50
Gambar 4. 6 Cover Opening Video Animasi "Nusantara"	50
Gambar 4. 7 Halaman Kedua CP, TP, dan ATP	51
Gambar 4. 8 Contoh Background Provinsi Aceh	51
Gambar 4. 9 Contoh Tampilan Suku-suku	52
Gambar 4. 10 Contoh Tampilan Rumah Adat	52
Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Pakaian Adat	52
Gambar 4. 12 Contoh Tampilan Makanan Khas	52
Gambar 4. 13 Pengeditan Penambahan Animasi Karakter dan Logo	53
Gambar 4. 14 Pengeditan Penambahan Backsound dan Voice Over.....	53
Gambar 4. 15 Playlist YouTube Video Animasi “Nusantara”	54
Gambar 4. 16 Halaman Awal	54
Gambar 4. 17 Halaman CP, TP, dan ATP	54
Gambar 4. 18 Halaman Isi Media	55
Gambar 4. 19 Halaman Closing	55
Gambar 4. 20 Profil Pengembang	55

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	34
Bagan 3. 1 Tahapan Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Pasca Penelitian.....	80
Lampiran 1. 3 Surat Validator Media.....	81
Lampiran 1. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 1. 5 Surat Validator Materi	85
Lampiran 1. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 1. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	92
Lampiran 1. 8 Hasil Uji Coba Pre-Test	95
Lampiran 1. 9 Hasil Uji Coba Post-Test.....	97
Lampiran 1. 10 Hasil Angket Respon Kemenarikan Siswa.....	99
Lampiran 1. 11 Poster Video Animasi "Nusantara"	103
Lampiran 1. 12 Dokumentasi Penelitian	104
Lampiran 1. 13 Riwayat Hidup	108

ABSTRAK

Nisa, Robihatun. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Kata Kunci: Video Animasi, IPAS, Kekayaan Budaya Indonesia

Kurangnya inovatif guru dalam pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran menjadikan siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari jenuh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanyalah sebatas media konvensional seperti buku cetak. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang pembelajaran yang lebih optimal, khususnya pada era saat ini diperlukan media berbasis digital yang lebih menarik. Media pembelajaran berbasis video animasi menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Media video animasi dikembangkan dengan tujuan membantu siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari dalam memahami materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan media berbasis video animasi nusantara yang valid dan mengetahui kemenarikan media berbasis video animasi nusantara pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari. Penelitian pengembangan ini didasarkan pada masalah yang terjadi di kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari yaitu kurangnya pemanfaatan media pada mata pelajaran IPAS oleh guru yang menyebabkan siswa terkadang merasa bosan, sehingga diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan yang telah disederhanakan menjadi enam tahapan dikarenakan terbatasnya waktu penelitian. Enam tahapan tersebut yaitu (1) Analisis Produk yang Akan Dikembangkan, (2) Mengembangkan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Skala Kecil dan Revisi, (5) Uji Coba Skala Besar, dan (6) Produk Akhir.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media video animasi nusantara termasuk dalam kategori valid dan menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, pembelajaran, serta angket respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan 93,3% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Persentase yang didapatkan dari angket respon kemenarikan siswa sebesar 85,2%, sehingga produk termasuk dalam kategori menarik. Kesimpulannya yaitu media pembelajaran berbasis video animasi nusantara valid dan dapat menarik siswa terhadap media video animasi yang digunakan oleh siswa kelas IV-A di MI Almaarif 02 Singosari.

ABSTRACT

Nisa, Robihatun. 2024. *Development of Animated Video-Based Learning Media "Nusantara" on the Material of Indonesian Cultural Wealth Class IV at MI Almaarif 02 Singosari*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Keywords: *Animated Video, IPAS, Indonesian Cultural Wealth*

The lack of innovative teachers in utilizing learning media during the learning process makes students in class IV-A MI Almaarif 02 Singosari bored in the learning process. The learning media used is only limited to conventional media such as printed books. Learning media has an important role in supporting more optimal learning, especially in the current era where more attractive digital-based media is needed. Animated video-based learning media is one solution to the problem. Animated video media was developed with the aim of helping students in grade IV-A MI Almaarif 02 Singosari in understanding material about Indonesia's cultural wealth.

The purpose of this development research is to find out the valid archipelago video animation-based media development procedures and to find out the attractiveness of archipelago video animation-based media on the material of the wealth of Indonesian culture in grade IV at MI Almaarif 02 Singosari. This development research is based on the problems that occur in class IV-A MI Almaarif 02 Singosari, namely the lack of media utilization in IPAS subjects by teachers which causes students to sometimes feel bored, so that learning media innovations are needed that can attract students' attention and create fun learning.

This research uses a Research and Development (RnD) approach using the *Borg and Gall* model which consists of ten stages which have been simplified to six stages due to the limited research time. The six stages are (1) Analysis of Products to be Developed, (2) Developing Initial Products, (3) Product Validation, (4) Small Scale Trial and Revision, (5) Large Scale Trial, and (6) Final Product.

The results of this development research show that the archipelago animated video media is included in the valid and interesting category. Based on the results of the validation of media experts, material, learning, and student response questionnaires to the learning media. The average percentage of validity is 93.3% which is included in the very valid category. The percentage obtained from the student interest response questionnaire was 85.2%, so the product was included in the interesting category. The conclusion is that the archipelago's animated video-based learning media is valid and can attract students to the animated video media used by class IV-A students at MI Almaarif 02 Singosari.

ملخص

النساء، ربيحة ٢٠٢٤ تطوير وسائط تعليمية قائمة على الفيديو المتحرك "نوسانتارا" على مادة الثروة الثقافية الإندونيسية الصف الرابع في مدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سينجوساري، أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة الابتداء في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: راتنا نوليناجا، ماجستير في العلوم الشرعية.

كلمات مفتاحية: فيديو رسوم متحركة، العلوم الطبيعية والاجتماعية، الثروة الثقافية الإندونيسية

إن عدم وجود معلمين مبتكرين في استخدام وسائط التعلم أثناء عملية التعلم يجعل الطلاب في الصف الرابع الابتدائي-أ في مدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سنجوساري يشعرون بالملل في عملية التعلم. تقتصر وسائط التعلم المستخدمة على الوسائط التقليدية فقط مثل الكتب المطبوعة. لوسائط التعلم دور مهم في دعم التعلم الأمثل، خاصة في العصر الحالي حيث الحاجة إلى وسائط رقمية أكثر جاذبية. وتعد وسائط التعلم القائمة على الفيديو المتحرك أحد الحلول لهذه المشكلة. وقد تم تطوير وسائط الفيديو المتحركة بهدف مساعدة الطلاب في الصف الرابع-ألف في مدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سينجوساري في فهم المواد المتعلقة بالثروة الثقافية لإندونيسيا.

والغرض من هذا البحث التطويري هو معرفة إجراءات تطوير وسائط الفيديو القائمة على الرسوم المتحركة الأرخيلية الصالحة ومعرفة مدى جاذبية وسائط الفيديو القائمة على الرسوم المتحركة الأرخيلية على مادة ثروة الثقافة الإندونيسية في الصف الرابع في مدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سينجوساري. ويستند هذا البحث التطويري على المشاكل التي تحدث في الصف الرابع الابتدائي في مدرسة ابتدائية المعارف ٠٢ سينجوساري، وهي قلة استخدام وسائل الإعلام في مواد التربية الإسلامية من قبل المعلمين مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل أحياناً، لذا فإن هناك حاجة إلى ابتكارات في وسائل الإعلام التعليمية التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب وتخلق متعة التعلم.

يستخدم هذا البحث نهج البحث والتطوير باستخدام نموذج بورغ وغال الذي يتكون من عشر مراحل تم تبسيطها إلى ست مراحل بسبب ضيق الوقت المخصص للبحث. والمراحل الست هي (١) تحليل المنتجات المراد تطويرها، (٢) تطوير المنتجات الأولية، (٣) التحقق من صحة المنتج، (٤) التجربة والمراجعة على نطاق صغير، (٥) التجربة على نطاق واسع، (٦) المنتج النهائي.

وقد أظهرت نتائج هذا البحث التطويري أن وسائط الفيديو المتحركة الأرخيلية تتدرج ضمن الفئة الصالحة والمثيرة للاهتمام. استناداً إلى نتائج التحقق من صحة استبيانات خبراء الإعلام والمادة التعليمية واستبيانات استجابة الطلاب لوسائط التعلم. بلغ متوسط نسبة الصلاحية

٩٣,٣٪ وهي مدرجة في فئة صالح جداً. وبلغت النسبة المئوية التي تم الحصول عليها من استبيان استجابة اهتمامات الطلاب ٨٥,٢٪، لذا تم إدراج المنتج في الفئة المثيرة للاهتمام. الاستنتاج هو أن وسائط التعلم القائمة على الفيديو المتحركة في الأرشيف صالحة ويمكن أن تجذب الطلاب إلى وسائط الفيديو المتحركة المستخدمة من قبل طلاب الصف الرابع-ألف في معهد م.م.م. المعارف ٠٢ سينجوساري.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u)	=	û

C. Vokal Diftong

أَوْ	=	aw
أَيَّ	=	ay
أُو	=	û
إَيَّ	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara yang maju dapat ditunjukkan dari segi kualitas pendidikan negara tersebut.¹ Negara akan semakin maju apabila kualitas pendidikan semakin tinggi, sebaliknya negara akan dianggap tertinggal apabila kualitas pendidikan rendah.² Pada saat ini, kemajuan teknologi sangat memungkinkan menjadi pendorong dalam pengembangan sistem pendidikan berbasis internet, yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran serta kualitas pendidikan secara keseluruhan.³ Kemampuan dalam menggunakan teknologi ini sangat dibutuhkan guru dalam mengelola pembelajaran.

Kemampuan guru dalam menjalankan proses pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian suatu pendidikan. Sebagai guru di era serba digital, para guru harus dapat menguasai keterampilan dalam aspek digital dan cara berpikir kreatif (*critical thinking*).⁴ *Director of HAFECS (Highly Functioning Education Consulting Services)*, Zulfikar Alimuddin dalam Pangestu dan Rahmi mengutarakan bahwa “Di zaman *society* guru diminta untuk lebih aktif, inovatif, dinamis, serta kreatif

¹ Rahmat Hidayat, S Ag, dan M Pd, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*, cetakan 1 (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019).

² Thaus Sugihilmi Arya Putra, “Pendidikan Kunci Utama Kemajuan Bangsa,” Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2022, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15010/Pendidikan-Kunci-Utama-Kemajuan-Bangsa.html>.

³ Rina Marianti, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan,” *Osf.io*, 2023.

⁴ Dwi Maulan Pangestu dan Azizu Rahmi, “Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan,” *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.

dalam proses pembelajaran”.⁵ Agar kualitas pendidikan dapat berkembang, guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan yang ada.⁶ Namun pada realitas yang ada di lapangan, kemendikbud mengatakan bahwa 60% guru di Indonesia masih belum sepenuhnya menguasai bidang digital,⁷ terlebih dalam mengaplikasikannya pada media pembelajaran. Begitu pula di MI Almaarif 02 Singosari, disampaikan oleh Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I selaku wali kelas IV A. Menurut Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I guru belum menerapkan media pembelajaran secara menyeluruh pada proses pembelajaran terlebih dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurutnya, kurangnya interaktif pada penerapan media pembelajaran menjadikan siswa kelas IV A kerap jenuh dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, terutama pada pelajaran IPAS. Buku cetak, modul, beserta metode ceramah masih menjadi andalan guru dalam menyampaikan pelajaran disaat proses belajar mengajar berlangsung.

Pernyataan Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I diperkuat dengan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di kelas IV-A. Pada saat peneliti melaksanakan observasi didapatkan sebagian siswa terlihat bosan sehingga memilih untuk bermain sendiri tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru. Hal tersebut tentunya menjadi tugas bagi seorang guru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat. Permasalahan yang

⁵ Pangestu dan Rahmi.

⁶ Pengembangan Media dan Video Animasi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak,” 2009, 1–11.

⁷ Yopi Makdori, “Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi,” Liputan 6, 2021, <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>.

telah disampaikan memerlukan solusi, salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Faizal, media pembelajaran dapat diterapkan oleh para guru untuk menciptakan kelas yang menarik dan membangkitkan keingintahuan siswa agar lebih paham terhadap materi.⁸ Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang pembelajaran yang lebih optimal. Dengan media pembelajaran, semangat belajar pada siswa akan meningkat. Hal ini terjadi karena adanya fungsi atensi pada penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk (1) Memperjelas pesan serta informasi yang akan disampaikan sehingga dapat mempermudah proses praktik pembelajaran; (2) Siswa dapat belajar lebih cepat, termotivasi untuk belajar, dan mempunyai kesempatan untuk belajar secara individual yang mengarah pada minat dan tingkat kecakapan mereka jika perhatian mereka didorong dan diarahkan dengan cara-cara tertentu; (3) Mempermudah masalah keterbatasan ruang, waktu, serta indra dan; (4) Memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar.⁹ Penelitian Anis Yulia tahun 2021 dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Di SD Islam Almaarif 01 Singosari”¹⁰ hasil penelitiannya meningkatnya motivasi dan prestasi siswa dipengaruhi oleh pengimplementasian media

⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*, ed. oleh Dedy Ariyanto, cetakan 1 (Jember: Pustaka Abadi, 2018).

⁹ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, ed. oleh Rinda Fauzian, Cetakan 1 (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021).

¹⁰ Anis Yulia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Di SD Islam Almaarif 01 Singosari” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/33332/1/17140118.pdf>.

video animasi, dibuktikan pada hasil *Pre-test* dengan hasil 70 lalu meningkat pada saat *posttest* yakni 84.

Salah satu jenis sarana pembelajaran multimedia inovatif dan menarik yang dapat dikembangkan oleh guru adalah video animasi, dimana didalamnya terdapat gabungan teks, gambar, serta audio.¹¹ Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menampilkan beragam informasi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Menurut Arief S. Sadiman (1986) video merupakan media pengirim yang dapat memperlihatkan suara serta gambar bergerak.¹² Agus Suheri mendefinisikan animasi sebagai kumpulan gambar yang diorganisir untuk menghasilkan gerakan.¹³ Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi dapat menyimpan pesan pembelajaran berisikan gambar dan audio yang bergerak secara dinamis. Selain itu, penggunaan video animasi dapat menumbuhkan kreativitas, pemikiran kritis, dan fokus siswa pada materi pelajaran serta dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi pada siswa.

Kemampuan pemahaman siswa terbukti meningkat sesuai penerapan media pembelajaran berbasis video animasi, sebagaimana yang telah dijabarkan pada penelitian sebelumnya. Seperti yang telah dijelaskan diatas, temuan dari investigasi lapangan peneliti di MI Almaarif 02 Kelas

¹¹ Patni Ninghardjanti, Chairul Huda Atma Dirgatama, dan Arif Wahyu Wirawan, *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*, Cetakan 1 (Banyumas: Pena Persada, 2020).

