

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA
PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG**

SKRIPSI

OLEH

ACHMAD FAIRUZZABAD

NIM.200103110115



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

2024



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA
PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Achmad Fairuzzabad

NIM.200103110115



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI



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 dibawah ini:

Nama : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP : 197902022006042003

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Achmad Fairuzzabad
NIM : 200103110115
Judul : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan proposal 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.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197604052008011018

Dosen Pembimbing

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP.197902022006042003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA
PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG
SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Achmad Fairuzzabad (200103110115)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2024 dan
dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata
satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

Sekretaris

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Pembimbing

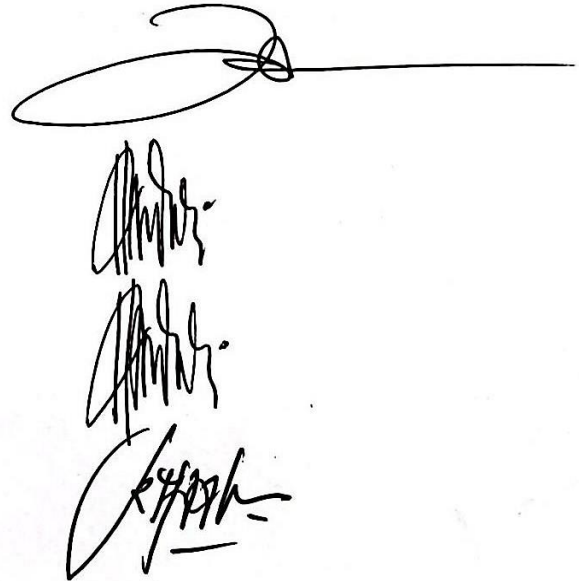
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Anggota Penguji

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 198912102023212048



Mengesahkan,

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

Malang, Juni 2024

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Achmad Fairuzzabad
Lamp. : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membacca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Achmad Fairuzzabad
NIM : 200103110115
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, Mei 2024



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP.197902022006042003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fairuzzabad

NIM : 2001023110115

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran
PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN
Wonorejo 03 Lawang Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan oranglain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan diantumkan 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 sebanar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, Juni 2024

Hormat saya,



Achmad Fairuzzabad

NIM.200103110115

LEMBAR MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya.

(Al-Baqarah: 256)¹

¹ Al-Qur'an Kemenag, *No Title*, n.d.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas nikmat Allah subhanahu wa ta'ala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan Rahmat, petunjuk, kelancaran, Kesehatan, dan kemudahan dalam proses saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu Alahi Wasallam serta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, dan mendukung penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Terima kasih kepada Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penelitian dengan sabar dan tulus, sehingga skripsi dapat selesai dengan baik.
3. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dan berproses bersama selama 4 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi Kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang”. Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi wassallam yang telah menuntun umat manusia dari zaman jahilliyah menuju zama yang terang benderang.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi peneliti bisa merampungkan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa hasil yang baik tak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. 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 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh Pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta kelapangan dada untuk membimbing dan memberikan masukan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
7. Sigit Priatmoko, M.Pd dan Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, yang telah berkenan memvalidasi produk yang peneliti kembangkan.
8. Kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV di SDN Wonorejo 03 Lawang yang bersedia membantu serta menjadi subjek penelitian ini.
9. Kepada Bapak Kharibun, Ibu Jami'atun, dan Mbah Setiar selaku orang tua penulis, yang telah memberikan kasih sayang, semangat, motivasi serta doa

yang diberikan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

10. Kepada Pakdhe Basas, Budhe Hindriyah dan sepupu saya serta kedua saudara penulis, Achmad Najmi Mumtaz dan Achmad Elbi Barkah terima kasih sudah menjadi alasan penulis untuk semangat mencapai mimpi sehingga bisa menjadi contoh yang baik dalam keluarga.
11. Kepada Sahabat dan teman saya Dania, Nissa, Fitri, Hanik, Afina, luthfi, Syahru, Fiqhan, Jaya, Anung, Ima, Dina, Romza dan semua teman Kelas C Angkatan 20 selaku teman seperjuangan penulis yang selalu bersama-sama dari semester pertama hingga penyusunan laporan tugas akhir ini, terimakasih banyak selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan, arahan, doa, dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
12. Kepada seluruh teman teman PGMI Angkatan 2020 yang saling mendukung dan bekerja sama dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan penulis sendiri.

Malang, Juni 2024

Penulis,

Achmad Fairuzzabad

NIM.200103110115

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	ii
LEMBAR PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR SIMBOL	x
LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
ملخص.....	xiv
PEDOMAN LITERASI ARAB DAN LATIN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
1. Manfaat teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
G. Orisinalitas Pengembangan.....	10
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Penulisan	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori	19
1. Pengembangan.....	19
2. Video Animasi Edukatif	20
3. PPKN.....	24
4. Hasil Belajar	26
B. Perspektif Teori dalam Islam	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan	34
1. Tahap Potensi dan Masalah	34
2. Rancangan Produk.....	34
3. Pembuatan Produk.....	35
4. Validasi Produk	35
5. Revisi Produk	36
6. Pengujian Lapangan Produk.....	36
C. Uji Produk	37
1. Uji Ahli (Validasi Ahli).....	37
2. Uji Coba	41
D. Jenis Data	42
3. Instrumen Pengumpulan Data	43
3. Teknik Pengumpulan Data.....	46
4. Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	51
A. Proses Pengembangan.....	51
1. Tahap Potensi dan Masalah.....	51
2. Rancangan Produk.....	52
3. Pembuatan Produk.....	62
4. Validasi Produk	87
5. Revisi Produk	90
6. Pengujian Lapangan Produk.....	90

B. Penyajian dan Analisis data Uji Produk.....	90
1. Data Validitas	90
2. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	95
C. Revisi Produk.....	97
BAB V PEMBAHASAN	101
A. Prosedur Pengembangan	101
1. Tahap Potensi dan Masalah.....	101
2. Rancangan Produk.....	102
3. Pembuatan Produk.....	103
4. Validasi Produk	105
5. Revisi Produk	107
6. Pengujian Lapangan Produk.....	107
B. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	108
BAB VI PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
1. Saran untuk pemanfaatan produk	111
2. Saran untuk pengembang selanjutnya	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	114
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.	13
Tabel 3. 1 Penilaian Infografis Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 2 Penilaian Infografis Ahli Media.	39
Tabel 3. 3 Penilaian Infografis Ahli Pembelajaran.....	40
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Isi Angket Para Uji Ahli	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Isi Pre-test dan Post-test	45
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Media	49
Tabel 3. 7 Kriteria N-gain	50
Tabel 4. 1 Rancangan Produk.....	53
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media	92
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Pembelajaran	94
Tabel 4. 5 Hasil Pre-test dan Post-test.....	95
Tabel 4. 6 Total Kriteria N-gain	96
Tabel 4. 7 Revisi Produk.	98

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	29
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	33
Gambar 4. 1 Penelusuran Youtube	63
Gambar 4. 2 Tampilan video animasi.....	63
Gambar 4. 3 Tampilan video animasi.....	64
Gambar 4. 4 Tampilan Awal.....	66
Gambar 4. 5 Capaian Pembelajaran	66
Gambar 4. 6 Tujuan Pembelajaran	67
Gambar 4. 7 Ucapan Salam dan kabar	67
Gambar 4. 8 Apresepsi	68
Gambar 4. 9 Apresepsi	68
Gambar 4. 10 Apresepsi	68
Gambar 4. 11 Suku Bangsa	69
Gambar 4. 12 Bahasa Daerah.....	69
Gambar 4. 13 Adat Istiadat.....	70
Gambar 4. 14 Agama.....	70
Gambar 4. 15 Macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya	71
Gambar 4. 16 Suku Aceh	71
Gambar 4. 17 Suku Batak	72
Gambar 4. 18 Suku Minangkabau.....	72
Gambar 4. 19 Suku Betawi	72
Gambar 4. 20 Suku Sunda.....	73
Gambar 4. 21 Suku Jawa.....	73
Gambar 4. 22 Suku Dayak	74
Gambar 4. 23 Suku Bali	74
Gambar 4. 24 Suku Bugis	74
Gambar 4. 25 Suku Mandar	75
Gambar 4. 26 Suku Ambon.....	75
Gambar 4. 27 Suku Toraja.....	76
Gambar 4. 28 Suku Sasak	76
Gambar 4. 29 Macam-macam adat istiadat dan tradisi	76

Gambar 4. 30 Upacara adat bergito.....	77
Gambar 4. 31 Upacara adat ngaben	77
Gambar 4. 32 Upacara adat rambu solo	78
Gambar 4. 33 Upacara adat monaho-n dau	78
Gambar 4. 34 Upacara adat sekaten.....	79
Gambar 4. 35 Macam-macam agama.....	79
Gambar 4. 36 Agama Islam.....	80
Gambar 4. 37 Agama Kristen Protestan.....	80
Gambar 4. 38 Agama Katholik.....	81
Gambar 4. 39 Agama Hindu.....	81
Gambar 4. 40 Agama Buddha	82
Gambar 4. 41 Agama Konghuchu.....	82
Gambar 4. 42 Pengulangan materi	83
Gambar 4. 43 Soal nomor 1	83
Gambar 4. 44 Soal nomor 2	83
Gambar 4. 45 Soal nomor 3	84
Gambar 4. 46 Soal nomor 4	84
Gambar 4. 47 Soal nomor 5	85
Gambar 4. 48 Soal nomor 6	85
Gambar 4. 49 Soal nomor 7	85
Gambar 4. 50 Soal nomor 8	86
Gambar 4. 51 Soal nomor 9	86
Gambar 4. 52 Soal nomor 10	87
Gambar 4. 53 Penutup.....	87
Gambar 4. 54 Presentase kategori N-gain.....	97

DAFTAR SIMBOL

Simbol 3. 2 Analisis Validasi	48
Simbol 3. 3 Analisis N-gain	49

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra-Penelitian.....	114
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	116
Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)	117
Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media).....	118
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	125
Lampiran 9 Lembar Pre-test	128
Lampiran 10 Lembar Post-test tLampiran 11 Dokumentasi	130

ABSTRAK

Fairuzzabad, Achmad, 2024. *Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan; Video Animasi Edukatif; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Konteks penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN, mengetahui validitas pengembangan video animasi edukatif, dan meningkatkan hasil belajar siswa materi keragaman budaya Indonesia kelas 4 SD. Hal tersebut disebabkan karena pada proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia Guru sering kali tidak menggunakan media sehingga dampaknya hasil belajar menjadi rendah menyebabkan siswa jenuh dan kelas menjadi pasif, di samping keaktifan rendah, hasil belajar menjadi rendah oleh karena itu peneliti harus mengembangkan media video animasi edukatif.