¹² Septy Nurfadhillah et al., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 396–418, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

¹³ Surasa, Sudarman, dan Dina Azka Hayati, "Penerapan Teknik Digital Painting Pada Produksi Film Animasi 2 Dimensi 'Dreams,'" *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan* 3, no. 1 (2023): 51–62, <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>.

IV Singosari Malang menunjukkan bahwa sekolah ini menghadapi masalah yang diangkat oleh peneliti. Masalah tersebut meliputi metode pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tidak inovatif dan terbatas, sehingga siswa kurang memahami penjelasan guru. Sementara di MI Almaarif 02 Singosari memiliki fasilitas yang mencukupi untuk menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif, namun mereka masih belum memanfaatkannya secara optimal. Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I menyatakan “Dulu saya pernah mbak menayangkan film di kelas dan anak-anak lebih fokus memperhatikan film daripada waktu saya hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja.” Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan materi. Dengan demikian, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam menginterpretasikan materi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran video animasi.

Materi kekayaan budaya Indonesia merupakan materi yang memerlukan informasi lebih lengkap, sedangkan pada kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari buku penunjang belum mencakup informasi yang lebih lengkap dan didalamnya hanya terdapat beberapa gambar yang tidak begitu jelas. Guru di MI Almaarif 02 Singosari dapat menerapkan fasilitas teknologi untuk belajar siswa. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Dari permasalahan ini, menjadikan peneliti termotivasi dalam mengelaborasi “Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari” untuk melakukan penelitian serta pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Nusantara pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media berbasis video animasi nusantara yang valid pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari?
2. Bagaimanakah kemenarikan media berbasis video animasi nusantara pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, diketahui tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media berbasis video animasi nusantara yang valid pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari.

2. Untuk mengetahui kemenarikan media berbasis video animasi nusantara pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan dari produk ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan dan pola pikir para pembaca secara khusus yang terjun di bidang pendidikan. Sekiranya dapat menjadi acuan dalam memvariasikan media video animasi untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta peningkatan kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai rujukan untuk menentukan media pembelajaran yang menarik guna mendorong motivasi belajar siswa.

- b. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi dapat menambah pengalaman baru serta dapat dimanfaatkan sebagai peningkatan pemahaman siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia.

- c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk mengajar kelak ketika sudah mengajar sehingga dapat mengembangkan media video animasi yang kreatif guna meningkatkan kualitas siswa

dalam hal pemahamannya terhadap konsep pembelajaran yang diajarkan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta interaktif antara guru dan siswa.

d. Bagi Lembaga MI Almaarif 02 Singosari

Penelitian terkait media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai pilihan guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian “Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Nusantara pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari” adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi nusantara dijadikan sebagai peningkatan mutu pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Mengurangi rasa bosan pada siswa dan merasa senang selama pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia.
3. Memudahkan siswa dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia dengan efektif dan tidak hanya berpedoman pada buku LKS.

Beberapa keterbatasan pengembangan dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Nusantara Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di MI Almaarif 02 Singosari” sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPS fokus materi kekayaan budaya Indoneia belum menggunakan media video animasi.

2. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi agar siswa tidak jenuh dan tertarik pada materi ajar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi Nusantara pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa video animasi yang dapat dijangkau dengan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*.
2. Materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV merupakan mata pelajaran IPS yang digunakan pada penelitian ini.
3. Memfokuskan pada materi kekayaan budaya Indonesia yakni rumah adat, busana adat, dan makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia.
4. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *Canva* dan *CapCut*.
5. Media video animasi “Nusantara” terbagi menjadi 6 video yang disesuaikan dengan setiap pulau.
6. Media video animasi “Nusantara” dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi yang menarik dan edukatif.
7. Media video animasi “Nusantara” membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia dengan lebih mudah.
8. Media video animasi “Nusantara” dapat dinikmati pada laman *YouTube*

G. Orisinalitas Pengembangan

Untuk membuktikan keorisinalitasan atau keaslian penelitian, maka peneliti melakukan analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu, untuk dijadikan acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantaranya, sebagai berikut:

1. Skripsi Anis Yulia dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Di SD Islam Almaarif 01 Singosari”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2021. Pada penelitian ini memiliki persamaan pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video animasi dan model desain menggunakan model *Borg and Gall*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, lokasi penelitian serta kurikulum pembelajaran yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat valid. Dibuktikan dengan rata-rata persentase dari ahli materi 87,5%, ahli media 96,5% dan ahli pembelajaran 80,5%. Tingkat keefektifan media dari hasil nilai *Pre-test* 70 dan *Post-test* 84.
2. Skripsi Mitha Dwi Anggraini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru.” Universitas Islam Riau pada tahun 2021 pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Plotagon Story*, *Kinemaster*, *Automatic Speech Recognition (ASR)*, dan *Format Factory*. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu tentang pengembangan video animasi.

Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dibahas, lokasi penelitian, kurikulum pembelajaran serta pada model desain pengembangan yang digunakan yaitu *formative research*. Media pembelajaran dinyatakan layak dengan kriteria penilaian ahli media 92,65%, ahli materi 92,19% dan ahli bahasa 88,75%. Persentase rata-rata hasil validasi sebesar 91,20% dengan kategori valid tanpa revisi.

3. Jurnal Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka pada tahun 2021. Pada penelitian ini memiliki persamaan yakni mengembangkan video animasi serta menggunakan aplikasi yang sama, *Canva*. Perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE, lokasi penelitian dan pada materi yang dikembangkan yaitu IPA. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”.
4. Jurnal Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V” Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2018. Pada penelitian ini memiliki persamaan yakni mengembangkan video animasi dan model pengembangan yang digunakan yaitu *Borg and Gall*. Perbedaan terletak di materi dan lokasi penelitian. Media video animasi dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran. Kelayakan media oleh ahli materi dinilai dengan kategori “Baik”, ahli media “sangat baik”, dan ahli pembelajaran “Baik”.

5. Jurnal Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku” Universitas Sultan Ageng Tirtayasa pada tahun 2020. Pada penelitian ini memiliki persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi dan materi yang dibahas yakni materi IPS. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan model pengembangan yaitu penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hasil uji validasi para ahli sebesar 79,9% dengan kriteria layak dan hasil uji coba produk sebesar 86,2%.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Anis Yulia. Skripsi “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Di SD Islam Almaarif 01 Singosari</i> ”.	1. Lokasi penelitian 2. Materi yang diteliti 3. Kurikulum pembelajaran	1. Menerapkan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Mengembangkan media pembelajaran video animasi 4. Subjek uji coba penelitian yang dituju adalah siswa SD/MI	1. Dikembangkan menjadi media video animasi 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Fokus materi “Kekayaan Budaya Indonesia” 4. Diterapkan pada siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari
2.	Mitha Dwi Anggraini. Skripsi. “ <i>Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru</i> ”	1. Lokasi penelitian 2. Materi yang diteliti 3. Kurikulum pembelajaran 4. Model desain pengembangan (<i>Formative Research</i>)	1. Menerapkan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. Mengembangkan media video animasi 3. Subjek uji coba penelitian yang dituju adalah siswa SD/MI	
3.	Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. Jurnal. “ <i>Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa</i> ”	1. Lokasi penelitian 2. Materi yang diteliti 3. Kurikulum pembelajaran 4. Model desain pengembangan (ADDIE)	1. Menerapkan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. Mengembangkan media video animasi 3. Mengembangkan media menggunakan bantuan aplikasi <i>Canva</i>	

No.	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
			4. Subjek uji coba penelitian yang dituju adalah siswa SD/MI	
4.	Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza. Jurnal. <i>“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”</i>	1. Lokasi penelitian 2. Materi yang diteliti 3. Kurikulum pembelajaran	1. Menerapkan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. Model desain pengembangan yang digunakan <i>Borg and Gall</i> 3. Mengembangkan media video animasi 4. Subjek uji coba penelitian yang dituju adalah siswa SD/MI	
5.	Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim. Jurnal <i>“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku”</i>	1. Lokasi penelitian 2. Kurikulum pembelajaran 3. Model desain pengembangan (yang dikembangkan oleh Sugiyono)	1. Menerapkan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2. Materi yang diteliti 3. Mengembangkan media video animasi. 4. Subjek uji coba penelitian yang dituju adalah siswa SD/MI	

H. Definisi Istilah

Adapun untuk mendapatkan pemahaman yang tepat, diperlukan adanya penegasan istilah diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran merupakan penciptaan suatu produk berupa multimedia linier yang mampu menggabungkan gambar, audio, dan teks yang membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi kekayaan budaya Indonesia.

2. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Materi kekayaan budaya Indonesia merupakan materi yang menjelaskan terkait keragaman budaya yang ada di Indonesia mencakup nama suku, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik kekayaan budaya setiap provinsi di Indonesia.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang akan diteliti, diantaranya sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Memaparkan kajian teori, perspektif dalam Islam, dan kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian

Memaparkan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Memaparkan tentang proses pengembangan, penyajian, dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

BAB V: Pembahasan

Memaparkan pembahasan yang lebih rinci dari hasil penelitian dan pengembangan terkait dengan kajian produk yang dikembangkan.

BAB VI: Penutup

Memaparkan hasil akhir ke dalam bentuk kesimpulan dan saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah prosedur, cara dan perbuatan dalam mengembangkan sesuatu. Penjabaran pengembangan dari sudut pandang Setyosari ialah suatu mekanisme yang digunakan dalam mengelaborasi serta mengevaluasi produk pendidikan.¹⁴ Sedangkan, pengembangan dari sudut pandang Seels dan Richey dalam buku “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik” yang ditulis oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti pada tahun 2020 menjelaskan bahwa “*Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of process and resources of learning*” yang berarti ‘Teknologi pembelajaran yaitu suatu teori serta praktik dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, memberikan penilaian proses serta sumber daya pendidikan.’¹⁵

Menurut Sugiyono, pengembangan merupakan metode penelitian yang diterapkan dalam proses melahirkan sebuah produk serta memvalidasi keefektifan produk tersebut.¹⁶ Dalam menghasilkan sebuah produk diperlukan beberapa langkah untuk mendapatkan produk yang diinginkan.

¹⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, ed. oleh Rendy, 5 ed. (Jakarta: Kencana, 2016).

¹⁵ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*, ed. oleh Tristan Rokhmawan, 1 ed. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 26 ed. (Bandung: Alfabeta, 2017).

Setelah dilakukan pengembangan produk, selanjutnya diperlukan penilaian dari beberapa validator untuk mengetahui keefektifan serta kevalidan produk tersebut.

Sedangkan penjelasan media Menurut Yusufhadi Miarso berarti “perantara” atau “pengantar”¹⁷. “Media adalah sarana komunikasi baik cetak maupun audio-visual, yang mencakup teknologi perangkat kerasnya” menurut *National Education Association (NEA)* dalam buku “Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik” yang ditulis oleh Sumiharsono dan Hasanah tahun 2018.¹⁸ Adapun perspektif dari Gerlach dan Ely dalam buku “Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat” yang ditulis oleh Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan pada tahun 2020 mengatakan “Media merupakan orang, materi, atau kejadian yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan”.¹⁹ Media pembelajaran tidak hanya berupa suatu benda tetapi seorang guru juga merupakan media pembelajaran yang nyata, dimana siswa akan mendapatkan pengetahuan, pembentukan karakter serta memiliki keterampilan dari guru tersebut. Selain itu, adapun lingkungan yang ada di sekitar siswa juga merupakan media pembelajaran.

Menurut *National Education Association (NEA)*, “Media pembelajaran merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar dan efektivitas program pendidikan dengan

¹⁷ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif AlQuran,” *Andragogi* VI, no. 2 (2018), <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>.

¹⁸ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*.

¹⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Cetakan ke (Jakarta: Kencana, 2020).

memungkinkannya untuk dilihat, dimanipulasi, dan didengar.”²⁰ Media disebut media pembelajaran jika memiliki pesan atau informasi yang digunakan selama pembelajaran. Media tidak hanya dapat dilihat melainkan media ini juga dapat didengar serta dapat memanipulasi atau merekayasa kejadian nyata menjadi lebih mudah dijangkau, seperti halnya bola dunia.

1) **Macam-Macam Media Pembelajaran**

Beberapa jenis media pembelajaran yang tersedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran, Suranto dalam buku “Media Pembelajaran Animasi” yang ditulis oleh Ramdani pada tahun 2021 mengklasifikasikan berdasarkan bentuknya²¹ sebagai berikut:

- a) Media Cetak, mencakup semua bahan cetak seperti surat kabar, brosur, buletin, dan sejenisnya yang bertujuan untuk menyebarkan pesan atau informasi.
- b) Media Visual, artinya untuk menerima pesan yang disampaikan menggunakan indera penglihatan. Seperti lukisan, foto, pameran, dll.
- c) Media Audio, ialah media yang memanfaatkan indera pendengaran saat menerima pesan, seperti radio, telepon, piringan hitam, dll.
- d) Media Audiovisual, adalah media yang memadukan antara unsur audio dan unsur visual sekaligus. Dalam menerima pesan, media ini menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran seperti video animasi, film suara, dll.

Sedangkan media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam buku “Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon

²⁰ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Cetakan ke (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

²¹ Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*.

Pendidik” yang ditulis oleh Sumiharsono dan Hasanah tahun 2018 mengklasifikasikan menjadi 5 bagian²², yakni:

- a) Media berbasis manusia, yakni: guru, instruktur, dosen, bermain peran, dan kegiatan berkelompok.
- b) Media berbasis cetak, yakni: buku, pedoman, *hand out*, dll.
- c) Media berbasis visual, yakni: peta, gambar, lukisan, dll.
- d) Media berbasis audiovisual, yakni: video, film, televisi, dll.
- e) Media berbasis komputer, yakni: pengajaran menggunakan komputer seperti *PowerPoint*.

2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

R.M. Soelarko dalam buku “Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik” yang ditulis oleh Sumiharsono dan Hasanah pada tahun 2018 memaparkan bahwa “Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sulit dilihat sehingga menjadi jelas, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan persepsi seseorang.”²³ Adapun empat fungsi media pembelajaran, berfokus pada media visual menurut Levie & Lentz dalam buku “Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik” yang ditulis oleh Sumiharsono dan Hasanah tahun 2018, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual yakni memfokuskan siswa pada materi yang terkait dengan interpretasi visual yang disajikan disertai dengan teks materi pelajaran.

²² Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*.

²³ Sumiharsono dan Hasanah.

b) Fungsi Afektif

Siswa akan merasa lebih nyaman dalam belajar ketika menggunakan media visual, karena gambar dapat menyentuh emosi dan sikap pada siswa.

c) Fungsi Kognitif

Siswa memperoleh pemahaman dan retensi informasi yang disajikan dalam sebuah gambar atau media visual. Media visual juga dapat memfasilitasi proses kognitif siswa.

d) Fungsi Kompensatoris

Siswa yang kurang tanggap serta lamban dalam memahami materi pelajaran yang berisikan hanya berupa teks atau verbal, akan terbantu dengan menggunakan bantuan media visual.

Selain yang telah dijabarkan di atas, adapun manfaat dari media pembelajaran. Kemp dan Dayton dalam Karo-Karo dan Rohani, mengidentifikasi 8 manfaat dari media pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Dapat menyeragamkan penyajian materi pelajaran.
- b) Terciptanya pembelajaran yang menarik serta materi lebih jelas.
- c) Terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif
- d) Efisiensi waktu dan energi.
- e) Meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa
- f) Media ini memungkinkan untuk belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja.
- g) Perkembangan persepsi siswa yang baik terhadap materi pelajaran dan proses belajar.

- h) Mengubah peran guru menjadi peran yang lebih konstruktif, produktif dan bermanfaat.²⁴

3) Kualifikasi Pemilihan Media Pembelajaran

- a) Keselarasan tujuan.
- b) Keselarasan materi.
- c) Keselarasan sarana prasarana.
- d) Keselarasan karakteristik siswa.
- e) Keselarasan modalitas belajar.
- f) Keselarasan teori.²⁵

Berdasarkan kualifikasi-kualifikasi tersebut, terlihat bahwa antara media pembelajaran dengan faktor pembelajaran lainnya sangat erat hubungannya antara satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran.

4) Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Dengan mempertimbangkan bagaimana media pembelajaran digunakan selama kegiatan pembelajaran, maka prinsip-prinsip berikut sangat penting untuk dipertimbangkan saat pemilihan media pembelajaran:

- a) Perlu adanya kesesuaian dengan tujuan, materi pelajaran, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa dalam penentuan media.
- b) Guru harus mengetahui fitur-fitur yang ada di setiap media pembelajaran.
- c) Harus berpusat pada kebutuhan siswa, dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil belajar dalam penentuan media.

²⁴ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM VII*, no. 1 (2018): 91–96.

²⁵ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*.

- d) Banyak pertimbangan yang perlu dilakukan saat menentukan media, seperti biaya akuisisi, aksesibilitas bahan media, kualitas media, dan keadaan di sekitar lingkungan belajar siswa.²⁶

2. Video Animasi

Asal mula istilah animasi dari kata “*to anime*” yang artinya menghidupkan. Secara global animasi mengacu pada pergerakan animasi benda mati. Animasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang mengandung benda-benda yang tampak hidup karena deretan gambar yang ditampilkan secara bergiliran dan beralih secara runtut.²⁷ Animasi kerap kali memiliki bentuk karakter yang lucu, unik, dan menggemaskan sehingga disukai anak-anak.

Video animasi adalah gambar bergerak yang dibuat oleh sejumlah objek berbeda yang ditempatkan dengan cara tertentu untuk mengikuti alur yang telah ditetapkan pada setiap hitungan.²⁸ Media video animasi memberikan gambaran visual serta audio yang jelas mengenai konsep-konsep yang diajarkan. Husni berpendapat pada Bulu, dkk. bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.”²⁹ Dalam pengembangan video animasi memerlukan berbagai aplikasi, seperti *CapCut*, *Canva*, *Davinci*, dll.

²⁶ Sumiharsono dan Hasanah.

²⁷ Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*.

²⁸ Surya Dewi Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, ed. oleh Ndari Pangesti, Cetakan 1 (Malang: Ahlimedia Press, 2020).

²⁹ Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 6, no. 1 (2022): 46–56, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

a. Manfaat Video Animasi dalam Pembelajaran

Adapun manfaat-manfaat video animasi bagi pendidikan yang dipaparkan oleh Rudyansah dalam buku “Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris” yang ditulis oleh Surya Dewi Fatmawati pada tahun 2020,³⁰ sebagai berikut:

- 1) Video animasi bisa memvisualisasikan gambar atau animasi objek yang sangat kecil dan tidak terlihat seperti sel atau mikroorganisme.
- 2) Dapat memvisualisasikan sebuah objek yang besar dan jauh, seperti objek luar angkasa.
- 3) Dapat menayangkan hal-hal atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan terjadi dengan cepat maupun lambat dalam bentuk animasi, seperti sistem tubuh manusia.
- 4) Dapat mengilustrasikan fenomena atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam.
- 5) Dapat menyimulasikan bidang ilmu pengetahuan dan bidang teknik yang rumit dan tidak mengeluarkan biaya yang banyak.
- 6) Siswa akan lebih mudah memahami dan memvisualisasikan materi yang kompleks jika disajikan dalam bentuk animasi.
- 7) Siswa dapat belajar tentang proses dan fenomena nyata dengan menggunakan video.

b. Karakteristik Video Animasi

Dalam penggunaan media video animasi tentu diperlukan karakteristik yang dapat membedakannya dengan media lain, menurut

³⁰ Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*.

Jerry, dkk. dalam Andrasari berpendapat bahwa video animasi pembelajaran dirancang untuk mempresentasikan tulisan, gambar berwarna, suara, dan animasi sekaligus, yang membuat siswa tertarik untuk belajar melalui materi audiovisual.³¹ Adapun Widyawardani, dkk. dalam Bulu, dkk. berpendapat bahwa “Media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio, dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar”.³² Sedangkan menurut Sharon karakteristik video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Autentik, yang berarti gambar harus menampilkan keadaan sebenarnya.
- 2) Sederhana, yaitu komposisi gambar harus secara jelas menunjukkan poin utama dalam video animasi.
- 3) Sesuaikan gambar dengan tujuan pembelajaran dan pilihlah gambar yang bagus.
- 4) Penyampaian pesan dapat dicerna dengan cepat dan mudah diingat oleh siswa.³³

c. Jenis-Jenis Video Animasi

1) Animasi Tradisional

Cel Animation ialah nama lain dari animasi tradisional. Pertama kali muncul pada abad ke-20, dimana animasi ini merupakan generasi

³¹ Nurani Ani Andrasari, “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 36–44.

³² Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD.”

³³ Fairuz Annisa, Muniroh Munawar, dan Dwi Prasetyawati, “Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun,” *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 3777–90, <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26272>.

awal animasi. Setiap *frame* digambar oleh para animator untuk menciptakan suatu *sequence* (urutan), dimana mereka menggambar setiap pergerakan sedikit demi sedikit sehingga menjadi sebuah animasi.³⁴ Dalam pembuatannya membutuhkan sekitar 20 frame untuk menghasilkan sebuah animasi yang lengkap sehingga memerlukan waktu dan tenaga yang besar.³⁵ Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah Pinocchio pada tahun 1940.

2) Animasi 2D

Animasi 2D yakni jenis animasi yang menggunakan beberapa gambar berurutan yang hanya terlihat dua sisi saja lalu digerakkan satu persatu agar objeknya terlihat nyata (hidup).³⁶ Animasi 2D dipandang memiliki karakter sederhana, hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan, serta tidak memiliki volume.

3) Animasi 3D

Animasi 3D merupakan animasi yang memanfaatkan teknologi komputer dalam membuat objek atau karakter yang memiliki volume sehingga karakter dapat terlihat lebih nyata.³⁷ Animasi 3D banyak digunakan dalam industri film, iklan komersial, dan video game. Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah film-film Disney Pixar, DreamWorks, dll.

4) *Stop Motion*

³⁴ Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*.

³⁵ Witadharma, "Animasi Tradisional," Guru Animasi, 2020, <https://www.guruanimasi.com/2020/04/animasi-tradisional.html>.

³⁶ Lely, "Pengertian Animasi 2D Lengkap Tipe & Teknik Membuatnya," Cakap, 2022, <https://blog.cakap.com/animasi-2d/>.

³⁷ Videos.id, "Mengenal Animasi 3D Lebih Dekat," Videos.id, diakses 28 Oktober 2023, <https://videos.id/animasi-3d/>.

Stop motion ada sebelum adanya animasi 3D, dimana dalam membuatnya perlu menggerakkan benda secara *frame by frame* yang dilakukan secara manual. Dalam membuat *stop motion* memerlukan waktu yang sangat lama dan membutuhkan tenaga ekstra.³⁸ Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah Shaun The Sheep

5) *Motion Graphic*

Motion graphic merupakan animasi dengan menggabungkan beberapa teknik 3D dan 2D, didalamnya juga disertai dengan musik.³⁹ *Motion graphic* tidak menggunakan karakter didalam videonya, melainkan hanya menggunakan grafik dan teks, biasanya digunakan untuk keperluan seperti video infografis, video presentasi, dll.⁴⁰

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Definisi IPAS

Pembaharuan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka menjadikan beberapa hal mengalami perubahan, termasuk adanya perubahan pada mata pelajaran. Kurikulum merdeka mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering disebut dengan IPAS. Pelajaran IPAS mencakup topik-topik seperti makhluk hidup, benda mati serta interaksi yang terjadi antara organisme dengan lingkungannya.⁴¹ Namun dalam penelitian ini akan berfokus pada materi IPS yang terdapat pada pelajaran IPAS.

³⁸ “Mengenal Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Video Animasi,” Superpixel, 2022.

³⁹ “Mengenal Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Video Animasi.”

⁴⁰ “What Is Motion Graphics?,” Biteable, 2017, <https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/>.

⁴¹ Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A” (Indonesia:

Muhammad Numan Soemantri mendefinisikan IPS dalam buku “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial” yang ditulis oleh Widya A Darsono dan Karmilasari pada tahun 2017, bahwa “Penyajian ilmiah dan psikologis dari berbagai bidang ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lain yang relevan dengan masalah sosial, yang disusun untuk kepentingan pendidikan di tingkat dasar dan menengah.”⁴² Berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang merepresentasikan suatu pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang dan unsur ilmu sosial (Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya), maka dikembangkanlah IPS.

Dalam pembelajarannya, pendidikan IPS di jenjang MI perlu disesuaikan dengan usia siswa (7-12 tahun). Dimana pada usia tersebut siswa sedang memasuki fase operasional konkret menurut Piaget. Materi pendidikan IPS yang diajarkan pada tingkat MI disajikan secara tematik dengan memilih tema-tema sosial yang ada di sekitar siswa. Selain itu, yang diajarkan memuat banyak gagasan abstrak, seperti tentang manusia, lingkungan, waktu, perubahan, kesinambungan, keragaman, aspek-aspek sosial, ekonomi, dan budaya.

b. Materi yang Diteliti

Mata pelajaran yang akan diteliti ialah IPS kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dipelajari meliputi keragaman budaya, kearifan lokal di provinsi Indonesia. Capaian

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022), https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13_CP_IPAS.pdf.

⁴² Widya A Darsono & Karmilasari, “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial,” in *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat*, 2017, 1–43.

pembelajaran dari materi kekayaan budaya Indonesia, yakni: Siswa/ Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Adapun tujuan pembelajaran materi kekayaan budaya yakni:

- 1.33 Siswa dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing.
- 1.34 Siswa dapat menyebutkan cara melestarikan warisan budaya.
- 1.36 Siswa dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Kekayaan budaya Indonesia yang akan dibahas pada media ini meliputi baju adat, rumah adat, serta makanan khas daerah. Dengan adanya materi ini diharapkan siswa dapat mengenal keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dan membangun rasa cinta pada budaya Indonesia.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Media Pembelajaran

Terciptanya kelas yang menyenangkan dan menarik dapat diciptakan dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta variatif oleh guru. Dengan begitu proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar

*engkau **menerangkan** kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”*

Maksud dari ayat diatas yakni bahwa media pembelajaran dapat mempermudah dan membantu guru dalam menjelaskan kembali sebagian materi yang telah diajarkan sebelumnya. Terlihat pada lafadz,

لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ

*“....agar engkau **menerangkan** kepada manusia apa yang telah diturunkan....”*

Ayat ini menerangkan selain media dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, media juga mempermudah dan membantu siswa dalam menerima materi baru tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menerima materi baru.⁴³ Selain itu, penggunaan media harus bermanfaat bagi siswa, sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di kelas setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

Dengan demikian guru perlu memperhatikan perkembangan jiwa religius siswa dalam penggunaan media pembelajaran sebagai faktor sasaran media pembelajaran. Jika guru gagal dalam melihat dan memahami pertumbuhan jiwa serta kemampuan berpikir siswanya, maka mereka akan kesulitan dalam mencapai keberhasilan.⁴⁴ Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125, yaitu:

⁴³ “Tafsir dan Analisa Ayat-ayat tentang Media Pendidikan,” Makalah 27, 2011, <https://makalah27.wordpress.com/2011/09/26/tafsir-dan-analisa-ayat-ayat-tentang-media-pendidikan/>.

⁴⁴ M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits,” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah IX Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 130–54, https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M_Ramli_Media_Pembelajaran.pdf.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah⁴²⁴) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Dalam tafsir Quraish Shihab dijelaskan:

“Wahai Nabi, ajaklah manusia meniti jalan kebenaran yang diperintahkan oleh Tuhanmu. Pilihlah jalan dakwah yang terbaik yang sesuai dengan kondisi manusia. Ajaklah kaum cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi untuk berdialog dengan kata-kata bijak, sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam, ajaklah mereka dengan memberikan nasihat dan perumpamaan yang sesuai dengan taraf mereka sehingga mereka sampai kepada kebenaran melalui jalan terdekat yang paling cocok untuk mereka. Debatlah Ahl al-kitab yang menganut agama-agama terdahulu dengan logika dan retorika yang halus, melalui perdebatan yang baik, lepas dari kekerasan dan umpatan agar mereka puas dan menerima dengan lapang dada. Itulah metode berdakwah yang benar kepada agama Allah sesuai dengan kecenderungan setiap manusia. Tempuhlah cara itu dalam menghadapi mereka. Sesudah itu serahkan urusan mereka pada Allah yang Maha Mengetahui siapa yang larut dalam kesesatan dan menjauhkan diri dari jalan keselamatan, dan siapa yang sehat jiwanya lalu mendapat petunjuk dan beriman dengan apa yang kamu bawa”.⁴⁵

Dari tafsir di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemanfaatan media pembelajaran, penting untuk diingat bahwa pesan yang disebarkan haruslah positif dan disampaikan dengan cara yang sopan. Jika siswa tidak setuju dengan pesan yang disampaikan, guru harus mengklarifikasinya dengan cara dan bahasa yang logis sehingga mereka dapat menerima dan memahaminya.⁴⁶ Selain itu, dalam penggunaannya juga harus diperhatikan dari sisi karakteristik siswa dan tingkatan daya pikir siswa.

⁴⁵ Javanlabs, “Tafsir An-Nahl Ayat 125,” Tafsirq, diakses 29 Oktober 2023, <https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-125#tafsir-quraish-shihab>.

⁴⁶ Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits.”

2. Kekayaan Budaya

Indonesia memiliki beragam suku, agama, bahasa dan kebudayaan dipersatukan oleh Bhinneka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Dengan adanya keragaman yang dimiliki masyarakat, kita dituntut untuk dapat saling menghargai antar perbedaan tersebut. Namun di lain sisi, hal tersebut yang dapat memicu adanya konflik. Konflik yang sering terjadi di Indonesia yakni akibat keberagaman kekayaan budaya tersebut termasuk konflik suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).⁴⁷ Bukan menjadi hal baru, bahwa sering terjadi perpecahan masyarakat dimana mereka hanya mau berkelompok sesuai dengan identitas budaya mereka. Hal inilah yang kerap kali mengakibatkan terjadinya konflik antar kelompok.