Pengembangan video animasi edukatif tersebut menurut pendekatan penelitian RnD(*Research and Development*) model pengembangan *Borg and Gall* dengan subjek penelitian yakni 19 siswa kelas IV SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Sumber data berasal dari wawancara dengan Guru pengampu mata pelajaran PPKN, kegiatan observasi serta Instrumen. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, media, pembelajaran, serta *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan data yang diperoleh meliputi penilaian validator ahli materi, didapatkan skor sebesar 82,5% yang menunjukkan kategori valid. Validator kedua yakni validator ahli media didapatkan skor sebesar 84,4% dengan kategori valid. Validator ketiga oleh ahli pembelajaran dengan memberikan skor 90,4% dengan kategori sangat valid. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia berdasarkan hasil rata-rata N-gain 0,66 menempatkannya dalam kategori sedang. Sejalan dengan hasil yang telah ditemukan, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi edukatif sebagai media pembelajaran PPKN telah layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

ABSTRACT

Fairuzzabad, Achmad, 2024. *Development of Educational Animation Videos on Civics Subjects to Improve Learning Outcomes of 4th Grade Students of Public Elementary School Wonorejo 03 Lawang Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Supervisor: Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Keywords: Development; Educational Animation Video; Improving Student Learning Outcomes

The context of this research is to develop educational animated videos on Pancasila and civic education subjects, determine the validity of the development of educational animated videos, and improve student learning outcomes on Indonesian cultural diversity material in grade 4 elementary school. This is because in the learning process of Indonesian cultural diversity material, teachers often do not use media so that the impact on learning outcomes is low, causing students to be bored and the class becomes passive, in addition to low activeness, learning outcomes are low, therefore researchers must develop educational animated video media.

The development of educational animated videos is according to the RnD (Research and Development) research approach of the *Borg and Gall* development model with the research subject being 19 fourth grade students of elementary school Wonorejo 03 Lawang Malang. Data sources come from interviews with Pancasila and civic education subject teachers, observation activities and instruments. The data collection instrument used a validation questionnaire for material, media, learning, and pre-test and post-test experts. Data were analyzed using qualitative and quantitative

Based on the data obtained, including the assessment of material expert validators, a score of 82.5% was obtained which shows a valid category. The second validator, namely the media expert validator, obtained a score of 84.4% in the valid category. The third validator by the learning expert gave a score of 90.4% with a very valid category. The increase in student learning outcomes on Indonesian cultural diversity material based on the average N-gain result of 0.66 puts it in the medium category. In line with the results that have been found, it can be concluded that educational animated videos as Pancasila and civic education learning media are feasible to use and can improve student learning outcomes in learning.

ملخص

فيروز آباد، أحمد ٢٠٢٤. تطوير مقاطع فيديو تعليمية للرسوم المتحركة التعليمية حول مواد التربية الوطنية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في مدرسة ونوريجو ٣. لاوانج مالانج. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة الابتداء في كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، المشرف على الرسالة: د. إنداه أميناتوز زهرية، ماجستير

الكلمات المفتاحية: التطوير؛ فيديو الرسوم المتحركة التعليمية؛ تحسين نتائج تعلم الطلاب

يتمثل سياق هذا البحث في تطوير مقاطع فيديو تعليمية متحركة حول مواد التنوع الثقافي الإندونيسي، وتحديد مدى صلاحية تطوير مقاطع الفيديو التعليمية المتحركة، وتحسين نتائج تعلم الطلاب حول مادة التنوع الثقافي الإندونيسي في الصف الرابع الابتدائي. وذلك لأنه في عملية تعلم مادة التنوع الثقافي الإندونيسي، غالبًا ما لا يستخدم المعلمون الوسائط بحيث يكون التأثير على نتائج التعلم منخفضًا، مما يتسبب في ملل الطلاب ويصبح الفصل سلبياً، بالإضافة إلى انخفاض النشاط، تكون نتائج التعلم منخفضة، لذلك يجب على الباحثين تطوير وسائط فيديو تعليمية متحركة تعليمية.

يتم تطوير مقاطع الفيديو التعليمية المتحركة التعليمية وفقاً لمنهج البحث والتطوير (رند) البحثي لنموذج بورغ وغال للتطوير مع كون موضوع البحث ١٩ طالبًا من طلاب الصف الرابع في مدرسة ونوريجو الابتدائية الحكومية ٣. لاوانج مالانج. تأتي مصادر البيانات من المقابلات مع معلمي مادة بانكاسيلا والتربية المدنية وأنشطة وأدوات الملاحظة. واستخدمت أداة جمع البيانات استبيان التحقق من صحة المواد والوسائط والتعلم وخبراء ما قبل الاختبار. وما بعد الاختبار. تم تحليل البيانات باستخدام النوعية والكمية

استنادًا إلى البيانات التي تم الحصول عليها، بما في ذلك تقييم المدققين الخبراء في المواد، تم الحصول على درجة المائة ٨٢,٥ والتي تظهر فئة صالحة. وحصل المدقق الثاني، أي المدقق الخبير الإعلامي، على درجة ٨٤,٤ المائة مع فئة صالحة. أعطت المدققة الثالثة من قبل خبير التعلم درجة ٩٠,٤ المائة مع فئة صالحة جدًا. الزيادة في نواتج تعلم الطلاب على مادة التنوع الثقافي الإندونيسي بناءً على متوسط نتيجة ن-المكتسب ٦٦.٠ تضعها في الفئة المتوسطة. وتماشياً مع النتائج التي تم التوصل إليها، يمكن استنتاج أن مقاطع الفيديو التعليمية المتحركة كوسائط تعليمية من بانكاسيلا والتربية المدنية قابلة للاستخدام ويمكنها تحسين نتائج تعلم الطلاب في التعلم

PEDOMAN LITERASI ARAB DAN 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	ه	=	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

أَو	=	aw
أَي	=	ay
أُو	=	û
إِي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini ada kurikulum baru yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum dirancang untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan penuh semangat, kesabaran, tantangan, kekuatan, dan ketangkasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Pembelajaran harus fokus pada kreativitas dan orisinalitas. Satu-satunya program yang dilakukan Kemendikbud untuk proses pembelajaran merdeka adalah kelanjutan kurikulum sekolah. Tujuan dari program sekolah ini adalah untuk mendukung semua sekolah dalam mengembangkan generasi siswa yang dipersiapkan menjadi pelajar Pancasila.

Menurut Ainia dalam Muhammad Yamin dan Syahrir “Guru sebagai subjek utama yang mengalami perubahan diharapkan mampu menjadi penggerak agar dapat memberikan *feedback* yang positif kepada peserta pelatihan”. Adanya kurikulum merdeka menjadi aspek mendasar dalam sistem pendidikan di Indonesia. Penelitian Yamin & Syahrir “menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan di atas dimaksudkan untuk menekankan perubahan dan perlunya Bangsa beradaptasi dengan zaman modern”.² Menurut pernyataan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Pariwisata yaitu “transformasi kebudayaan itu perlu dan tidak bisa dicapai melalui pendekatan administratif saja”. Lebih lanjut dikatakan bahwa “konsep

² Muhammad Yamin and Syahrir Syahrir, “Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran),” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 1 (2020): 126–36.

pembelajaran merdeka ini kemudian dapat diwujudkan dengan menekankan visi pendidikan Indonesia sebagai sarana untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkemampuan untuk terlibat dalam berbagai bentuk kehidupan”. Hadirnya Kurikulum Merdeka diharapkan dapat membuat peserta didik maju sesuai dengan potensi dan kemampuannya karena Kurikulum Merdeka memberikan pendidikan yang kritis, bermutu, ekspresif, fokus pada penerapan, progresif, dan bervariasi. “Karena adanya perubahan kurikulum saat ini, perlu adanya kerja sama tim, komitmen yang kuat, ketekunan, dan pelaksanaan arahan dari seluruh departemen, agar profil mahasiswa dapat disesuaikan dengan instruktur”.³

Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya berfokus pada suatu muatan esensial dan mengembangkan keterampilan siswa di setiap tahapannya agar dapat belajar lebih efektif dan tidak kewalahan. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan relevan, memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk secara aktif menyelidiki isu-isu kontemporer seperti kesehatan, lingkungan, dan tema-tema lainnya untuk memperkuat karakter dan profil kompetensi mereka. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap setiap pelajaran serta kemampuan literasi dan numerasinya merupakan tujuan dari pembelajaran ini. Tingkat pembelajaran yang harus dicapai siswa adalah fase atau tingkat pertumbuhan itu sendiri, yang didasarkan pada kebutuhan, kemampuan, dan kualitasnya. Menurut Kurikulum Merdeka, sekolah, instruktur, dan siswa bebas memilih strategi