Keberagaman yang dimiliki sudah dijelaskan pada Al-Qur'an. Hal tersebut tidak dapat dihindari, karena sejatinya manusia adalah saudara seiman.⁴⁸ Dengan demikian, diperlukannya toleransi dalam mewujudkan keberagaman. Dijelaskan dalam QS. Al-Hujurat ayat 13, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

*“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu **berbangsa-bangsa dan bersuku-suku** agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”.* (Al-Hujurat/49:13)
Tafsir Jalalain menjelaskan seperti berikut:

“(Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kalian dari seorang laki-laki dan seorang perempuan) yakni dari Adam dan Hawa (dan Kami menjadikan kalian berbangsa-bangsa) lafal شُعُوبًا adalah bentuk jamak dari lafal شُعْبٌ yang artinya tingkatan nasab keturunan yang paling tinggi (dan bersuku-suku)

⁴⁷ Sa'bah Chamidil Anam, Alhamuddin, dan Khambali, “Pendidikan Multikultural Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Hujurat Ayat 11-13,” in *Pendidikan Agama Islam*, vol. 7 (Bandung: Universitas Islam Bandung, 2021), 1–5, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v7i1.26206>.

⁴⁸ Anam, Alhamuddin, dan Khambali.

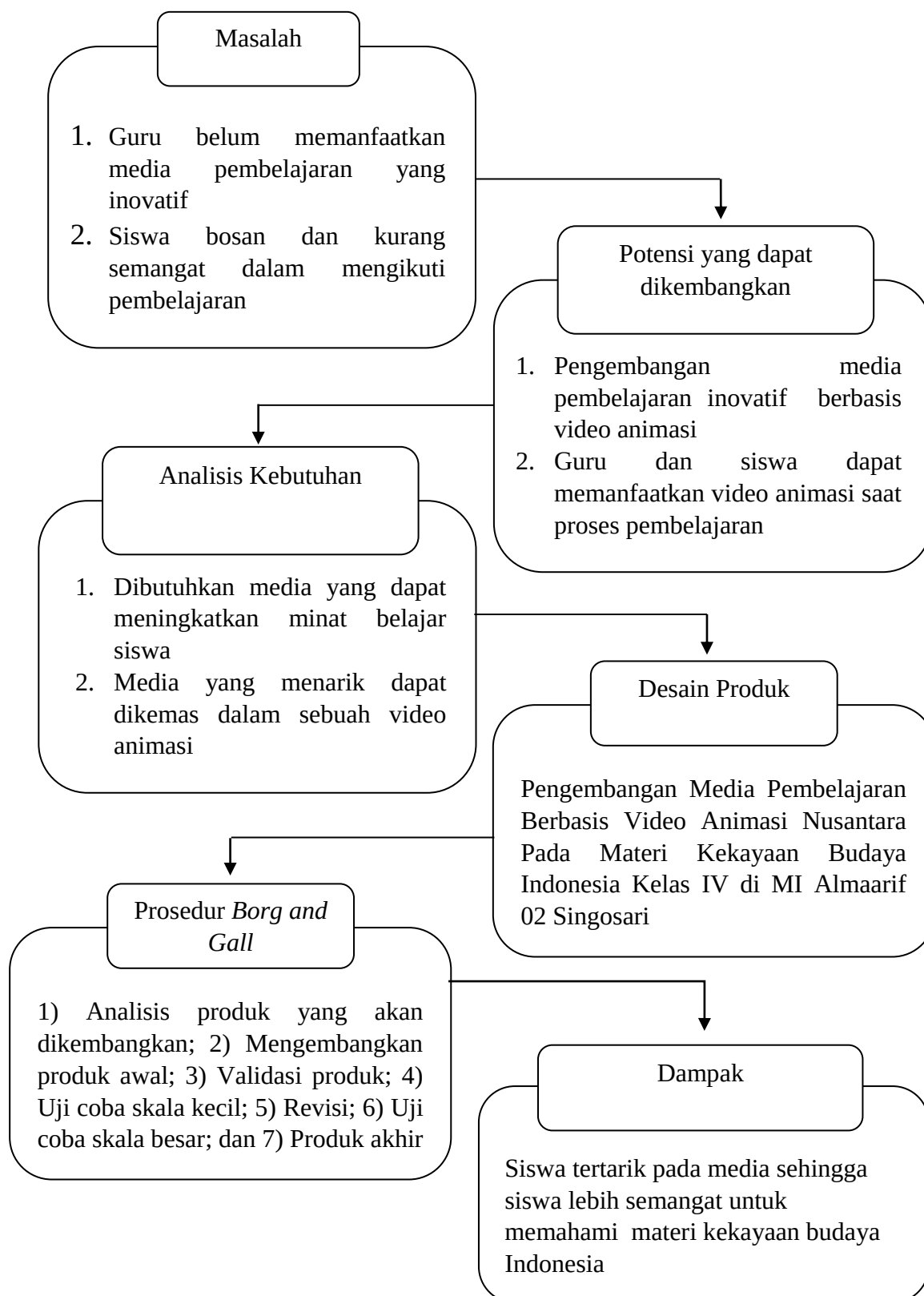
kedudukan suku berada di bawah bangsa, setelah suku atau kabilah disebut Imarah, lalu Bathn, sesudah Bathn adalah Fakhdz dan yang paling bawah adalah Fashilah. Contohnya ialah Khuzaimah adalah nama suatu bangsa, Kinanah adalah nama suatu kabilah atau suku, Quraisy adalah nama suatu Imarah, Qushay adalah nama suatu Bathn, Hasyim adalah nama suatu Fakhdz, dan Al-Abbas adalah nama suatu Fashilah (supaya kalian saling kenal-mengenal) lafal تَعَارَفُوا asalnya adalah تَتَعَارَفُوا, kemudian salah satu dari kedua huruf ت dibuang sehingga jadilah تَعَارَفُوا maksudnya supaya sebagian dari kalian saling mengenal sebagian yang lain bukan untuk saling membanggakan ketinggian nasab atau keturunan, karena sesungguhnya kebanggaan itu hanya dinilai dari segi ketakwaan. (Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kalian di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui) tentang kalian (lagi Maha Mengenal) apa yang tersimpan di dalam batin kalian.”⁴⁹

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena kemampuannya dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan observasi awal pada penelitian, diketahui bahwa masalah yang terjadi di MI Almaarif 02 Singosari tepatnya di kelas IV-A, guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta belum memanfaatkan teknologi sebagai media dan sumber belajar. Proses pembelajaran hanya mengandalkan buku LKS sebagai media pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik. Hal inilah yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Dengan demikian, pengembangan video animasi ini merupakan salah satu jalan keluar sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berikut skema kerangka berpikir:

⁴⁹ “Tafsir Al-Hujurat ayat 13,” Tafsir Learn Quran, diakses 2 Desember 2023, <https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-49-al-hujurat/ayat-13>.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti terapkan yakni penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian *R&D* ialah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk dan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Hal ini selaras dengan pendapat *Borg and Gall* dalam buku “Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dalam Pendidikan dan Pembelajaran” yang ditulis oleh Sudikan, dkk pada tahun 2023 yaitu suatu proses yang diterapkan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁵⁰ Alasan peneliti memilih untuk menggunakan jenis penelitian *R&D* ini karena sangat berperan pada proses mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga dirasa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang diadaptasi yakni *Borg and Gall* (1989) yang dijelaskan pada buku berjudul “*Educational Research*” terdapat 10 tahapan, antara lain: 1) Penelitian dan informasi; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan produk awal; 4) Uji coba terbatas; 5) Revisi produk Operasional; 6) Uji coba lapangan Utama; 7) Revisi Produk Operasional; 8) Uji kelayakan; 9) Revisi Produk Akhir; 10) Diseminasi dan Implementasi.⁵¹ Dalam penelitian ini, 10 tahapan model pengembangan *Borg and*

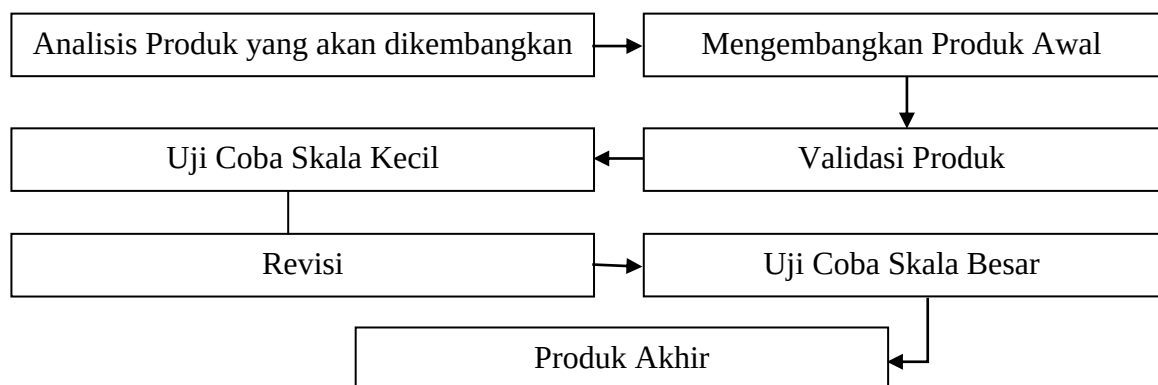
⁵⁰ Setya Yuwana Sudikan, Titik Indarti, dan Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1 ed. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023).

⁵¹ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg, *Educational Research: An Introduction*, Allyn and Bacon, 7 ed. (Allyn and Bacon, 2003).

Gall dikutip oleh Sutopo dalam Syahriadi menyederhanakannya menjadi 6 langkah utama yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya, yaitu: 1) Analisis produk yang akan dikembangkan; 2) Mengembangkan produk awal; 3) Validasi produk; 4) Uji coba skala kecil dan Revisi; 5) Uji coba skala besar; 6) Produk akhir.⁵² Untuk menghasilkan produk yang layak dan dapat bermanfaat dalam pembelajaran diperlukan beberapa prosedur penelitian yang dilakukan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang diterapkan peneliti dalam *Research and Development* (R&D) pada model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian menjadi 6 tahapan, yaitu:



Bagan 3. 1 Tahapan Model Pengembangan *Borg and Gall*

Keterangan Bagan:

1. Analisis Produk Yang Akan Dikembangkan

Fase ini dilaksanakan sebelum pengembangan produk untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV MI Almaarif 02 Singosari dengan cara:

a. Mengkaji Kurikulum

⁵² Syahriadi, "Pengembangan Bahan Ajar Statistik dengan Materi Persebaran Data/ Amatan Data Bergolong untuk Mahasiswa Pendidikan Olahraga," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1752–66, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2173>.

Mempelajari dan menganalisis kurikulum yang digunakan di MI Almaarif 02 Singosari khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mempelajari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar pada pelajaran IPAS kelas IV.

b. Analisis Kebutuhan

Menelaah kebutuhan yang diperlukan pada pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran di MI Almaarif 02 Singosari. Hasil akhir produk penelitian ini ialah media pembelajaran video animasi.

2. Mengembangkan Produk Awal

Langkah ini yakni mendesain produk yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain serta menyiapkan beragam aplikasi yang akan dimanfaatkan pada proses produksi media pembelajaran berbasis video animasi. Tahapan dalam mengembangkan produk yaitu:

- a. Menyiapkan beragam aplikasi yang diperlukan pada proses produksi produk seperti *Canva* dan *Capcut*.
- b. Menyiapkan topik yang akan disampaikan dalam produk yakni terkait kekayaan budaya Indonesia.
- c. Menyusun kerangka media serta materi agar tidak terjadi miskonsepsi dalam penyampaian.
- d. Menyiapkan gambar dan animasi yang diperlukan guna mendukung pemaparan pada produk.
- e. Mendesain produk serta menentukan latar belakang, elemen, gaya tulisan (*font*), serta warna *font* pada produk.

3. Validasi Produk

Sugiyono menyatakan bahwa “Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.”⁵³ Beberapa validator yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

a. Ahli materi

Tujuan dari validasi materi secara profesional adalah untuk memberikan umpan balik dan mengevaluasi materi pembelajaran dari segi aspek-aspek yang dapat diukur. Validasi materi secara profesional dapat dilakukan dosen atau guru.

b. Ahli media

Validasi media dimaksudkan untuk mengevaluasi produk media berupa video animasi dengan cara memberikan masukan dan informasi berdasarkan kriteria yang terukur. Validasi dapat dilakukan oleh dosen ahli media, jika produk terbukti layak maka video animasi materi kekayaan budaya Indonesia dapat diujicobakan.

c. Ahli Praktisi Pembelajaran

Tujuan dari validasi praktisi pembelajaran adalah untuk memberi penilaian terhadap relevansi media yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diujicobakan kepada siswa. Guru kelas IV MI Almaarif 02 Singosari dipilih sebagai validator praktisi pembelajaran, karena guru memenuhi kriteria sebagai validator yaitu berpengalaman dalam mengajar dan lebih memahami karakteristik siswa maupun kemampuan siswa.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil diujicobakan kepada 8 siswa kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari untuk mengetahui kualitas video animasi dalam hal pemahaman materi serta desain produk sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasil dari uji coba ini menjadi salah satu dasar dalam melakukan revisi guna menyempurnakan produk yang akan diujicobakan selanjutnya.

5. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar akan diujicobakan pada 38 siswa kelas IV A di MI Almaarif 02 Singosari yang bertujuan untuk menilai produk video animasi materi kekayaan budaya Indonesia yang telah direvisi sebelumnya.

6. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi pada materi kekayaan budaya Indonesia yang telah diuji dan dinyatakan layak oleh para validator.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan dengan menguji kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan pada pelajaran IPAS kelas IV. Ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran akan melakukan pengujian media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek yang akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

1) Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang menguasai materi pelajaran dengan baik. Penelitian ini berfokus pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yang termasuk ke dalam mata pelajaran IPAS yang mengarah pada IPS. Kriteria dari ahli materi yang dipilih untuk penelitian ini yaitu seseorang yang mendalami materi IPS, mempunyai pengetahuan yang luas dan ahli pada materi IPS, serta sanggup menjadi penguji materi pada produk yang dibuat. Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. dipilih menjadi ahli materi karena telah memenuhi kriteria yang telah dijelaskan.

2) Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang memiliki kemampuan pada keahlian mendesain suatu media pembelajaran karena ahli media akan menguji kelayakan desain dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Kritik dan saran diperlukan dari ahli media agar peneliti bisa mengembangkan media yang baik dan berkualitas dalam pembelajaran. Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. dipilih sebagai ahli media karena telah memenuhi kriteria yang telah dijelaskan.

3) Ahli Praktisi Pembelajaran

Ahli pembelajaran ialah seseorang yang memiliki pengalaman dalam mengajar pelajaran IPAS kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari karena ahli pembelajaran akan menilai kelayakan media yang telah diciptakan oleh peneliti sebelum diujicobakan kepada siswa. Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I selaku wali kelas IV A dipilih sebagai ahli praktisi pembelajaran karena telah memenuhi kriteria yang dijelaskan.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Setelah mengembangkan produk selesai lalu dinyatakan layak oleh validator, produk akan diujicobakan ke siswa dengan tujuan agar dapat mengetahui kemenarikan media yang sudah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu:

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil merupakan uji coba produk yang dilakukan secara terbatas dan hanya diberikan pada beberapa siswa saja. Uji coba ini diujicobakan pada 8 siswa kelas IV bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kemenarikan dan kelayakan media yang dikembangkan.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar merupakan uji coba yang lebih luas daripada uji coba sebelumnya, dimana uji coba ini ditujukan kepada 38 siswa kelas IV-A. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan produk serta pemahaman siswa akan materi yang diberikan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Video Animasi pada materi kekayaan budaya Indonesia ialah semua siswa kelas IV-A di MI Almaarif 02 Singosari yang berjumlah 38 siswa.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini didapatkan dua macam data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik yang diperoleh dari proses validasi media pembelajaran yang telah diuji oleh ahli media, ahli materi dan ahli

pembelajaran. Selain itu, juga didapatkan dari hasil wawancara dengan wali kelas IV-A dan angket yang dibagikan kepada siswa kelas IV-A. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media pembelajaran yang diuji oleh ahli media dan ahli materi yang berupa angka (nilai) dan hasil angket kemenarikan media berupa angka. Hasil dari keseluruhan data akan diolah dan dianalisis selanjutnya disimpulkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

“Instrumen merupakan alat bantu atau alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti” tulis Sappaile dalam buku Instrumen Penelitian yang ditulis oleh Sukendra dan Atmaja pada tahun 2020.⁵⁴ Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar penilaian validasi

Tiga bagian dari lembar penilaian validasi yakni lembar penilaian validasi praktisi pembelajaran, lembar penilaian validasi media, dan lembar penilaian validasi materi. Aspek penilaian lembar validasi dimodifikasi berdasarkan keahlian masing-masing validator. Tujuan dari penilaian validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan serta kelemahan produk yang dihasilkan.

2. Lembar angket kemenarikan video animasi “Nusantara”

Tingkat kemenarikan produk dapat diketahui dengan menyebarkan angket kepada siswa. Angket tertutup akan digunakan dalam penilaian ini. Didalamnya telah disediakan beberapa opsi jawaban. *Rating scale* akan digunakan pada angket dengan skala 1-5 yang didalamnya terdapat pernyataan terkait aspek materi, aspek pembelajaran, aspek desain media, dan aspek penggunaan.

3. Lembar pedoman wawancara

⁵⁴ I komang Sukendra dan I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, ed. oleh Teddy Fiktorius (Mahameru Press, 2020).

Wawancara dilakukan sebelum penelitian bersama wali kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di kelas IV khususnya pada pelajaran IPAS. Bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur.

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpul data dalam mendapatkan data sebagai bahan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Observasi

Untuk mengetahui situasi, kondisi, serta permasalahan pembelajaran yang ada di lapangan diperlukan kegiatan observasi dimana kita dapat mengamati secara langsung keadaan yang terjadi.

2. Wawancara

Wawancara ialah metode komunikasi verbal langsung yang digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk kebutuhan peneliti.⁵⁵ Tanya jawab pada wawancara dilaksanakan secara sepihak dengan sistematis dan mengacu pada tujuan dari penelitian.

Wawancara dilaksanakan dengan wali kelas IV A MI Almaarif 02 Singosari yaitu Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I untuk mengetahui tentang pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran, serta kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS.

3. Angket

Angket yaitu metode untuk mengumpulkan data dimana responden diberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk diisi.⁵⁶ Angket dibagikan

⁵⁵ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif*, 1 ed. (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mendokumentasikan kegiatan penelitian termasuk permasalahan pembelajaran yang terjadi.

H. Analisis Data

Setelah data terkumpul setelahnya menganalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan memaparkan secara detail data-data yang telah didapatkan dari instrumen pengumpulan data yang digunakan. Data yang terkumpul berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif merupakan data yang mempunyai bentuk simbol dan kata. Data diperoleh dari hasil wawancara, angket dan kritik serta saran dari ahli materi dan ahli media. Data yang terkumpul tersebut kemudian peneliti olah ke dalam bentuk deskriptif dan disimpulkan.

Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa angka atau nilai. Data kuantitatif yang diolah ke dalam bentuk deskriptif dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari hasil validasi media oleh para validator dan data hasil angket tentang kemenarikan media.

1. Analisis Validasi Media

Angket yang telah diberikan kepada para ahli untuk validasi media hasilnya berupa angka (nilai) lalu diolah dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kevalidan media

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran pada tabel berikut:⁵⁷

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu revisi
69-84	Valid	Valid, tidak perlu revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, perlu revisi sedikit
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, perlu revisi
21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan

2. Analisis Kemenarikan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan akan dianalisis apakah media tersebut bisa membuat siswa senang dan tertarik atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut maka siswa diberikan angket yang nantinya hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kemenarikan media

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil yang diperoleh dari rumus tersebut akan diidentifikasi menggunakan pedoman pada tabel berikut:⁵⁸

⁵⁷ Ajeng Dwi Nur 'Aini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

⁵⁸ 'Aini.

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Kemenarikan
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0-20	Sangat Kurang Menarik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media video animasi “Nusantara” menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development (RnD)* dengan model *Borg and Gall*. Terdapat 6 tahapan yang telah disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berikut dipaparkan prosedur pengembangan media video animasi “Nusantara” dengan model *Borg and Gall*.

1. Analisis Produk yang akan dikembangkan

a. Mengkaji kurikulum

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui CP dan TP pada kurikulum Merdeka. Setelah itu peneliti menentukan materi dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan pada media video animasi. Peneliti tertarik untuk memilih mata pelajaran IPAS kelas IV materi bab VI Indonesiaku Kaya Budaya topik B Kekayaan Budaya Indonesia setelah melakukan wawancara dengan Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I pemilihan materi ini bertujuan agar siswa mampu mengklasifikasikan keragaman budaya yang ada di setiap daerah di Indonesia dan siswa mampu menerapkan sikap menghargai keberagaman di kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan guru dan siswa. Sesuai dengan hasil wawancara dengan Yuyun Nailufar, S.Pd.I selaku wali kelas IV-A sekaligus guru mata

pelajaran IPAS diketahui bahwa Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hanya mengandalkan buku cetak yang diberikan oleh Lembaga. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan hanyalah ceramah, diskusi dan tanya jawab saja. Beliau menyadari bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, dengan minimnya media pembelajaran mengakibatkan siswa terkadang bosan dengan penyampaian yang dilakukan dan beranggapan siswa akan lebih antusias apabila menggunakan media yang lebih menarik dan kreatif.

Berdasarkan hasil analisis diatas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi sehingga fasilitas yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan dengan baik dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

2. Mengembangkan Produk Awal

a. Menyusun topik materi

Pada tahap ini peneliti menyusun topik materi yang akan disampaikan pada media video animasi. Materi yang akan disajikan merupakan materi mata Pelajaran IPAS kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia terkait suku, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas yang ada di 38 provinsi Indonesia.

b. Menyiapkan gambar dan animasi

Setelah menyusun materi, selanjutnya peneliti menyiapkan gambar dan animasi yang akan digunakan pada video animasi. Peneliti

menggunakan animasi dari aplikasi *Zepeto* dimana karakter tersebut diatur sendiri oleh peneliti disesuaikan dengan penampilan seorang guru.



Gambar 4. 1 Karakter Zepeto

Peneliti juga menyiapkan gambar-gambar terkait rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia. Gambar-gambar tersebut diambil dari beberapa sumber di *Google*, diantaranya sebagai berikut.



Gambar 4. 2 Rumah Adat Aceh



Gambar 4. 3 Baju Adat Aceh

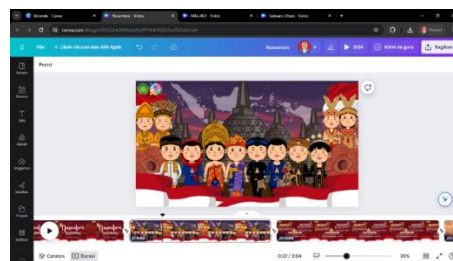


Gambar 4. 4 Makanan Khas Aceh

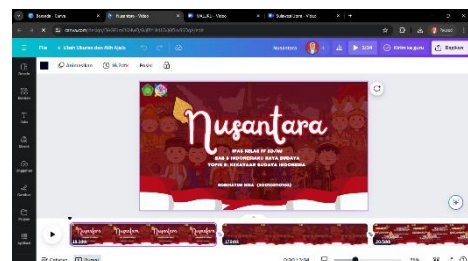
c. Mendesain produk

Proses pengembangan desain produk video animasi dilakukan menggunakan 2 aplikasi yakni *Canva* dan *Capcut*. Video ini akan terbagi menjadi 6 video sesuai dengan pulau tiap provinsi. Adapun tahapan pengembangan tersebut sebagai berikut.

- 1) Tahap awal yakni mendesain *opening* video animasi Nusantara. Pada halaman awal memuat logo, judul, materi, serta identitas pengembang. *Font* yang digunakan adalah *Railey* dan *Frankfurter Normal*.

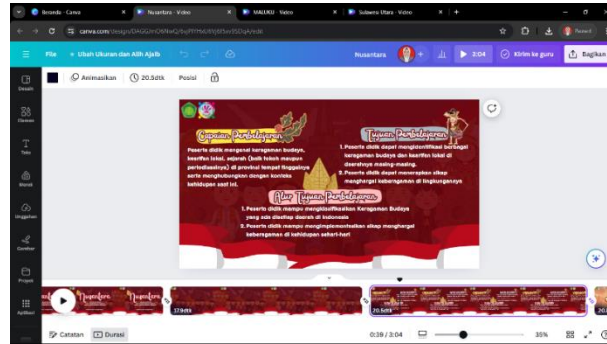


Gambar 4. 5 Background Opening Video Animasi "Nusantara"



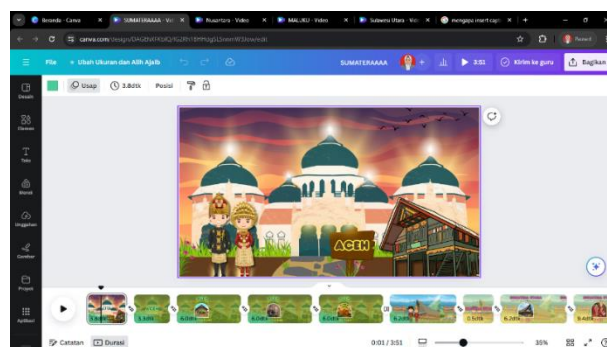
Gambar 4. 6 Cover Opening Video Animasi "Nusantara"

Pada halaman kedua, pengembang menyajikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia.



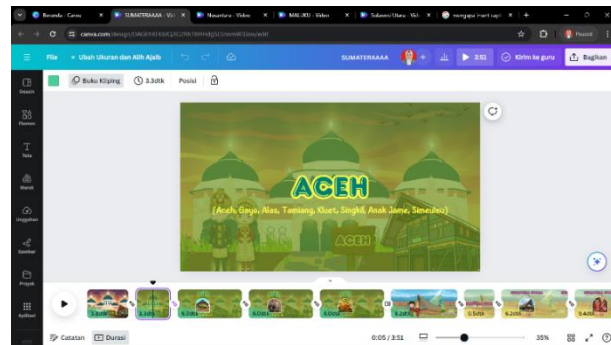
Gambar 4. 7 Halaman Kedua CP, TP, dan ATP

- 2) Tahap kedua yakni mendesain bagian materi. Langkah awal yang dilakukan adalah mendesain *background* sesuai dengan provinsi masing-masing mencakup rumah adat dan pakaian adat dari tiap provinsi. *Font* yang digunakan adalah Frankfurter Normal, Frankfurter Highlight, Childos Arabic, dan Sergio Trendy.

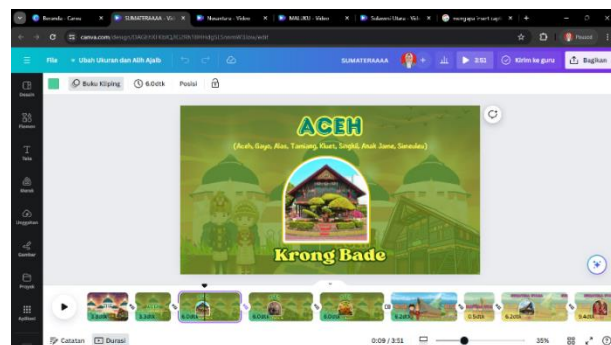


Gambar 4. 8 Contoh *Background* Provinsi Aceh

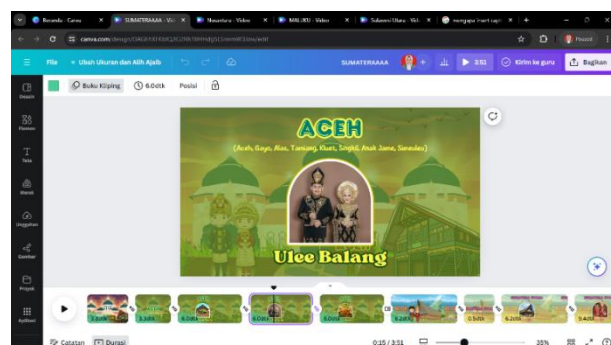
Setelah *background* selesai didesain, selanjutnya adalah memasukkan materi diatas *background* yang telah dilapisi oleh elemen *rectangular shape* dan diturunkan tranparansinya. Halaman selanjutnya disajikan suku-suku, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas tiap provinsi.



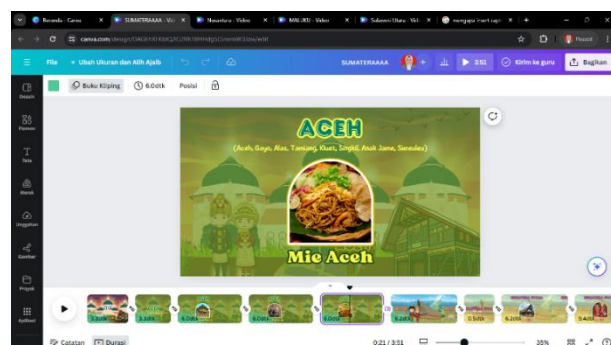
Gambar 4. 9 Contoh Tampilan Suku-suku



Gambar 4. 10 Contoh Tampilan Rumah Adat



Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Pakaian Adat



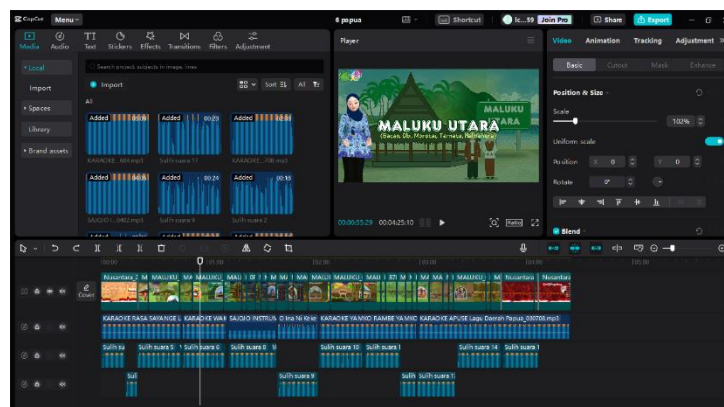
Gambar 4. 12 Contoh Tampilan Makanan Khas

- 3) Tahap ketiga yakni mengunduh semua materi yang telah diedit pada aplikasi *Canva* dalam bentuk video. Setelah itu pengeditan dilakukan

pada aplikasi *capcut*. Pengeditan di aplikasi *capcut* yakni mencakup penambahan *backsound*, *voice over*, transisi dan animasi karakter yang telah dibuat pada (**Error! Reference source not found.**).