³ Restu Rahayu and others, ‘Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak’, Jurnal Basicedu, 6.4 (2022), hlm 6314.

pengajaran terbaik. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dari kurikulum 2013, menurut Sherly dkk. Artinya, guru dan siswa harus diberi kesempatan untuk menjadi kreatif, inovatif, dan mandiri.⁴ Guru harus memulai peluang ini. Mengapa siswa dan orang tua berbagai keluhan dalam pembelajaran yang harus mencapai nilai ketuntasan minimal. Suasana belajar yang menyenangkan. Dalam Kurikulum Merdeka, tidak ada lagi tujuan pembelajaran minimal; sebaliknya, siswa didorong untuk belajar dengan cara yang berkualitas tinggi untuk membantu diri mereka sendiri. Hal ini ditunjukkan dengan profil pembelajaran siswa yang berkualitas, antara lain mampu berperan sebagai warga negara Indonesia dalam menghadapi tantangan global.⁵

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Aspek terpenting dari sekolah adalah literasi; Siswa yang mengerjakan tugas literasi dengan sebaik-baiknya niscaya akan memperoleh ilmu yang lebih banyak dibandingkan siswa lainnya. Literasi informasi, literasi media, dan literasi informasi, komunikasi, dan teknologi (TIK) semuanya termasuk dalam definisi literasi dalam pendidikan. Untuk menciptakan materi pembelajaran berbasis TIK, pengajar harus memiliki pengetahuan teknologi, yang merupakan hal yang dimaksud dengan literasi media dan literasi TIK. Seiring dengan semakin pesatnya

⁴ David Darwin, Endry Boeriswati, and Fathiaty Murtadho, “Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Sma,” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 12, no. 2 (2023): 25.

⁵ Dewi Rahmayanti and Agung Hartoyo, “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 7, 2022): 7174.

kemajuan teknologi, terciptalah materi pembelajaran yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi baru, bersama dengan berbagai teknik pembelajaran tradisional, mulai menggantikan peralatan yang diperoleh beberapa tahun lalu. Video animasi edukatif merupakan salah satu jenis kemajuan teknologi informasi yang dapat diterapkan sebagai alat pengajaran.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 26 Oktober 2023 diperoleh bahwa penelitian guru sering memakai metode ceramah dalam penyampaian sebuah materi pelajaran, dapat membuat siswa menjadi merasa bosan saat belajar. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran menjadikan siswa kurang berpartisipasi, kurang terlibat, dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. ketidakmenarikan pada proses pembelajaran menyebabkan siswa menjadi kesulitan memahami materi yang telah diberikan oleh guru, sehingga mengganggu pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut. Untuk mengatasi suatu masalah ini, solusi yang dapat diterapkan adalah memakai media pembelajaran digital berupa media video animasi edukatif untuk membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan juga menyenangkan bagi siswa.⁷

Hasil dari wawancara dengan Guru wali kelas 4 “mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yang mendominasi dan bersifat berpusat pada guru menyebabkan siswa jenuh dan kelas menjadi pasif.” Guru juga “menyatakan bahwa masalah ini sering terjadi, dan ada kemungkinan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang selalu mengandalkan media yang monoton yaitu buku pegangan guru dan

⁶ Jurnal Penelitian and Pengkajian Ilmu, “LITPAM, Nusa Tenggara Barat, Indonesia, Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika | 1, no. 2 (2018): 58.

⁷ Nilna Zidha Mahya, “Pengembangan Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Dan Gerak Bagi Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Banjarsari” (2023).

buku siswa beserta kegiatan di dalamnya”. Selain itu guru juga “mengungkapkan menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran, karena kurangnya keahlian dalam hal tersebut.”

Berdasarkan pemaparan dari hasil wawancara dengan Guru wali kelas 4 di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang, ditemukan bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional, yang menggunakan buku ajar dari pemerintah. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengadopsi ilmu yang diberikan guru dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik.⁸

Diperlukan media pembelajaran yang lebih ampuh untuk mengatasi permasalahan di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Penting untuk memilih sumber belajar yang sesuai untuk mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh dan menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia anak-anak saat ini adalah video animasi edukatif. Animasi mempengaruhi indra lebih efektif daripada teks biasa. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa animasi bukan hanya alternatif, tetapi juga merupakan tambahan yang bermanfaat dalam menciptakan suasana kelas yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Definisi animasi menurut Ivers & Barron adalah gambar yang memberikan ilusi gerakan dengan menggabungkan beberapa rangkaian gambar yang berubah sedikit dari gambar satu ke gambar selanjutnya dan

⁸ Fatikh Inayatur Rahma, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil” (2017), hlm 6-7.

⁹ Margareta Widiyasanti et al., “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” hlm 4.

diberikan dengan cepat untuk menciptakan kesan gerakan. Penggunaan animasi memungkinkan penyampaian pesan pembelajaran secara audiovisual dengan elemen pergerakan yang membuatnya lebih hidup. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan komponen gambar, musik, suasana, ruang, dan waktu, video animasi edukatif yang digunakan dalam penelitian ini dapat membantu pengajar dalam menampilkan berbagai aspek budaya yang ada di sekitar siswa. Alur cerita karakter animasi dibuat lebih menarik dengan penggunaan komponen visual. Visual yang bergerak mempunyai peluang lebih besar untuk menarik perhatian siswa dibandingkan visual yang tidak bergerak.

Dengan demikian, perhatian siswa terhadap isi video animasi edukatif dapat ditingkatkan bila gambar bergerak dan suara yang sesuai konteks digabungkan. Peningkatan semangat belajar siswa ditunjukkan dengan peningkatan rentang perhatian dan meningkatnya minat terhadap video animasi edukatif. Menurut Astuti & Mustadi siswa cenderung memiliki motivasi yang lebih baik ketika pembelajaran menggunakan media animasi, penggunaan video animasi edukatif dapat berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik bagi siswa.¹⁰

Penelitian ini memiliki fokus utama pada bagaimana guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) merancang rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar siswa. Ini juga mencakup cara guru PPKN menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan

¹⁰ Margareta Widiyasanti et al., “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” hlm 4.

pemahaman siswa tentang materi keragaman budaya Indonesia, bagaimana proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru PPKN untuk memperluas wawasan kebinekaan, dan bagaimana guru PPKN melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa telah mengembangkan pemahaman tentang kebinekaan. Fokus penelitian ini dipicu oleh kesenjangan yang ada di antara praktik pengajaran guru PPKN, yang mungkin tidak selalu memperhatikan pentingnya membentuk wawasan kebinekaan pada siswa melalui desain pembelajaran pada Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini bertujuan guna menganalisis dan memahami praktik pembelajaran guru PPKN dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pemahaman terhadap hasil belajar siswa tentang keragaman budaya Indonesia.¹¹

B. Rumusan Masalah

Dari uraian berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dijadikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang?
2. Bagaimana validitas pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang?
3. Bagaimana hasil belajar pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang?

¹¹ Raksajaya, "Journal of Social Science Research" 3 no 2 (2023): hlm 2-3.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diyakini akan menambah pemahaman pembaca dan menjadi bahan kajian dan referensi bagi sekolah dasar dan kemajuan pendidikan lainnya yang menunjang pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bisa menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan video animasi edukatif dalam pembelajaran PPKN sebagai suatu alternatif dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat memilih media pembelajaran PPKN yang relevan dan berguna sebagai masukan untuk membuat dan memanfaatkan materi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

menawarkan pengalaman edukasi baru melalui pemanfaatan video animasi edukatif dalam pembelajaran PPKN.

d. Bagi Lembaga Khususnya UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Sebagai wadah untuk menghimpun penelitian-penelitian yang dapat dijadikan bahan konsultasi apabila timbul permasalahan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran PPKN.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi edukatif mata pelajaran PPKN diasumsikan dalam penelitian pengembangan ini guna meningkatkan hasil belajar siswa yang dikonsentrasikan pada materi keragaman budaya Indonesia. Bab 3 mata pelajaran PPKN Kelas 4 MI/SD.

Keterbatasan dalam pengembangan video animasi edukatif, di antaranya:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan video animasi edukatif yang valid untuk meningkatkan hasil belajar siswa..
2. Siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang dijadikan sebagai subjek pengujian materi keragaman budaya Indonesia.

3. Media pembelajaran video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN ini di teliti pada materi pokok keragaman budaya Indonesia.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pada penelitian ini adalah dikembangkannya video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia kelas 4 bab 3 di SDN Wonorejo Lawang Malang, sehingga spesifikasi produk yang dapat diharapkan dalam peneliti adalah sebagai berikut:

1. Fokus materi adalah keragaman budaya Indonesia BAB 3 Kelas IV SD.
2. Bentuk produk pengembangan ini adalah video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang.

G. Orisinalitas Pengembangan

1. Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh Meyshi Ziya Dwi Putri pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Sub Tema 2 Siswa Kelas V SDIT Almahdinah Dumai. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk kegiatan pembelajaran tematik tema 9 sub tema 2 pembelajaran 1, 2, dan 3 kelas V, Media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran tematik tema 9 sub tema 2. Pembeda penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah materi yang dikembangkan dan fokus penelitian ini hanya untuk mengembangkan video animasi sedangkan peneliti mengembangkan

video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.

2. Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dwi Nur Indah Sari pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran tematik berbentuk video animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran dan tidak diujicobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik. Pembeda yang dilakukan oleh peneliti Dwi Nur Indah Sari dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian oleh Dwi Nur Indah Sari hanya untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media sedangkan peneliti mengembangkan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.
3. Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Siti Rochimah pada tahun 2019 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika berbentuk video animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Pembeda yang dilakukan oleh Siti Rochimah dengan

peneliti adalah pada penelitian Siti Rochimah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan peneliti mengembangkan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.

4. Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Ifa Datus Saadah pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect. Penelitian pengembangan dilakukan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika berbentuk video animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Pembeda antara penelitian yang dilakukan oleh Ifa Datus Saadah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian Ifa Datus Saadah mengembangkan media animasi berbasis Adobe After Effect untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media sedangkan peneliti mengembangkan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.
5. Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh Anis Yulia pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI di SD Islam Almaaarif 01 Singosari. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika. Media pembelajaran ini akan diukur hasil belajar siswa. Pembeda penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis video yang digunakan pada penelitian oleh Bstiar Ismail Adkhar adalah video animasi

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sedangkan peneliti mengembangkan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Meyshi Ziya Dwi Putri Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Sub tema 2 Siswa Kelas V SDIT Almahdinah Dumai	Mengembangkan media pembelajaran berupa Video Animasi.	Dikembangkan pada mata pelajaran tematik tema 9 sub tema 2. Subyek penelitian siswa kelas V SDIT Almahdinah Dumai.	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dan mata pelajaran PPKN tentang “Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan” menjadi topik yang dikembangkan.
Dwi Nur Indah Sari Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI	Mengembangkan media pembelajaran berupa Video Animasi.	Untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan media video animasi Dikembangkan pada mata pelajaran tematik	Menerapkan Model Borg & Gall. Penelitian ini mengembangkan video animasi edukatif yang mengikuti buku ajar yang digunakan pada kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. yang dalam pengembangan ini juga menjadi topik kajian.
Siti Rochimah Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri	Mengembangkan media pembelajaran berupa Video Animasi.	Pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dikembangkan pada mata pelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas segitiga.	Video animasi edukatif ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN. Selain itu,

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Sumberagung Peterongan Jombang			materi video animasi edukatif dibuat cukup sederhana sehingga dapat digunakan sendiri oleh semua siswa, khususnya siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang, sehingga dapat belajar sendiri.
Ifa Datus Saadah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect	Mengembangkan media berupa Video Animasi.	Pengembangan media untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Menggunakan Adobe After Effect.	Sumber video animasi edukatif ini akan membantu mahasiswa dalam mata pelajaran PPKN dan diisi dengan konten yang memenuhi tingkat kompetensi yang dinilai.
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.	Pengembangan media berbasis Video Animasi.	Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran.	

H. Definisi Istilah

Beberapa konsep kunci dalam penerapan pengembangan ini dirinci sebagai berikut untuk mencegah kesalahan persepsi:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu tindakan atau serangkaian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan atau memperluas sesuatu, seperti pengetahuan, keterampilan, produk, layanan, atau sistem. Tujuannya adalah untuk mencapai perbaikan atau perkembangan yang diinginkan

dalam suatu domain atau konteks tertentu. Proses pengembangan melibatkan perencanaan, implementasi, dan evaluasi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Pengembangan dapat merujuk pada berbagai hal, seperti pengembangan sumber daya manusia, pengembangan produk, pengembangan perangkat lunak, pengembangan bisnis, dan banyak lagi. Setiap konteks memiliki karakteristik dan tujuan pengembangan yang khas sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

2. Video Animasi Edukatif

Video Animasi Edukatif adalah suatu karya audio-visual yang diciptakan dengan maksud menyampaikan materi atau konsep pendidikan menggunakan elemen-elemen animasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Video ini dapat menggabungkan karakter animasi, ilustrasi, dan elemen grafis gerak untuk menjelaskan konsep-konsep pendidikan atau ilmu pengetahuan secara visual. Biasanya, video animasi edukatif digunakan dalam konteks pendidikan formal atau informal, seperti di kelas, pelatihan, atau platform pembelajaran online.

3. PPKN

PPKN adalah singkatan dari "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". Ini merujuk pada mata pelajaran di sekolah yang dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, konstitusi, dan kewarganegaraan Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa sebagai

warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta menginternalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang dianut oleh negara Indonesia.

Dalam konteks kurikulum di Indonesia, PPKN menjadi bagian integral dari pendidikan dasar dan menengah. Fokusnya mencakup pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila (ideologi dasar negara Indonesia), konstitusi Indonesia (UUD 1945), dan berbagai aspek kewarganegaraan seperti hak asasi manusia, demokrasi, hukum, dan sejarah perkembangan negara Indonesia.

Seiring waktu, konten dan pendekatan pengajaran PPKN dapat mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan sosial dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan dalam generasi muda Indonesia. PPKN diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif terhadap masyarakat dan negara.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada pencapaian atau prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Definisi hasil belajar mencakup berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh oleh peserta didik selama periode pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan pemahaman dan penerapan materi pelajaran yang diharapkan dapat tercermin dalam perilaku atau kinerja peserta didik.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan metode penelitian pengembangan memudahkan pembaca memahami urutan penulisan. Sistematika penulisan penelitian pengembangan ini diurutkan menjadi enam tahapan.

BAB I Pendahuluan, Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan semuanya terdapat pada BAB I Pendahuluan.

BAB II Tinjauan Pustaka, membahas tentang kajian teori, perspektif teori dalam Islam yang berkaitan dengan penelitian, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, Menjelaskan model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk yang terdiri dari uji ahli (validasi ahli) dan uji coba, selanjutnya jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan, pada bab ini meliputi uraian hasil penelitian terkait proses pengembangan produk Pengembangan video animasi edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Materi Keragaman Budaya Indonesia yang meliputi proses pengembangan, penyajian serta analisis data uji produk dan revisi produk,.

Bab V Pembahasan, pada bab ini disajikan pembahasan dari hasil data yang sudah didapatkan.

Bab VI Kesimpulan, pada bab ini disajikan simpulan dan saran bagi pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Pengembangan termasuk jenis penelitian yang dikenal dengan Research dan Development (R&D) yang kemudian diartikan sebagai “penelitian dan pengembangan”. Penelitian-penelitian yang bukan R&D tidaklah menghasilkan objek, sedangkan penelitian dan pengembangan mempunyai pengertian yang tertuju pada suatu proses untuk menghasilkan objek yang dapat dilihat maupun diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk.¹²

Menurut Wasis Dwiyoogo, penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh pengguna. Di samping itu, penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia kepenelitian, utamanya penelitian

¹² Dwi Priyanto, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer,” *Iqra* 14, no. 1 (2009): hlm 6.

pendidikan dan pembelajaran.¹³ Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) menurut Borg & Gall ialah suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya bersifat materi seperti buku teks, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga termasuk prosedur dan proses, seperti metode pengajaran atau metode pengelolaan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan di mana di dalamnya suatu produk dikembangkan, dites, dan direvisi sesuai hasil tes lapangan.¹⁴

2. Video Animasi Edukatif

Video adalah alat yang sangat berguna untuk memfasilitasi pembelajaran. Video bersifat komprehensif dan kaya informasi karena berbicara langsung kepada siswa. Menonton video memberikan perspektif baru dalam mempelajari materi. karena siswa dapat melihat dan mendengar gambar bergerak dan suara dalam film. Video adalah cara yang sangat efektif bagi instruktur untuk memvisualisasikan dan mengomunikasikan konten dinamis.¹⁵

Animasi dihasilkan dari penggabungan serangkaian gambar bergerak yang mewakili suatu benda dan diberi efek tertentu agar tampak menarik dan realistis. Benda hidup dan tak hidup mungkin termasuk di antara benda-benda tersebut. Dengan skema warna dan teks pendukung yang

¹³ Priyanto. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer," *Iqra* 14, no. 1 (2009): hlm 6.

¹⁴ Priyanto. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer," *Iqra* 14, no. 1 (2009): hlm 6.

¹⁵ Laily Rahmayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak," *Jurnal PGSD* 6, no. 4 (2018): 20.

sesuai, animasi terlihat bagus dan menjadi lebih menarik ketika musik atau suara disertakan..¹⁶ Untuk membuat video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna sehingga dapat menambah daya tarik, maka animasi adalah proyeksi suatu benda diam menjadi gambar bergerak yang tampak hidup sesuai dengan karakternya yang dibuat dari beberapa rangkaian gambar yang diubah secara teratur dan bergantian sesuai dengan karakternya ke desain pendidikan siswa.¹⁷

Edukatif berasal dari kata bahasa Inggris "to educate" yang artinya mendidik (kata kerja) menjadi educative(kata sifat) atau education (kata benda). Sehingga edukatif (educative) bisa diartikan segala sesuatu yang bersifat mendidik atau berhubungan dengan pendidikan. Makna edukatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan. Sedangkan pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Jadi media pembelajaran edukatif adalah segala sesuatu yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa sesuai tujuan menuju suatu pendewasaan.¹⁸

¹⁶ Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): hlm 2.

¹⁷ Rahmayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak. hlm 431"

¹⁸ Yani Sugiyani, Vidila Rosalina, and Irfan Yunan, "Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia," *Jurnal Prosisko* 1, no. September (2014): 56.

Video yang dianimasikan dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran karena menyajikan gambar-gambar yang bergerak secara alami, dan animasi dapat menciptakan sesuatu yang dapat berubah ukuran, bentuk, dan warnanya. Media ini mempunyai kekuatan untuk menggugah rasa ingin tahu siswa, yaitu keinginan untuk mengetahui pokok bahasannya. Setelah menyita perhatian mereka, dapat menggugah minat siswa untuk menonton dan menganalisis video animasi serta munculnya perubahan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya.¹⁹

Kapasitas untuk menggambarkan konten yang tidak dapat dilihat atau dipahami siswa merupakan fungsi utama video animasi sebagai alat pengajaran. Guru dapat lebih mudah menyampaikan konsep ketika menggunakan materi pembelajaran video animasi. Munir memaparkan sejumlah manfaat penggunaan media video animasi, antara lain: (a) tingkat kemandirian dan kecepatan penyampaian materi yang lebih tinggi; (b) kemampuan untuk mengulangi diskusi tertentu; (c) kemampuan mendeskripsikan proses dan peristiwa secara realistis dan rinci melalui video; dan (d) kemampuan mentransformasikan materi atau benda abstrak menjadi nyata., (e) Dapat diberikan berulang kali karena daya tahannya dan tingkat bahayanya yang rendah. (f) Kemahiran teknologi di kalangan pendidik sangat diperlukan; (g) memperluas pengetahuan dasar siswa dan membekali mereka dengan pengalaman baru. (h) video animasi ini

¹⁹ Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): hlm 1-11.

berkaitan dengan tujuan kurikuler dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.²⁰

Siswa dapat menjadi lebih proaktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan pembelajaran video animasi. Ada beberapa pendekatan dalam pembuatan materi pembelajaran video animasi. pemanfaatan gedung sekolah, diawali dengan alternatif pemeliharaan dalam pembuatan bahan ajar yang digunakan instruktur. Sekolah memiliki fasilitas yang disebut juga sarana prasarana di sekolahan disediakan melalui penggunaan teori, praktik, laptop, alat peraga praktik, media, dan sumber daya lainnya. Berdasarkan fasilitas sekolah yang telah tersedia di sekolahan, media video animasi edukatif bisa dilaksanakan dengan menggunakan laptop. Media pembelajaran video animasi dapat membantu guru dalam pembelajaran materi, penilaian, dan mengingat kembali siswa. Pengembangan media dengan menggunakan media berbasis video harus menggunakan pedoman kurikulum yang telah ditetapkan dan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Guru hendaknya merumuskan pedoman tertentu terhadap pelajaran dan materi yang akan dijelaskan agar siswa mudah mengaksesnya dengan menggunakan berbagai metode. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis video animasi.²¹

²⁰ Mashuri and Budiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): hlm 2-3.

²¹ Anis Mahmudah and Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa

3. PPKN

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang terfokus pada pembentukan individu sebagai warga negara yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menjalankan hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan karakter dan sikap saling menghargai terhadap keragaman, mendorong pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif serta membina dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral yang telah mendarah daging dalam kebudayaan nasional. PPKN juga berperan dalam merangsang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan toleransi terhadap sesama, dan membentuk kepribadian yang ditandai oleh rasa kemanusiaan dan nasionalisme yang tinggi. Melalui pendidikan ini, diharapkan siswa dapat menjadi bagian dari bangsa yang cerdas, berkepribadian, dan unggul.

Prinsip-prinsip dalam Pendidikan Kewarganegaraan mencakup beberapa aspek, seperti mendorong siswa untuk belajar secara aktif, melibatkan kelompok belajar, menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan mengutamakan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan juga termasuk membentuk karakter baik dalam ranah publik maupun privat, yang mencakup kemampuan menjadi anggota masyarakat yang mandiri, menanggung tanggung jawab pribadi dalam konteks ekonomi dan politik, menghormati martabat kemanusiaan, dan aktif berpartisipasi dalam

urusan kewarganegaraan secara efektif. Semua prinsip ini diarahkan untuk membentuk warga negara yang demokratis, berakhlak mulia, dan memiliki tingkat nasionalisme yang tinggi.²² Topik dalam Pendidikan Kewarganegaraan berpusat pada bagaimana masyarakat dapat membangun jati diri yang terdiversifikasi berdasarkan usia, ras, sosial ekonomi, bahasa, agama, dan faktor lainnya agar menjadi warga negara yang terpelajar, cakap, dan bermoral sesuai Pancasila dan UUD 1945.

Sebagai komponen penting dalam masyarakat, sekolah harus ditetapkan sebagai pusat pembinaan dan pemberdayaan anak seumur hidup sekolah yang dapat menjadi teladan, menginspirasi motivasi, dan menumbuhkan kreativitas dalam lingkungan pembelajaran yang demokratis. Dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan, guru dan siswa bekerja bersama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung perkembangan pemikiran, kreativitas, dan kolaborasi. Mata pelajaran PPKN harus menjadi sarana pengajaran dalam membentuk serat moral masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab dan demokratis. Sekolah harus diubah menjadi pusat pembinaan pemahaman, nilai, dan keterampilan hidup praktis dalam masyarakat demokratis melalui PPKN.²³

²² Elly Hasan Sadeli, "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Karakter," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan, 2016, 47–58.

²³ Enik Suryati, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku Di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I," Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah 2, no. 1 (2021): 243.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru di kelas dan sekolah tertentu. Hasil belajar mencakup tiga kategori domain: kognitif, emosional, dan psikomotorik, menurut Bloom.

Mudjiono mengartikan hasil belajar sebagai derajat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pendidikan; keberhasilan ini kemudian ditunjukkan dengan menggunakan skala nilai yang diwakili oleh huruf atau simbol.

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Komponen penting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Siswa hendaknya dapat mencapai hasil belajar yang tinggi selama proses pembelajaran, sehingga hasil tersebut dapat menjadi tolak ukur atau pedoman keberhasilan proses tersebut. Tujuan pembelajaran pembuatan film animasi pembelajaran mata pelajaran PPKN kelas 4 yang materinya keberagaman budaya Indonesia diteliti dalam penelitian ini. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.²⁴

Hasil belajar siswa mewakili potensi atau kapasitas yang dimilikinya. Tingkah laku siswa dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajarnya

²⁴ Piedad Magali Guarango, “Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Maarif 03 Langlang Sigosari” (2022), hlm 42-43.

ditinjau dari penguasaan, pengetahuan, berpikir kritis, dan keterampilan motorik. Bloom memisahkan hasil belajar menjadi tiga kategori:²⁵

1. Enam komponen hasil pembelajaran intelektual pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, deskripsi, perencanaan, dan penilaian berhubungan dengan pembelajaran kognitif.
2. Lima komponen sikap menerima, bereaksi, nilai, organisasi, dan karakteristik terkait dengan perilaku afektif..
3. Keterampilan psikomotor dikaitkan dengan hasil perolehan keterampilan dan kapasitas untuk bertindak.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian (peran disengaja), mengkomunikasikan (peran komunikasi), dan menyimpan serta mengingat informasi (peran retensi). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena tidak hanya dapat menarik minat siswa, namun efektif untuk mengkomunikasikan pokok bahasan yang ingin disampaikan dalam setiap pelajaran. Fasilitas pembelajaran yang terfokus pada instruktur materi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dikelas.²⁶

Al-Qur'an sebagai sumber dari segala ilmu secara tidak langsung memberikan landasan terkait penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Al-Qur'an telah membangun konsep pengetahuan

²⁵ Candra Cuga Raksan Jaya, Lucyane Djafaar, "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pengembangan Wawasan Kebinekaan Global Siswa," *Journal Of Social Science Research* 3 no 2, no. kurangnya praktik-praktik wawasan kebinekaan global siswa di tingkat sekolah menengah atas atau sederajat (2023): 10643–55.

²⁶ Rahimi Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87–101, 228.

dalam diri setiap muslim akan kesadaran ilmiah untuk memahami dan menggunakan akalanya, sehingga diperoleh pembelajaran yang pada akhirnya menjadi ilmu pengetahuan. Firman Allah SWT dalam surah Az-Zumar : 9, sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قَانِثُ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۖ قُلْ هَلْ

يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

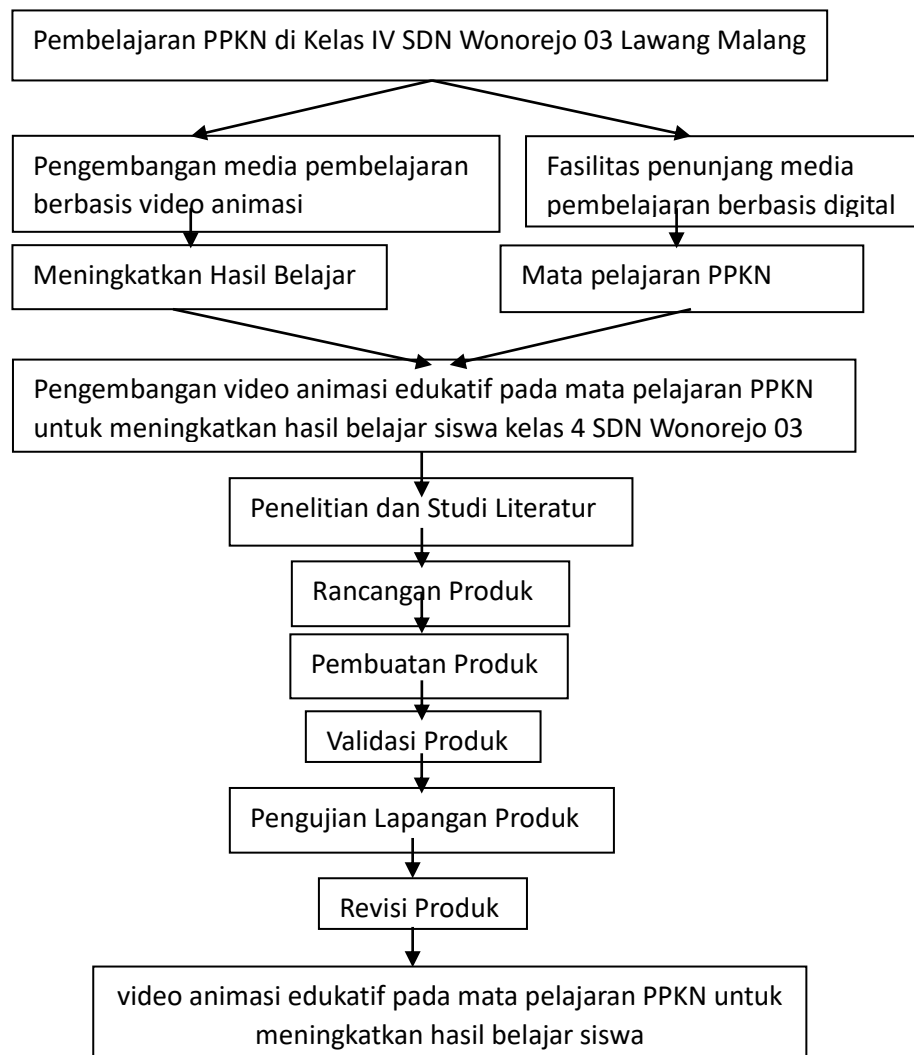
“(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia sebagai makhluk yang berasal dengan tingkat keingintahuannya yang tinggi serta didukung pengembangan akal yang mampu menyelidiki segala sesuatu disekelilingnya, termasuk pembuatan media pembelajaran yang baik yang dapat dikelola secara efektif dan efisien, sehingga dapat dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Menurut tafsir Wahbah (1996) dan Imam Syafi’ie (2000), bahwa manusia dari beberapa abad silam telah memberikan sumbangsih besar bagi peradaban umat manusia sehingga mencapai puncak kejayaan di seluruh dunia, dengan penalaran akal terhadap sumber pengetahuan sehingga mampu melahirkan suatu ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran

yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai landasan bagi ilmu pengetahuan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar.²⁷

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir memberikan penjelasan tentang dimensi utama dan variabel penting yang mengarahkan pekerjaan dalam pengembangan metode, pelaksanaan lapangan, dan pembahasan temuan penelitian.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

²⁷ Akal Dan, Pengetahuan Dalam, and Oleh Erma Yulita, “319223-Akal-Dan-Pengetahuan-Dalam-Al-Quran-317Fe945” 1, no. 1 (n.d.): 89.

Di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang PPKN kelas 4 masih banyak menggunakan media buku ajar dibandingkan media yang bervariasi. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab mengapa siswa masih monoton dalam belajar PPKN. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti membuat video animasi edukatif sebagai bagian dari materi pembelajaran.

Penelitian tersebut telah menghasilkan video animasi edukatif yang memiliki keunikan dalam kemampuannya menarik perhatian siswa dan menggugah minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Video yang terdiri dari banyak gambar yang kemudian dianimasikan agar terkesan hidup disebut video animasi edukatif. Paradigma *Borg and Gall* diterapkan dalam proses produksi media pembelajaran sekaligus pembuatan video animasi edukatif. Media yang tervalidasi dimasukkan ke dalam kurikulum PPKN dengan memanfaatkan sumber daya sekolah yang ada saat ini. Oleh karena itu, media akan memberikan dampak terhadap pembelajaran PPKN.²⁸

²⁸ Siti Rochimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang," *Skripsi*, 2019, hlm 36-37.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Pendapat dari *Borg dan Gall*, penelitian pengembangan adalah suatu metode yang dapat digunakan untuk memvalidasi dalam penelitian pengembangan dari produk penelitian.²⁹ Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang dipakai dalam pengembangan produk yang melibatkan analisis dan desain metodis untuk menguji produk pada berbagai tahap pengembangan. Ketika kita berbicara tentang produk yang sedang dibuat, yang kita maksudkan adalah bahan ajar pendidikan yang ditingkatkan dan digabungkan.

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Wonorejo 03 Lawang, proses tahap penelitian dan pengembangan mempunyai maksud untuk mengatasi permasalahan atau kebutuhan dan menguji apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dan memastikan berfungsi dengan baik selama penelitian atau selama penelitian atau selama proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyediakan suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PPKN sesuai dengan kebutuhan, sebagai sumber dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi edukatif akan dibuat sebagai bagian dari proyek penelitian pengembangan ini untuk menciptakan bahan ajar yang akan menilai seberapa baik peningkatan

²⁹ 2020 Yulieth-Rafael, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2020.

hasil belajar siswa melalui produk yang diciptakan sepanjang proses pembelajaran.

Model pengembangan yang disampaikan Sugiyono merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan penelitian level 3 dengan enam langkah pengembangan meliputi:

a. Tahap Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah dilakukan untuk menetapkan masalah maupun potensi dasar yang diperlukan dalam pengembangan media video animasi edukatif, sehingga potensi dapat dijadikan sebagai kelebihan untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada. Data tentang potensi dan masalah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada Guru kelas, dan dokumentasi.

b. Rancangan Produk

Pada tahap kedua, peneliti mulai merancang video animasi edukatif, dan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memudahkan proses melakukan penelitian atau melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Pembuatan Produk

Setelah produk yang telah dirancang, maka di sini peneliti selanjutnya mencoba untuk membuat produk sehingga nantinya produk yang dikembangkan dapat divalidasi dan bisa digunakan secara efektif pada tahap pengujian lapangan.

d. Validasi Produk

Untuk perangkat dan bahan ajar yang telah diproduksi berdasarkan kualitas dan kebutuhan siswa serta divalidasi oleh ahlinya, proses validasi produk dilakukan setelah tahap pengembangan.

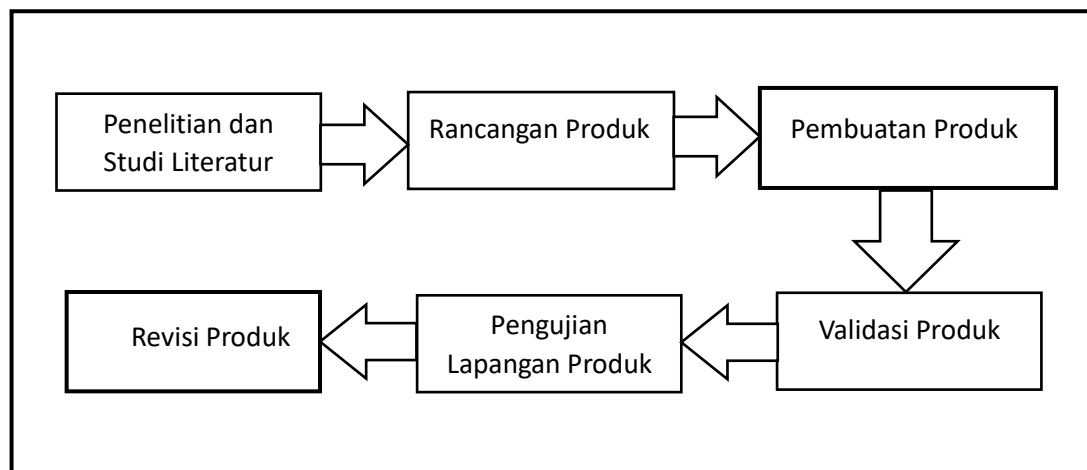
e. Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk media video animasi edukatif oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

f. Pengujian Lapangan Produk

Peneliti membangun produk dan validator memvalidasinya. Data hasil produk diperoleh pada tahap uji lapangan produk. Tujuan tahap uji lapangan produk adalah untuk mengevaluasi seberapa baik hasil kreasi peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa baik sebelum maupun sesudah digunakan.

Berikut uraian langkah-langkah pengembangan yang dilakukan Sugiyono. :



Gambar 3. 1 Langkah Penelitian dan Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

Peneliti menggunakan tahap-tahap pengembangan yang dilakukan Sugiyono sebagai model dalam proses penelitian dan pengembangan dari media pembelajaran video animasi edukatif pada pembelajaran PPKN. Teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah peneliti mencari potensi dan permasalahan yang ada di kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023 peneliti melakukan tahap pra-lapangan yaitu tahap pengumpulan informasi. Kegiatan ini meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap guru kelas 4 SDN Wonorejo 03, Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang. Selanjutnya, data yang dikumpulkan peneliti berfungsi sebagai motivasi untuk menciptakan solusi yang mengurangi masalah tersebut.

2. Rancangan Produk

Pada tahap kedua, peneliti mulai merancang perangkat, bahan, dan teknologi yang sesuai untuk digunakan siswa guna terciptanya bahan ajar yang memudahkan proses pelaksanaan tugas pembelajaran. Pada tahap kedua, peneliti mulai merakit bahan ajar PPKN Kelas 4 topik Bab 3 “Keragaman Budaya Indonesia” dengan menggunakan berbagai perangkat, alat, dan bahan. Sumber daya tersebut antara lain media pembelajaran video animasi edukatif, angket, serta soal pretest dan

posttest yang disusun dengan menggunakan Kurikulum Merdeka pada ATP Pendidikan Pancasila/PPKN fase B.

3. Pembuatan Produk

Peneliti mulai mengerjakan produk berdasarkan desain yang selanjutnya akan divalidasi untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat dimanfaatkan dengan sukses dan efisien untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pembuatan video animasi edukatif pada materi pembelajaran PPKN yang memenuhi persyaratan tertentu. Replika animasi yang menjelaskan materi tentang keragaman budaya Indonesia dengan kondisi sebenarnya menjadi media inti. Animasi yang menjelaskan materi untuk memudahkan penjelasan terkait keragaman budaya Indonesia dan selain itu, media video animasi edukatif dirancang untuk memberikan gambaran nyata keragaman budaya Indonesia pada saat animasi tersebut menjelaskan materi. Media inti terdiri dari video edukasi yang dikembangkan dengan animasi terkait materi keragaman budaya Indonesia media dilengkapi dengan animasi menarik dengan materi dan beberapa latihan soal yang membantu siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia.

4. Validasi Produk

Prosedur validasi desain perangkat dan barang bahan ajar yang dibuat dilakukan setelah tahap desain produk, dan divalidasi oleh banyak ahli berpengalaman untuk menilai bahan ajar. Tiga validator yang dihubungi peneliti pada saat pembuatan bahan ajar adalah ahli media pembelajaran

(Guru Kelas 4), dosen yang ahli dalam desain media, dan ahli materi. Melalui tinjauan ahli, peneliti melakukan langkah validasi ini untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan item materi pendidikan yang akan dihasilkan. Penilaian berupa rekomendasi, kritik, dan masukan diperlukan bagi peneliti untuk menciptakan produk yang memajukan ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Revisi Produk

Tahap selanjutnya adalah melakukan revisi produk media video animasi edukatif oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

6. Pengujian Lapangan Produk

Produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti adalah media video animasi edukatif, dan hal ini telah dibuktikan oleh tiga orang ahli. Produk diuji di lapangan oleh peneliti. Siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang mengikuti tahap uji lapangan produk. Data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa terkait materi keragaman budaya Indonesia sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran hasil pengembangan video animasi edukatif pada materi keragaman budaya Indonesia diperlukan dalam menilai keefektifan pengembangan produk penelitian.

Data aktivitas *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 19 anak kelas 4 SD dijadikan dasar dalam pengembangan video animasi edukatif

mata pelajaran PPKN dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sepuluh soal pilihan ganda (PG) berdasarkan Kurikulum Kurikulum Merdeka pada ATP Pendidikan Pancasila/PPKN Tahap B disiapkan untuk *pre-test* dan *post-test*.

C. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Tujuan uji ahli untuk mengetahui validitas video animasi pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran, dilakukan dengan menyebarkan angket kepada banyak ahli. Ahli tersebut meliputi ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, dan materi pembelajaran.

a. Desain Uji Ahli

1) Uji Ahli Materi

Tujuan pembelajaran dari ujian ahli materi adalah untuk mengevaluasi kebenaran, kelengkapan, dan sistematika materi yang disediakan, antara lain terkait materi. Dosen profesional pada mata kuliah PPKN berperan sebagai ahli materi. Tabel tersebut menampilkan aspek penilaian.

Tabel 3. 1 Penilaian Infografis Ahli Materi.

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran		
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran		
4.	Materi mendukung tujuan		

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
	pembelajaran		
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran		
6.	Kemudahan materi untuk dipahami		
7.	Kesesuaian soal dengan materi		
8.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi edukatif mudah dipahami		
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan interaktif		
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD		
11.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan		
12.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran		
13.	Pembelajaran berpusat pada siswa		
14.	Kesesuaian materi dengan gambar		
15.	Kesesuaian jumlah latihan soal dengan banyak materi yang disajikan		

1) Uji Ahli Media

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, uji ahli media dipergunakan untuk melakukan validitas media video animasi edukatif berupa kesesuaian tata letak, desain, kejelasan tampilan dan audio pada media mata pelajaran PPKN serta kebenaran standar minimal yang digunakan dalam pembuatannya. Validator merupakan dosen yang profesional di bidang teknologi pendidikan.

Tabel 3. 2 Penilaian Infografis Ahli Media.

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Desain video animasi edukatif sesuai dengan materi		
2.	Desain video animasi edukatif menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa		
3.	Kesesuaian pemilihan huruf(font) yang digunakan		
4.	Kejelasan tampilan huruf pada video animasi edukatif		
5.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai		
6.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi		
7.	Kesesuaian pemilihan tokoh dalam video animasi edukatif		
8.	Ukuran gambar dan tokoh telah sesuai		
9.	Kesesuaian warna gambar jelas		
10.	Kesesuaian background dengan materi		
11.	Kejelasan warna dalam video animasi edukatif		
12.	Kesesuaian desain soal dalam video animasi edukatif		
13.	Kesesuaian suara tokoh dengan materi		
14.	Kejelasan suara penjelasan materi dari tokoh		
15.	Kesesuaian backsound dengan materi tidak mengganggu jalannya penjelasan materi		

2) Ahli Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dari ujian ahli pembelajaran adalah untuk memvalidasi kesesuaian, kelengkapan, dan kemenarikan produk yang disediakan, antara lain terkait materi, bahasa, latihan soal, dan video animasi. Guru profesional pada pembelajaran PPKN berperan sebagai ahli pembelajaran. Tabel tersebut menampilkan aspek penilaian.

Tabel 3. 3 Penilaian Infografis Ahli Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran		
2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran		
3.	Video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik		
4.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI		
5.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami		
6.	Menunjang terlaksananya pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa		
7.	Penyajian materi sesuai dengan kemampuan siswa		
8.	Latihan soal sesuai dengan kemampuan		

	siswa
9.	Kemenarikan produk untuk menunjang pembelajaran
10.	Materi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah dipahami

3) Revisi Desain

Peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan infografis dengan menulis ulang media setelah desain produk divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah memperbaiki kekurangan ini, desain yang didesain ulang sesuai dengan rekomendasi validator akan dibuat. Produk diubah, dan kemudian langkah validasi selesai. Siswa akan diberi uji media apakah hasil validasi dianggap tercapai.

b. Subjek Uji Ahli

Siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang dijadikan sebagai subjek pengujian materi pembelajaran video animasi edukatif oleh peneliti ini, yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Untuk menguji validitas media video animasi edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang, peneliti melakukan uji validasi

oleh ahli materi, ahli media , dan ahli pembelajaran. Desain Uji *N-Gain* yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini.

b. Subjek Uji Coba

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti, 19 siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang dijadikan sebagai subjek tes.

D. Jenis Data

Jenis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

- a. Hasil observasi, wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas 4 dan dokumentasi di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Adapun yang menjadi subyek wawancara adalah IBU Zahra selaku guru wali kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang.
- b. Pemberian saran, kritik, dan masukan di bawah kolom angket yang disediakan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

- a. Angket yang diberikan kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.
- b. Angket hasil tes *pre-test* dan *post-test*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian adalah segala data yang sistematis meliputi pengumpulan, pemeriksaan, penyelidikan suatu masalah, pengelolaan dan penganalisisan serta penyajian dengan tujuan memecahkan suatu persoalan, instrumen pengumpulan dalam penelitian ini berupa:

1. Lembar Angket

Ketika produk siap diuji, ahli desain materi, desain media, dan pembelajaran mendapatkan lembar angket yang menggunakan prosedur angket tertutup. Ada sepuluh hingga lima belas pertanyaan dengan pilihan jawaban di seluruh daftar. kemudian di bawah kolom kisi-kisi diberi kolom kritik dan saran. Kisi-kisi dari isi angket dijelaskan dalam kolom berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Isi Angket Para Uji Ahli

No.	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Pembelajaran
1.	Desain video animasi edukatif sesuai dengan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	Materi yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
2.	Desain video animasi edukatif menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi mendukung tercapainya pembelajaran
3.	Kesesuaian pemilihan huruf(font) yang digunakan	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	Video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik

No.	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Pembelajaran
4.	Kejelasan tampilan huruf pada video animasi edukatif	Materi mendukung tujuan pembelajaran	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI
5.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami
6.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	Kemudahan materi untuk dipahami	Menunjang terlaksananya pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
7.	Kesesuaian pemilihan tokoh dalam video animasi edukatif	Kesesuaian soal dengan materi	Penyajian materi sesuai dengan kemampuan siswa
8.	Ukuran gambar dan tokoh telah sesuai	Bahasa yang digunakan dalam video animasi edukatif mudah dipahami	Latihan soal sesuai dengan kemampuan siswa
9.	Kesesuaian warna gambar jelas	Bahasa yang digunakan jelas dan interaktif	Kemenarikan produk untuk menunjang pembelajaran
10.	Kesesuaian background dengan materi	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	Materi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah dipahami
11.	Kejelasan warna dalam video animasi edukatif	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	
12.	Kesesuaian desain soal dalam video animasi edukatif	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	
13.	Kesesuaian suara tokoh dengan materi	Pembelajaran berpusat pada siswa	
14.	Kejelasan	Kesesuaian materi	

No.	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Pembelajaran
	suara penjelasan materi dari tokoh	dengan gambar	
15.	Kesesuaian backsound dengan materi tidak mengganggu jalannya penjelasan materi	Kesesuaian jumlah latihan soal dengan banyak materi yang disajikan	

2. *Pre-test dan Post-test*

Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman mahasiswa terhadap PPKN materi keragaman budaya Indonesia, dilakukan pretest sebelum pengenalan dan penggunaan media video animasi edukatif. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada mata pelajaran PPKN sebagai subjek penelitian. Pada akhir penelitian dilakukan *post-test* untuk membandingkan apakah materi video animasi edukatif yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKN.

10 soal *pre-test* dan *post-test*, terdiri dari pilihan ganda, disertakan dalam setiap penilaian.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Isi *Pre-test* dan *Post-test*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	No. Soal	Keterangan
1. Peserta didik dapat	1. Peserta didik	Suku bangsa dan bahasa	1-4	Pilihan ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	No. Soal	Keterangan
memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru.	mengenal dan membedakan keragaman budaya bangsa dan bahasa daerah, adat istiadat dan tradisi, dan agama di Indonesia.	daerahnya di Indonesia. Adat istiadat dan tradisi di Indonesia. Agama di Indonesia.	5-7 8-10	Pilihan ganda Pilihan ganda

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengembangkan media video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang memenuhi syarat dalam penelitian ini. Observasi pertama dilakukan di kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Metode ini memperhatikan beberapa faktor, antara lain siswa, kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta sarana dan prasarana sekolah. Mengetahui pendapat siswa tentang tahapan media video animasi edukatif merupakan tujuan dari teknik pengumpulan data observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses di mana pertanyaan dan jawaban digunakan untuk mengumpulkan informasi spesifik. Informan

adalah orang yang memberikan informasi, dan orang yang mengajukan pertanyaan disebut juga pewawancara. Peneliti mewawancarai Guru wali kelas 4 tentang mata pelajaran PPKN guna mengidentifikasi tantangan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan dengan memanfaatkan telepon seluler untuk mengambil gambar pada saat melakukan penelitian guna melestarikan kejadian-kejadian terkait penelitian di lokasi penelitian.