Gambar 4. 13 Pengeditan Penambahan Animasi Karakter dan Logo

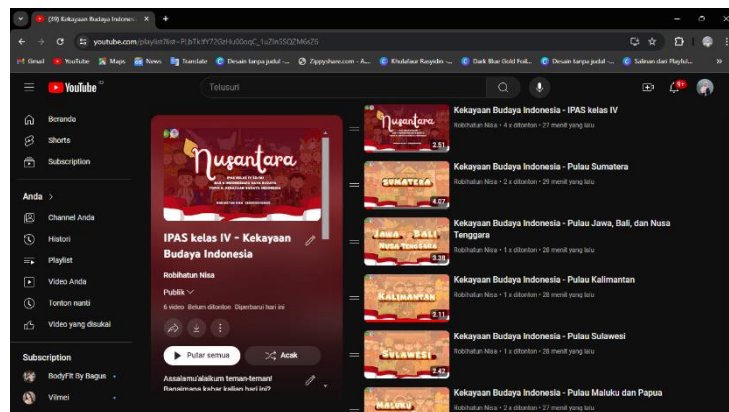
Pada *Gambar 4. 13* pengembang menambahkan animasi karakter serta logo identitas lembaga pada video setelah mengimpor video yang telah diunduh dari aplikasi *Canva*.



Gambar 4. 14 Pengeditan Penambahan *Backsound* dan *Voice Over*

Pada **Gambar 4.14** pengembang menambahkan *backsound* dan *voice over*. *Backsound* diambil dari lagu daerah tiap provinsi, sedangkan *voice over* dilakukan sendiri oleh pengembang menggunakan suaranya. *Voice over* ditambahkan langsung dari fitur *recording* yang ada di aplikasi *capcut*.

- 4) Tahap keempat yakni mengunduh semua materi yang telah diedit pada aplikasi *capcut* selanjutnya mengunggah pada platform *YouTube* dengan menyatukan beberapa video pada *playlist* yang telah dibuat sehingga memudahkan siswa menonton video secara berurutan.



Gambar 4. 15 Playlist YouTube Video Animasi

“Nusantara”

Hasil dari produk yang dikembangkan telah divalidasi para ahli dan disesuaikan dengan karakteristik siswa MI Almaarif 02 Singosari kelas IV-A. Berikut adalah hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi “Nusantara”.

1) Halaman Awal Media Pembelajaran dan CP, TP, ATP



Gambar 4. 16 Halaman Awal



Gambar 4. 17 Halaman CP, TP, dan ATP

2) Halaman Isi Media



Gambar 4. 18 Halaman Isi Media

3) Halaman *Closing* dan profil pengembang

Gambar 4. 19 Halaman *Closing*

Gambar 4. 20 Profil Pengembang

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data

Setelah melaksanakan proses pengembangan peneliti memvalidasi media yang telah dibuat kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta menyebarkan angket respon atau kemenarikan pada siswa. Adapun paparan data dari validitas para ahli sebagai berikut.

a. Validitas Media Pembelajaran

Validasi ahli media oleh salah satu dosen PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menguasai bidang media yakni Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Berikut paparan hasil validasi media:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Skor
Identitas Media	1. Terdapat identitas pengembang dalam media	5
	2. Terdapat identitas Lembaga asal pengembang	5
	3. Identitas Lembaga disertai dengan logo resmi	5
	4. Ketepatan pemilihan judul media	5
Desain dan <i>layout</i> /tata letak	1. Ketepatan desain sampul	5
	2. Ketepatan pemilihan <i>background</i>	5
	3. Ketepatan proporsi <i>layout</i> /tata letak	5
Teks	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i>	4
	2. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	4
	3. Ketepatan pemilihan warna <i>font</i>	4
Gambar	1. Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing materi	4
	2. Kualitas tampilan gambar	4
	3. Ketepatan ukuran gambar	4
	4. Kemenarikan gambar yang disajikan	4
Lagu	1. Kesesuaian <i>backsound/sound effect</i> dengan materi	5
Penggunaan	1. Kecocokan media dengan peserta didik	5
	2. Media dapat membuat peserta didik senang	5
	3. Kemudahan penggunaan media	5

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Skor
	4. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	5
Jumlah Skor		88
Jumlah Skor Maksimum		95

Hasil validasi ahli media pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{88}{95} \times 100\%$$

$$P = 92,6\%$$

$$P = 93\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran adalah 93%, dengan kategori sangat valid, sehingga produk sangat layak untuk diujicobakan.

b. Validitas Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi oleh salah satu dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menguasai bidang IPS yakni Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. Berikut paparan hasil validasi materi:

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan materi dengan capaian pembelajaran	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Materi pembelajaran didukung dengan contoh gambar dan ilustrasi yang jelas	4
4.	Ketepatan materi sudah memadai sebagai media pembelajaran	5
5.	Materi yang disajikan membantu siswa dalam memahami Pelajaran	5
6.	Contoh dan ilustrasi yang diberikan mudah	4

No.	Aspek yang dinilai	Skor
	dipahami oleh siswa	
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	5
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan berfikir peserta didik	5
9.	Kalimat yang digunakan dalam media efektif dan sesuai dengan EYD	5
10.	Materi yang disajikan runtut, logis, dan jelas	5
11.	Media pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif belajar	5
12.	Kecermatan cakupan isi materi	4
Jumlah Skor		57
Jumlah Skor Maksimum		60

Hasil validasi ahli materi pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh data ahli materi pembelajaran yaitu 95%, dengan kategori sangat valid sehingga produk sangat layak untuk diujicobakan.

c. Validitas Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran ini dilakukan oleh guru kelas IV-A sekaligus guru mata pelajaran IPAS MI Almaarif 02 Singosari yakni Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I Nailufar, S.Pd.I. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Skor
Kurikulum	1. Media telah sesuai dengan capaian	5

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Skor
Proses Pembelajaran	pembelajaran	
	2. Media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	3. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan fase dan tahapan siswa	4
	1. Media yang telah disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
	2. Memudahkan guru dalam pembelajaran	5
	3. Media dapat memusatkan perhatian siswa	4
	4. Media dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	4
	1. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
	2. Evaluasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan materi	5
	3. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
Jumlah Skor		46
Jumlah Skor Maksimal		50

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh data ahli pembelajaran yaitu 92%, dengan kategori sangat valid sehingga produk sangat layak untuk diujicobakan.

2. Analisis Data Uji Produk

a. Angket Kemenarikan Siswa

Pengisian angket kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi “Nusantara”. Jumlah siswa di kelas IV-A adalah 38 siswa. Hasil dari data angket kemenarikan siswa adalah sebagai berikut:

No.	Pernyataan	X	X _i	P	Kategori
1.	Tampilan video animasi “Nusantara” sangat menarik	180	190	94,7%	Sangat Menarik
2.	Video animasi “Nusantara” mudah digunakan	181	190	95,2%	Sangat Menarik
3.	Saya senang belajar menggunakan video animasi “Nusantara”	176	190	92,6%	Sangat Menarik
4.	Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan video animasi “Nusantara”	185	190	97,3%	Sangat Menarik
5.	Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan video animasi “Nusantara”	179	190	94,2%	Sangat Menarik
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi “Nusantara” mudah dipahami	181	190	95,2%	Sangat Menarik
7.	Saya tidak bosan ketika belajar menggunakan video animasi “Nusantara”	179	190	94,2%	Sangat Menarik
8.	Saya lebih mudah mengerjakan soal setelah menonton video animasi “Nusantara”	182	190	95,7%	Sangat Menarik
9.	Materi yang dijelaskan pada video animasi “Nusantara” sangat jelas	176	190	92,6%	Sangat Menarik
10.	Belajar menggunakan video animasi “Nusantara” meningkatkan motivasi belajar saya	179	190	94,2%	Sangat Menarik
Jumlah Skor		1619	1900	85,2%	Sangat Menarik

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.619}{1.900} \times 100\%$$

$$P = 85,2\%$$

Data hasil angket respon kemenarikan siswa terhadap media menunjukkan bahwa media video animasi “Nusantara” sangat menarik untuk dipelajari pada saat proses pembelajaran. Adapun terkait uraian data siswa tersebut yakni 38 siswa berpendapat bahwa media video animasi “Nusantara” ini sangat menarik dengan rentang persentase nilai 81-100%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi “Nusantara” dengan materi kekayaan budaya Indonesia muatan IPS pada mata pelajaran IPAS berhasil menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Pre-test dan Post-test

Uji coba ini dilakukan hanya untuk mengetahui serta membandingkan hasil pengetahuan awal dan pengetahuan akhir setelah mempelajari atau menonton video animasi “Nusantara” yang telah dikembangkan. Adapun teknis pelaksanaan uji coba ini diawali dengan meminta siswa untuk mengerjakan pre-test yang telah disiapkan, selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi “Nusantara”. Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa akan diminta mengerjakan post-test untuk mengetahui pengetahuan akhir. Berikut hasil nilai pre-test dan post-test siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari:

Tabel 4. 4 Hasil Nilai Pre-Test Post-Test

No. Absen	Nilai	
	Pre-Test	Post-Test
1.	70	85
2.	65	75
3.	80	100
4.	65	90
5.	75	95
6.	60	85
7.	80	100

8.	70	90
9.	70	80
10.	75	95
11.	75	95
12.	50	70
13.	70	90
14.	85	100
15.	75	100
16.	60	75
17.	35	65
18.	80	100
19.	70	95
20.	70	75
21.	60	75
22.	80	95
23.	60	85
24.	80	90
25.	60	85
26.	70	90
27.	65	80
28.	65	85
29.	85	100
30.	75	90
31.	60	95
32.	60	75
33.	65	80
34.	75	90
35.	75	85
36.	60	75
37.	85	100
38.	75	90

Dari hasil ujicoba *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan siswa kelas IV-

A setelah mempelajari materi dari video animasi “Nusantara” diketahui bahwa nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*. Hal ini menunjukkan dengan adanya media pembelajaran video animasi “Nusantara” dapat memperbaiki nilai sebelumnya

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi kepada para ahli, didapati beberapa saran untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Adapun revisi dari produk video animasi “Nusantara” diantaranya sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Revisi Produk

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Penambahan TP dan ATP pada media pembelajaran video animasi “Nusantara”		
2.	Penambahan poster untuk menuju <i>link</i> <i>playlist</i> <i>YouTube</i> kekayaan budaya Indonesia	Belum ada	

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Video Animasi “Nusantara”

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Terdapat sepuluh tahapan namun telah disederhanakan menjadi enam tahapan karena adanya keterbatasan waktu peneliti, Adapun keenam tahapan tersebut adalah analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi produk, uji coba skala kecil dan revisi, uji coba skala besar, dan produk akhir. Lokasi penelitian yang dipilih untuk diadakannya ujicoba produk yakni di MI Almaarif 02 Singosari pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah video animasi “Nusantara” yang berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV. Media video animasi “Nusantara” merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar, lagu, teks, dan animasi menjadi satu *frame* yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta membantu mempermudah siswa dalam memahami materi.⁵⁹ Media ini dikembangkan untuk mempermudah proses pembelajaran IPAS fokus materi kekayaan budaya Indonesia.

⁵⁹ Rindi Pransiska dan Beta Rapita Silalhi, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Model Pembelajaran Cooperative Learning di Kelas III SD,” *Joyful Learning Journal* 12, no. 4 (2023): 208.

Terdapat enam tahapan dalam prosedur pengembangan produk media video animasi “Nusantara” sesuai dengan tahapan model *Borg and Gall*. Berikut penjelasan tahapan tersebut.

1. Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

Pada tahapan ini, peneliti menganalisis kebutuhan serta mengidentifikasi masalah yang terjadi di Kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti menemukan masalah yakni kurang kreatif dan inovatif guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa terkadang bosan dengan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Seperti halnya dijelaskan pada ayat al-Qur'an surat an-Nahl ayat 44 yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

٤٤

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau **menerangkan** kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (An-Nahl/16:44)

Ayat ini menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Guru diharuskan untuk menyediakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang belajar siswa sehingga

dapat mempermudah siswa dalam mempelajari suatu materi sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Selaras dengan artikel prosiding yang ditulis oleh Andini Nurfathi dan Kintan Prigina Wuriasih yang berjudul “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” mengatakan bahwa “Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru, maka siswa akan semakin termotivasi untuk belajar.”⁶⁰ Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2. Mengembangkan Produk Awal

Pada tahap selanjutnya yakni mengembangkan produk awal, peneliti akan mendesain produk yang hendak dikembangkan. Peneliti mendesain mulai dari *background*, animasi, *font*, gambar, *backsound*, *voice over*, warna dan komponen lainnya yang akan digunakan. Peneliti mendesain produk menggunakan aplikasi *Canva* dan *capcut*. Peneliti memperhatikan setiap elemen yang digunakan pada media ini. Hal ini bertujuan untuk menyelaraskan tampilan dengan isi materi agar terlihat padu dan menarik sehingga dapat menjadi daya Tarik siswa untuk belajar. Sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Pantsula yang ditulis oleh Arif Mu’amar Wahid pada artikel yang berjudul “Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran” pada tahun 2022 mengatakan bahwa “Media

⁶⁰ Andini Nurfathi dan Kintan Prigina Wuriasih, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” in *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin* (Jakarta Barat: Prosiding Esa Unggul, 2022), 327, <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278>.

pembelajaran yang harus mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.”⁶¹

3. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut penjelasan lebih lanjut.

a. Ahli Media

Validator media yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media, terdapat beberapa saran yang harus dipebaiki seperti penambahan poster link video animasi dan pembagian video perpulau. Adapun persentase nilai validasi media adalah 93%, dengan kategori sangat valid dengan artian bahwa produk video animasi “Nusantara” sangat layak untuk diujicobakan pada siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari.

b. Ahli Materi

Validator materi pada penelitian pengembangan ini adalah Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, terdapat beberapa saran yakni penambahan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran sebagai pengembangan dari capaian pembelajaran serta pembagian provinsi sesuai pulau. Adapun persentase nilai

⁶¹ Arif Mu’amar Wahid, “Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran” (LP3M UAP, 2022), <https://lpm.amikompuurwokerto.ac.id/karakteristik-dan-pemilihan-media-pembelajaran/>.

validasai ahli materi yakni 95% dengan kategori sangat valid, sehingga produk sangat layak untuk diujicobakan.

c. Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran pada peneitian pengembangan ini adalah Ibu Yuyun Nailufar, S.Pd.I yang merupakan wali kelas sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari. Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran didapatkan persentase nilai sebesar 92% dengan kategorui sangat valid.