4. Angket

Dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden, angket yang juga dikenal sebagai kuesioner, mengumpulkan data. Angket ini dimaksudkan untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan oleh para ahli dalam materi, desain, dan pembelajaran Tujuannya adalah untuk menilai seberapa valid video animasi edukatif.

5. Tes

Arikunto dan Jabar mengartikan tes sebagai alat untuk mengukur sesuatu dengan menggunakan pedoman atau prosedur yang telah ditetapkan. Siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan mengumpulkan data untuk melihat bagaimana pengembangan video animasi edukatif di kelas 4 mempengaruhi pembelajaran PPKN dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Analisis Data

Setelah pengumpulan data. Salah satu aspek penting dalam penelitian adalah analisis data. Peneliti menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif untuk tujuan pembangunan dikumpulkan saran, kritik, dan wawancara. Untuk memastikan validitas, daya tarik media, dan hasil belajar siswa, data kuantitatif dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi, ahli pembelajaran PPKN, dan validator ahli media. Menurut Arikunto, analisis yang diperoleh dapat menjadi acuan untuk menyempurnakan produk video animasi edukatif. Gunakan rumus ini untuk menilai data:³⁰

1. Analisis Validasi

Rumus yang digunakan untuk menghitung lembar validasi dari penilaian ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Simbol 3. 1 Analisis Validasi

Keterangan :

P : Presentase kelayakan.

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator.

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi.

³⁰ Guarango, “Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Maarif 03 Langlang Sigosari.”

100% : Bilangan konstan

Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Media

Σ Presentase	Kriteria Validitas	Kriteria Kelayakan
$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% \leq \text{Skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 44\%$	Kurang valid	Kurang Layak

erdasarkan kriteria penilaian tabel di atas, maka media video animasi edukatif dapat dikatakan valid apabila skor minimal 64%.

2. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada analisis peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia peneliti menggunakan uji *N-gain*. Uji *N-gain* sendiri menurut Hake adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran untuk peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:

$$N - gain(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skorpretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Simbol 3. 2 Analisis *N-gain*

Keterangan :

N-gain(g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

Tabel 3. 7 Kriteria *N-gain*

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	sedang
$G < 0,3$	rendah

Setelah menentukan range kriteria besarnya faktor gain, selanjutnya angket akan dianalisis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Membuat tabulasi data.
- d. Menghitung presentasi dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase skor checklist.
- e. Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Produk dari penelitian dan pengembangan media diterapkan di kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Peneliti membuat produk video animasi edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Produk ini berupa video pembelajaran yang dianimasikan dengan diberikan materi keragaman budaya Indonesia.

Guru sering kali tidak menggunakan media sehingga dampaknya hasil belajar menjadi rendah. Di samping keaktifan rendah hasil belajar juga menjadi rendah oleh karena itu peneliti harus mengembangkan media pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di kelas 4 di mana guru sering kali tidak menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi cenderung pasif.

Pengembangan media video animasi edukatif dilakukan berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall*. Model *Borg and Gall* diterapkan pada video animasi edukatif melalui 6 tahapan yakni penelitian dan studi literatur, rancangan produk, pembuatan produk, validasi produk, pengujian lapangan produk, dan revisi produk. Berikut tahapannya:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap penelitian dan studi literatur ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru wali kelas 4 pengampu mata pelajaran PPKN untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi selama proses

pembelajaran PPKN. Informasi yang didapatkan dari hasil wawancara adalah informasi bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yang mendominasi dan bersifat berpusat pada guru menyebabkan siswa jenuh dan kelas menjadi pasif. Guru juga menyatakan bahwa “masalah ini sering terjadi, dan ada kemungkinan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang selalu mengandalkan media yang monoton yaitu buku pegangan guru dan buku siswa beserta kegiatan di dalamnya”. Selain itu, guru juga “mengungkapkan menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran, karena kurangnya keahlian dalam hal tersebut, maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media video animasi edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Rancangan Produk

Setelah mengumpulkan informasi pada tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap rancangan produk. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menyesuaikan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama dengan guru wali kelas pengampu mata pelajaran PPKN. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya dapat memudahkan guru PPKN untuk menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia karena guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien untuk proses pembelajaran. Berikut tabel rancangan video animasi edukatif.

Tabel 4. 1 Rancangan Produk

Slid e	Scrib	Video	Audio
1.	Keragaman Budaya Indonesia	Memberikan background suku bangsa yang ada di Indonesia dan beberapa efek bergerak seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 1.26	School time (gentle james)
2.	Capaian Pembelajaran 1. Peserta didik dapat memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru.	Memberikan background suku bangsa yang ada di Indonesia dan beberapa efek bergerak seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 1.26	School time (gentle james)
3.	Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mengenal dan membedakan keragaman budaya bangsa dan bahasa daerah, adat istiadat dan tradisi, dan agama di indonesia.	Memberikan background suku bangsa yang ada di Indonesia dan beberapa efek bergerak seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 1.26	School time (gentle james)
4.	Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh halo teman-teman Apa kabar? Semoga selalu sehat dan tetap bersemangat.	Memberikan animasi guru yang sedang bergerak menjelaskan. Background wilayah NKRI dan dan animasi kya muncul timbul di kalimatnya.	Carefree
5.	Hari ini kita akan belajar tentang keragaman budaya Indonesia, negara Indonesia memiliki wilayah yang luas,	Memberikan animasi guru yang sedang bergerak menjelaskan. Background https://youtu.be/W2CVD-9JDw?feature=shared seperti animasi di video di menit ke 2.08	Carefree smpe akhir

Slid e	Scrib	Video	Audio
	hal ini mempengaruhi keanekaragaman masyarakat Indonesia.		
6.	Apakah teman-teman tahu bahwa Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa, hampir setiap suku bangsa memiliki budaya tertentu, keragaman budaya itu adalah kekayaan bangsa Indonesia.	Memberikan animasi guru yang sedang bergerak menjelaskan. Background https://youtu.be/W2CVD-9JDw?feature=shared seperti animasi di video di menit ke 2.08	
7.	Apakah kalian tahu bahwa terdapat sekitar 13.000 pulau besar dan kecil, 400 suku bangsa, dan juga ratusan bahasa lokal di Indonesia	Memberikan animasi guru yang sedang bergerak menjelaskan. Background wilayah NKRI dan animasi kya muncul timbul di kalimatnya bergantian di kata 13000 pulau muncul pulau dan di 400 suku bangsa seperti di link berikut https://youtu.be/IjpHGV9kZsc?feature=shared detik 30	
8.	Keragaman budaya bisa diamati dari bentuk-bentuk kebudayaan khususnya seperti suku bangsa dan bahasa daerahnya, adat istiadat dan tradisi, dan agamanya. budaya di setiap daerah dikenal dengan budaya lokal, budaya lokal inilah yang menjadi dasar tumbuhnya budaya nasional.	Memberikan animasi guru yang sedang bergerak menjelaskan. Background https://youtu.be/W2CVD-9JDw?feature=shared seperti animasi di video mulai di menit ke 2.30 yang muncul bergantian	
9.	Sekarang, yuk	Memberikan animasi guru yang sedang	

Slid e	Scrib	Video	Audio
	kita cari tahu apa saja bentuk-bentuk keragaman budaya di negara Indonesia.	menjelaskan dengan backgrund suku bangsa di wilayah NKRI di link https://youtu.be/IjpHGV9kZsc?feature=shared detik ke 50 yang muncu bergantian	
10.	Yang pertama suku bangsa adalah kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan sosial lain berdasarkan kesadaran akan identitas perbedaan kebudayaan, khususnya bahasa.	https://youtu.be/W2Cvd-9JDw?feature=shared kurang lebih seperti di link youtube animasinya, background wilayah NKRI sambil memunculkan suku bangsa di suatu wilayah. Seperti mulai di menit ke 1.31	
11.	Yang ke-dua bahasa daerah adalah bahasa yang dipakai atau dituturkan dalam suatu wilayah dalam sebuah negara berdaulat. Wilayah tersebut meliputi daerah kecil, negara bagian, provinsi, atau teritori yang lebih luas		
12.	Yang ke-tiga adat istiadat adalah kebudayaan yang meliputi banyak aspek diantaranya nilai budaya, norma, kebiasaan, hukum adat, dan kelembagaan yang biasa dilakukan dalam kelompok masyarakat.		
13.	Yang ke-empat		

Slid e	Scrib	Video	Audio
	agama adalah tatanan yang mengatur peribadatan dan kepercayaan kepada Tuhan, kaidah hubungan antar manusia, serta manusia dengan lingkungan hidupnya.		
14.	Selanjutnya, kita akan membahas macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya.		
15.	1. Suku Aceh, berasal dari Nanggroe Aceh Darussalam, menggunakan bahasa Aceh.	https://youtu.be/W2CVd-9JDw?feature=shared kurang lebih seperti di link youtube animasinya, background wilayah NKRI sambil memunculkan suku bangsa di suatu wilayah. Seperti mulai di menit ke 1.31, berlaku slide ke 15 sampai 27 dan memunculkan animasi suku kaya orang yang berpakaian adat suku seperti di link https://youtu.be/IjpHGV9kZsc?feature=shared menit ke 1.20 dan seterusnya atau bisa animasi lainnya. Atau bisa juga seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 28 dan seterusnya.	
16.	2. Suku