Selaras dengan artikel penelitian yang dilakukan oleh Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V” menyampaikan bahwa media video animasi efektif dan layak sebagai media pembelajaran pendamping proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan karakter tanggung jawab siswa.⁶²

4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari berjumlah 8 orang. Setelah dilakukan uji coba skala kecil terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, selanjutnya peneliti merevisi beberapa bagian guna menyempurnakan produk sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia

⁶² Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” *Pendidikan Karakter*, no. 1 (2018).

kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media video animasi “Nusantara”.

5. Uji Coba Skala Besar

Setelah semua komponen media telah selesai dikembangkan dan disempurnakan sesuai saran, selanjutnya dilakukan lagi uji coba skala besar. Peneliti melakukan ujicoba kepada 38 siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari serta meneliti respon siswa terhadap kemenarikan media yang telah dikembangkan. Peneliti memberikan angket kemenarikan kepada siswa untuk diisi setelah menggunakan media pembelajaran.

6. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa video animasi “Nusantara” yang diunggah di *YouTube* dan dibuatkan *playlist*. Sehingga video animasi “Nusantara” tidak hanya dapat dinikmati oleh siswa kelas IV-A MI Almaarif 02 Singosari.

B. Respon Kemenarikan Siswa Terhadap Media Video Animasi “Nusantara”

Untuk mengetahui bagaimana respon kemenarikan siswa terhadap media video animasi “Nusantara”, peneliti membagikan angket kemenarikan terhadap media kepada siswa kelas IV-A di MI Almaarif 02 Singosari sebagai subjek penelitian. Secara keseluruhan, media video animasi “Nusantara” mendapatkan respon kemenarikan sebesar 85,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media video animasi “Nusantara” pada saat proses

pembelajaran. Adapun uraian persentase pada tiap pernyataan yang diberikan kepada siswa sebagai berikut:

1. Pada pernyataan pertama yakni “Tampilan video animasi “Nusantara” sangat menarik” mendapatkan skor 94,7% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media video animasi “Nusantara” memiliki tampilan yang menarik.
2. Pada pernyataan kedua yakni “Video animasi “Nusantara” mudah digunakan” mendapatkan skor 95,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media video animasi “Nusantara” mudah digunakan.
3. Pada pernyataan ketiga yakni “Saya senang belajar menggunakan video animasi “Nusantara”” mendapatkan skor 92,6% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media video animasi “Nusantara” membuat siswa senang dalam belajar.
4. Pada pernyataan keempat yakni “Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan video animasi “Nusantara”” mendapatkan skor 97,3% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media video animasi “Nusantara” membuat siswa semakin bersemangat dan tertarik saat belajar.
5. Pada pernyataan kelima yakni “Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan video animasi “Nusantara”” mendapatkan skor 94,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media video animasi “Nusantara” membuat siswa semakin cepat memahami materi.

6. Pada pernyataan keenam yakni “Bahasa yang digunakan dalam video animasi “Nusantara” mudah dipahami” mendapatkan skor 95,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti bahasa yang digunakan dalam media video animasi “Nusantara” mudah dipahami oleh siswa.
7. Pada pernyataan ketujuh yakni “Saya tidak bosan ketika belajar menggunakan video animasi “Nusantara”” mendapatkan skor 94,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti selama proses pembelajaran menggunakan video animasi “Nusantara” siswa tidak merasa bosan.
8. Pada pernyataan kedelapan yakni “Saya lebih mudah mengerjakan soal setelah menonton video animasi “Nusantara”” mendapatkan skor 95,7% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti materi yang disajikan pada media video animasi “Nusantara” sesuai dengan soal yang diberikan sehingga siswa merasa lebih mudah dalam mengerjakan.
9. Pada pernyataan kesembilan yakni “Materi yang dijelaskan pada video animasi “Nusantara” sangat jelas” mendapatkan skor 92,6% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti materi yang disajikan jelas sehingga membuat siswa mudah memahami penjelasan pada video animasi “Nusantara”.
10. Pada pernyataan kesepuluh yakni “Belajar menggunakan video animasi “Nusantara” meningkatkan motivasi belajar saya” mendapatkan skor 94,2% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa

media video animasi “Nusantara” dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Diketahui kemenarikan siswa terhadap media video animasi “Nusantara” masuk ke dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran video animasi “Nusantara” merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat dan layak sebagai penunjang proses pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan pembahasan data penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan pada media pembelajaran video animasi “Nusantara” materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV MI menggunakan tahapan pengembangan model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi 6 tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari (1) Analisis Produk yang Akan Dikembangkan, (2) Mengembangkan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Skala Kecil dan Revisi, (5) Uji Coba Skala Besar, dan (6) Produk Akhir.
2. Persentase hasil uji kelayakan produk oleh ahli media bernilai 93%, ahli materi bernilai 95%, dan ahli pembelajaran bernilai 92%. Dari penilaian dari para validator, menunjukkan bahwa produk ini sangat layak untuk diujicobakan dan dapat menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil lembar angket respon kemenarikan terhadap media yang diberikan oleh siswa mendapatkan persentase nilai sebesar 85,2% dengan kriteria sangat menarik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan untuk media Video Animasi “Nusantara” adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain, media video animasi dapat dikembangkan menjadi media yang lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih menarik lagi. Serta dapat mengembangkan media video animasi yang dapat membangkitkan sikap siswa untuk melestarikan kebudayaan Indonesia.
2. Bagi guru, dapat mencari inovasi media pembelajaran seperti video animasi yang diterapkan pada tiap-tiap materi yang diajarkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran
4. Bagi sekolah, pemanfaatan media pembelajaran hendaknya didukung oleh pihak sekolah sehingga dapat memaksimalkan proses pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, Ajeng Dwi Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Anam, Sa'bah Chamidil, Alhamuddin, dan Khambali. "Pendidikan Multikultural Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Hujurat Ayat 11-13." In *Pendidikan Agama Islam*, 7:1–5. Bandung: Universitas Islam Bandung, 2021. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/v7i1.26206>.
- Andrasari, Nurani Ani. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 36–44.
- Annisa, Fairuz, Muniroh Munawar, dan Dwi Prasetyawati. "Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 3777–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26272>.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Bulu, Yuwendi Krista, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD." *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 6, no. 1 (2022): 46–56. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Darsono & Karmilasari, Widya A. "Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial." In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat*, 1–43, 2017.
- Fatmawati, Surya Dewi. *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Diedit oleh Ndari Pangesti. Cetakan 1. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg. *Educational Research: An Introduction*. Allyn and Bacon. 7 ed. Allyn and Bacon, 2003.
- Hidayat, Rahmat, S Ag, dan M Pd. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Cetakan 1. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Javanlabs. "Tafsir An-Nahl Ayat 125." Tafsirq. Diakses 29 Oktober 2023. <https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-125#tafsir-quraish-shihab>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM VII*, no. 1 (2018): 91–96.

- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Cetakan ke. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lely. "Pengertian Animasi 2D Lengkap Tipe & Teknik Membuatnya." Cakap, 2022. <https://blog.cakap.com/animasi-2d/>.
- Makdori, Yopi. "Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi." *Liputan 6*, 2021. <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>.
- Marianti, Rina. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Osf.io*, 2023.
- Media, Pengembangan, dan Video Animasi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak," 2009, 1–11.
- Superpixel. "Mengenal Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Video Animasi," 2022.
- Ninghardjanti, Patni, Chairul Huda Atma Dirgatama, dan Arif Wahyu Wirawan. *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Cetakan 1. Banyumas: Pena Persada, 2020.
- Nurfadhillah, Septy, Ajeng Putri Cahyani, Aqila Fadya Haya, Putri Syifa Ananda, dan Tri Widyastuti. "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3." *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 396–418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Nurfathi, Andini, dan Kintan Prigina Wuriasih. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin*, 327. Jakarta Barat: Prosiding Esa Unggul, 2022. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278>.
- Pangestu, Dwi Maulan, dan Azizu Rahmi. "Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>.
- Pendidikan, Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen. "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A." Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13>. CP IPAS.pdf.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif AlQuran." *Andragogi* VI, no. 2 (2018). <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>.
- Pransiska, Rindi, dan Beta Rapita Silalhi. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Model Pembelajaran Cooperative Learning di Kelas III SD." *Joyful*

Learning Journal 12, no. 4 (2023): 208.

Putra, Thaus Sugihilmi Arya. "Pendidikan Kunci Utama Kemajuan Bangsa." Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2022. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15010/Pendidikan-Kunci-Utama-Kemajuan-Bangsa.html>.

Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Diedit oleh Rinda Fauzian. Cetakan 1. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.

Ramli, M. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah IX Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 130–54. https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M_Ramli_Media_Pembelajaran.pdf.

Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. Diedit oleh Tristan Rokhmawan. 1 ed. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. 1 ed. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Diedit oleh Rendy. 5 ed. Jakarta: Kencana, 2016.

Sudikan, Setya Yuwana, Titik Indarti, dan Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. 1 ed. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 26 ed. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukendra, I komang, dan I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Diedit oleh Teddy Fiktorius. Mahameru Press, 2020.

Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Diedit oleh Dedy Ariyanto. Cetakan 1. Jember: Pustaka Abadi, 2018.

Syahriadi. "Pengembangan Bahan Ajar Statistik dengan Materi Persebaran Data/ Amatan Data Bergolong untuk Mahasiswa Pendidikan Olahraga." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1752–66. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2173>.

Tafsir Learn Quran. "Tafsir Al-Hujurat ayat 13." Diakses 2 Desember 2023. <https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-49-al-hujurat/ayat-13>.

Makalah 27. "Tafsir dan Analisa Ayat-ayat tentang Media Pendidikan," 2011. <https://makalah27.wordpress.com/2011/09/26/tafsir-dan-analisa-ayat-ayat-tentang-media-pendidikan/>.

Videos.id. "Mengenal Animasi 3D Lebih Dekat." Videos.id. Diakses 28 Oktober 2023. <https://videos.id/animasi-3d/>.

Wahid, Arif Mu'amar. "Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran." LP3M

- UAP, 2022. <https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/karakteristik-dan-pemilihan-media-pembelajaran/>.
- Biteable. "What Is Motion Graphics?," 2017. <https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/>.
- Widiyasanti, Margareta, dan Yulia Ayriza. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V." *Pendidikan Karakter*, no. 1 (2018).
- Witadharma. "Animasi Tradisional." *Guru Animasi*, 2020. <https://www.guruanimasi.com/2020/04/animasi-tradisional.html>.
- Yulia, Anis. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Di SD Islam Almaarif 01 Singosari." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/33332/1/17140118.pdf>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 2234/Un.03.1/TL.00.1/06/2024
Sifat	: Penting
Lampiran	: -
Hal	: Izin Penelitian
Kepada	
Yth. Kepala MI Almaarif 02 Singosari	
di Malang	
Assalamu'alaikum Wr. Wb.	
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama	: Robihatun Nisa
NIM	: 200103110103
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi "Nusantara" pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari
Lama Penelitian	: Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.	
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
 Dekan, Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA 9730823 200003 1 002	
Tembusan :	
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI	
2. Arsip	

Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Pasca Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF SINGOSARI
SK Menkumham No. AHU-0003189.ah.01.04 Tahun 2015 - Jo Akta Notaris E.H Wijaya, S.H. No 77 Tahun 1978

MADRASAH IBTIDAIYAH ALMAARIF 02
TERAKREDITASI "A"

Jl. Masjid 33, Telp. (0341) 451542 Singosari Malang 65153 email : mia02sgs@gmail.com
NSM : 111235070219 www.mia02sgs.sch.id NPSN : 60715204

SURAT KETERANGAN
Nomor: 153/YPA/MIA02/E2/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD ISHOM, S.Pd.
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Almaarif 02 Singosari
Alamat : Jl. Masjid No. 33 Singosari

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : ROBIHATUN NISA
NPM : 200103110103
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Universitas : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Almaarif 02 Singosari dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi "Nusantara" pada materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari Malang"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan sebesar-besarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya/ dan apabila terdapat kekeliruan akan diberikan kemudian hari.



Singosari, 15 Juni 2024
Kepala Madrasah

Muhammad Ishom
Muhammad Ishom, S.Pd.

Lampiran 1. 3 Surat Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-2067Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

27 Mei 2024

Kepada Yth.
Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Robihatun Nisa
NIM : 200103110103
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi "Nusantara" Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV MI Almaarif 02 Singosari
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197306232000031002

Lampiran 1. 4 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
“NUSANTARA” PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI
MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

Nama : Ahmad Mubki H.
Instansi : UIN Malang
NIP : 1940319209031004

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan.

Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

NO	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik, dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik, dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik, dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Identitas Media	1. Terdapat identitas pengembang dalam media					✓

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	2. Terdapat identitas Lembaga asal pengembang					✓
	3. Identitas Lembaga disertai dengan logo resmi					✓
	4. Ketepatan pemilihan judul media					✓
Desain dan layout/tata letak	1. Ketepatan desain sampul					✓
	2. Ketepatan pemilihan <i>background</i>					✓
	3. Ketepatan proporsi <i>layout</i> /tata letak					✓
Teks	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i>				✓	
	2. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>				✓	
	3. Ketepatan pemilihan warna <i>font</i>				✓	
Gambar	1. Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing materi				✓	
	2. Kualitas tampilan gambar					
	3. Ketepatan ukuran gambar				✓	
	4. Kemenarikan gambar yang disajikan				✓	
Lagu	1. Kesesuaian <i>background/sound effect</i> dengan materi					✓
Penggunaan	1. Kecocokan media dengan peserta didik					✓
	2. Media dapat membuat peserta didik senang					✓
	3. Kemudahan penggunaan media					✓
	4. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik					✓

C. Komentor/Saran

tambahkan poster

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 06 Juni 2024

Validator

(Ahmad Mabbay)

NIP. 0814019245031007

Lampiran 1. 5 Surat Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B.2001/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

22 Mei 2024

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Robihatun Nisa
NIM : 200103110103
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video
Animasi "Nusantara" Pada Materi Kekayaan Budaya
Indonesia kelas IV MI Almaarif 02 Singosari
Dosen Pembimbing : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bk. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 1. 6 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
"NUSANTARA" PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI
MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP : 198712142015031003

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

NO	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik, dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik, dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik, dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi dengan capaian pembelajaran		✓			
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
3.	Materi pembelajaran didukung dengan contoh gambar dan ilustrasi yang jelas			✓		

4.	Ketepatan materi sudah memadai sebagai media pembelajaran		✓			
5.	Materi yang disajikan membantu siswa dalam memahami Pelajaran			✓		
6.	Contoh dan ilustrasi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa		✓			
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami				✓	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan berfikir peserta didik			✓		
9.	Kalimat yang digunakan dalam media efektif dan sesuai dengan EYD			✓		
10.	Materi yang disajikan runtut, logis, dan jelas			✓		
11.	Media pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif belajar			✓		
12.	Kecermatan cakupan isi materi		✓			

C. Komentar/Saran

- Revisi materi CP ke TP perlu ditambahkan sehingga materi lebih beragam
- Materi yg disajikan untuk siswa perlu dikategorikan menurut bab/kelompok
- Revisi awal ditambahkan
- Ajaran awal perlu dicantumkan ke awal dan setelah materi awal
- Awal dibel, dit

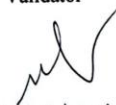
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, ^{22 Mei}..... 2024

Validator



(Waluyo Satrio Adji.....)

NIP. 19871214 2015031003

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI "NUSANTARA" PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP : 19871214 2015031003

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

NO	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik, dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik, dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik, dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Materi pembelajaran didukung dengan contoh gambar dan ilustrasi yang jelas					✓

4.	Ketepatan materi sudah memadai sebagai media pembelajaran					✓
5.	Materi yang disajikan membantu siswa dalam memahami Pelajaran					✓
6.	Contoh dan ilustrasi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa				✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami					✓
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan berfikir peserta didik					✓
9.	Kalimat yang digunakan dalam media efektif dan sesuai dengan EYD					✓
10.	Materi yang disajikan runtut, logis, dan jelas					✓
11.	Media pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif belajar					✓
12.	Kecermatan cakupan isi materi				✓	

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

- ①. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, 28 Mei 2024

Validator

(.....)
NIP. 198712142015031003

Lampiran 1. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
"NUSANTARA" PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI
MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : Yuyun Nailufar, S.Pd.
 Instansi : MI Almaarif 02
 NIP : -

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan.

Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik, dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik, dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik, dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik, dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kurikulum	1. Media telah sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
	2. Media telah sesuai dengan					✓

Variabel Penilaian	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	tujuan pembelajaran					
	3. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan fase dan tahapan siswa				✓	
Proses Pembelajaran	1. Media yang telah disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
	2. Memudahkan guru dalam pembelajaran					✓
	3. Media dapat memusatkan perhatian siswa				✓	
	4. Media dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran				✓	
Evaluasi	1. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					✓
	2. Evaluasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan materi					✓
	3. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓

C. Komentar/Saran

Mampu menjelaskan suatu kegiatan nyata melalui sebuah proses dan media video ini merupakan kombinasi dari audio dan visual yg membuat penyampaian lebih lebih efektif & cepat.

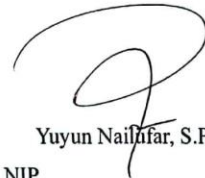
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ①. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Malang, ...15-6-2024

Validator



Yuyun Nailufar, S.Pd.I

NIP.

Lampiran 1. 8 Hasil Uji Coba Pre-Test

SOAL PRE-TEST

IPAS KELAS IV KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : M. Mahesa Dhyanto
Rafiq Fikry Kurnianda I.

Kelas : 4A

No. Absen : 30/02

Nilai
75

- Berapakah jumlah provinsi Indonesia saat ini?
☒ a. 38 Provinsi b. 33 Provinsi
☐ c. 35 Provinsi d. 30 Provinsi
- Provinsi Aceh terletak di pulau....
☐ a. Jawa b. Sulawesi
☐ c. Kalimantan ☒ d. Sumatera
- Bhinneka Tunggal Ika mempunyai makna....
☐ a. Berbeda-beda tetap bersama
☐ b. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
☐ c. Beranekaragam suku dan budaya
☒ d. Berbeda-beda tetap satu jua
- Wilayah Indonesia terbentang dari....
☐ a. Anyer sampai Panarukan
☒ b. Sabang sampai Merauke
☐ c. Bali sampai Merauke
☐ d. Jawa sampai Papua
- Betawi, Sunda, Jawa, Samin, Madura adalah suku bangsa yang berada di pulau....
☒ a. Jawa b. Sulawesi
☐ c. Kalimantan d. Sumatera
- Rumah adat dari Sumatera Barat adalah...
☐ a. Joglo ☒ b. Gadang
☐ c. Honai d. Limasan
- Makanan khas dari Jawa Barat adalah...
☐ a. Gudeg ☒ b. Sei Sapi
☐ c. Rendang ☒ d. Nasi Tutug Oncom
- Suku bangsa yang berasal dari Banten adalah...
☒ a. Badui dan Sunda
- ☒ b. Jawa dan Madura
☐ c. Minangkabau dan Asmat
☐ d. Dayak dan Lawangar
- Pakaian adat Ulee Balang berasal dari provinsi...
☐ a. Jawa Timur b. Maluku
☒ c. Aceh ☒ d. Papua Barat
- Manakah yang termasuk makanan khas Bali...
☐ a. Rendang ☒ b. Ayam Betutu
☐ c. Gudeg d. Rujak Cingur
- Di antara hal berikut yang dapat merusak persatuan adalah...
☐ a. Mengerjakan tugas kelompok
☐ b. Lomba tarik tambang
☐ c. Kerja bakti di sekolah
☒ d. Menghina teman yang berbeda suku
- Keanekaragaman budaya bangsa merupakan...
☐ a. Kemunduran bangsa
☒ b. Kekayaan bangsa
☐ c. Kehancuran bangsa
☐ d. Kerukunan bangsa
- Melestarikan kesenian daerah dapat dilakukan dengan cara....
☐ a. Mengubur senjata tradisional agar awet
☐ b. Mengakui budaya negara lain milik kita
☒ c. Mempelajari budaya daerah
☒ d. Membanding-bandingkan budaya daerah
- Perilaku yang harus kita lakukan dalam menghargai keanekaragaman budaya adalah, *kecuali*...
☐ a. Saling menghargai antar suku
☐ b. Menerima keberagaman budaya

- c. Menjaga kerukunan dalam kehidupan sehari-hari
~~a. Menjelek-jelekkan suku dan budaya lain~~
15. Berikut yang bukan termasuk makanan khas Indonesia adalah...
 a. Mie aceh b. Norohombi
~~c. Tteokbokki~~ d. Lumpia
16. Berikut yang termasuk rumah adat di pulau Jawa adalah...
 a. Joglo, Kabaya, Imah Julang Ngapak, Gadang
~~b. Joglo, Honai, Limasan, Kabaya~~
 © Joglo, Limasan, Kabaya, Tengger
 d. Limasan, Kabaya, Tengger, Krong Bade
17. Coto Makassar adalah makanan khas dari provinsi...
~~a. Sulawesi Selatan~~
 b. Kalimantan Barat
 c. Nusa Tenggara Timur
 d. Bali
18. Pergaulan di masyarakat dapat menjaga persatuan bangsa apabila didasari dengan sikap...
 a. Sukuisme ~~b. Toleransi~~
 c. Egoisme d. Kecemburuan
19. Pakaian adat dari Papua adalah...
~~a. Koteka/Holim~~ b. Kebaya
 c. Ulos d. Pesaan
20. Ulos adalah pakaian adat dari provinsi...
~~a. Riau~~ b. D.I.Yogyakarta
 c. Kepulauan Riau d. Sumatera Utara

Selamat Mengerjakan 😊

Lampiran 1. 9 Hasil Uji Coba Post-Test

SOAL POST-TEST

IPAS KELAS IV KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : fatimatus zahra 'M

Kelas : 4A

No. Absen : 13

Nilai

90

- Berapakah jumlah provinsi Indonesia saat ini?
☒ a. 38 Provinsi b. 33 Provinsi
☒ c. 35 Provinsi d. 30 Provinsi
- Provinsi Aceh terletak di pulau....
 a. Jawa b. Sulawesi
 c. Kalimantan ☒ d. Sumatera
- Bhinneka Tunggal Ika mempunyai makna....
 a. Berbeda-beda tetap bersama
 b. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 c. Beranekaragam suku dan budaya
☒ d. Berbeda-beda tetap satu jua
- Wilayah Indonesia terbentang dari....
 a. Anyer sampai Panarukan
☒ b. Sabang sampai Merauke
 c. Bali sampai Merauke
 d. Jawa sampai Papua
- Betawi, Sunda, Jawa, Samin, Madura adalah suku bangsa yang berada di pulau...
☒ a. Jawa b. Sulawesi
 c. Kalimantan d. Sumatera
- Rumah adat dari Sumatera Barat adalah...
 a. Joglo ☒ b. Gadang
☒ c. Honai d. Limasan
- Makanan khas dari Jawa Barat adalah...
 a. Gudeg ☒ b. Sei Sapi
 c. Rendang ☒ d. Nasi Tutug Oncom
- Suku bangsa yang berasal dari Banten adalah...
☒ a. Badui dan Sunda
 b. Jawa dan Madura
 c. Minangkabau dan Asmat
☒ d. Dayak dan Lawangar
- Pakaian adat Ulee Balang berasal dari provinsi...
 a. Jawa Timur b. Maluku
☒ c. Aceh d. Papua Barat
- Manakah yang termasuk makanan khas Bali...
 a. Rendang ☒ b. Ayam Betutu
 c. Gudeg d. Rujak Cingur
- Di antara hal berikut yang dapat merusak persatuan adalah...
 a. Mengerjakan tugas kelompok
 b. Lomba tarik tambang
 c. Kerja bakti di sekolah
☒ d. Menghina teman yang berbeda suku
- Keanekaragaman budaya bangsa merupakan...
 a. Kemunduran bangsa
☒ b. Kekayaan bangsa
 c. Kehancuran bangsa
 d. Kerukunan bangsa
- Melestarikan kesenian daerah dapat dilakukan dengan cara....
 a. Mengubur senjata tradisional agar awet
 b. Mengakui budaya negara lain milik kita
☒ c. Mempelajari budaya daerah
 d. Membanding-bandingkan budaya daerah
- Perilaku yang harus kita lakukan dalam menghargai keanekaragaman budaya adalah, kecuali...

- a. Saling menghargai antar suku
 - b. Menerima keberagaman budaya
 - c. Menjaga kerukunan dalam kehidupan sehari-hari
 - ~~x~~ Menjelek-jelekkan suku dan budaya lain
15. Berikut yang bukan termasuk makanan khas Indonesia adalah...
- a. Mie aceh ~~x~~ Norohombi
 - c Tteokbokki d. Lumpia
16. Berikut yang termasuk rumah adat di pulau Jawa adalah...
- ~~x~~ Joglo, Kabaya, Imah Julang Ngapak, Gadang
 - b. Joglo, Honai, Limasan, Kabaya
 - c Joglo, Limasan, Kabaya, Tengger
 - d. Limasan, Kabaya, Tengger, Krong Bade
17. Coto Makassar adalah makanan khas dari provinsi...
- ~~x~~ Sulawesi Selatan
 - b. Kalimantan Barat
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - d. Bali
18. Pergaulan di masyarakat dapat menjaga persatuan bangsa apabila didasari dengan sikap...
- a. Sukuisme ~~x~~ Toleransi
 - c. Egoisme d. Kecemburuan
19. Pakaian adat dari Papua adalah...
- ~~x~~ Koteka/Holim b. Kebaya
 - c. Ulos d. Pesaan
20. Ulos adalah pakaian adat dari provinsi...
- a. Riau b. D.I.Yogyakarta
 - c. Kepulauan Riau ~~x~~ Sumatera Utara

Lampiran 1. 10 Hasil Angket Respon Kemenarikan Siswa

RESPON KEMENARIKAN SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI "NUSANTARA" PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : M. kri Shna FaQih

Kelas : 4A

A. Petunjuk Pengisian Angket Siswa

- Sebelum mengisi angket ini, dimohon teman-teman untuk mempelajari atau menonton video animasi "Nusantara" yang telah dibuat.
- Berilah tanda centang sesuai dengan penilaian yang teman-teman anggap paling tepat. Adapun keterangan penilaiannya sebagai berikut.
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - C : Cukup
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
- Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pengalaman teman-teman setelah mempelajari atau menonton video animasi "Nusantara".
- Tuliskan pesan dan kesan pada kotak yang telah disediakan.

B. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Tampilan video animasi "Nusantara" sangat menarik		✓			
2.	Video animasi "Nusantara" mudah digunakan	✓				
3.	Saya senang belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	✓				
4.	Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	✓				
5.	Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	✓				
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi "Nusantara" mudah dipahami	✓				
7.	Saya tidak bosan ketika belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	✓				

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
8.	Saya lebih mudah mengerjakan soal setelah menonton video animasi "Nusantara"	✓				
9.	Materi yang dijelaskan pada video animasi "Nusantara" sangat jelas	✓				
10.	Belajar menggunakan video animasi "Nusantara" meningkatkan motivasi belajar saya	✓				

C. Kesan dan Pesan:

Vidio ini sangat menarik dan memudahkan saya mengerjakan tugas

Malang, Sabtu, 15 Juni 2024
Responden

(M. Krishna Faqih...)

RESPON KEMENARIKAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
"NUSANTARA" PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI
MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

Nama : Yusum Maysarah

Kelas : 4A

A. Petunjuk Pengisian Angket Siswa

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon teman-teman untuk mempelajari atau menonton video animasi "Nusantara" yang telah dibuat.
2. Berilah tanda centang sesuai dengan penilaian yang teman-teman anggap paling tepat. Adapun keterangan penilaiannya sebagai berikut.
 - ☒ SS : Sangat Setuju
 - b. S : Setuju
 - c. C : Cukup
 - d. TS : Tidak Setuju
 - e. STS : Sangat Tidak Setuju
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pengalaman teman-teman setelah mempelajari atau menonton video animasi "Nusantara".
4. Tuliskan pesan dan kesan pada kotak yang telah disediakan.

B. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Tampilan video animasi "Nusantara" sangat menarik	✓				
2.	Video animasi "Nusantara" mudah digunakan		✓			
3.	Saya senang belajar menggunakan video animasi "Nusantara"		✓			
4.	Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan video animasi "Nusantara"	✓				
5.	Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan video animasi "Nusantara"		✓			
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi "Nusantara" mudah dipahami	✓				
7.	Saya tidak bosan ketika belajar menggunakan video animasi "Nusantara"		✓			

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	C	TS	STS
8.	Saya lebih mudah mengerjakan soal setelah menonton video animasi "Nusantara"		✓			
9.	Materi yang dijelaskan pada video animasi "Nusantara" sangat jelas		✓			
10.	Belajar menggunakan video animasi "Nusantara" meningkatkan motivasi belajar saya		✓			

C. Kesan dan Pesan:

vidionya bagus, Mudah dipahami, dan vidionya sangat menarik, animasinya bagus, dan Menjelaskan tentang Nusantara kita bisa Mengerti.

Malang, Sabtu 15 Juni 2024
Responden

(Yusum MAYOROH)

Lampiran 1. 11 Poster Video Animasi "Nusantara"



Lampiran 1. 12 Dokumentasi Penelitian







Lampiran 1. 13 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Nama : Robihatun Nisa
 NIM : 200103110103
 Tempat/ Tanggal Lahir : Bojonegoro, 20 April 2001
 Program Studi/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat Rumah : Jalan KHM. Rosyid Gang Hikmah RT.10, RW.03, Ngumpak Dalem, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro. Kode Pos 62171
 No. HP : 089644770741
 E-mail : robihatunnisa@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : 2008-2009 RA Perwanida
 2009-2014 MIN 1 Bojonegoro
 2014-2017 MTsN 1 Bojonegoro
 2017-2020 SMAS Plus Al Fatimah Bojonegoro
 2020-2024 S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang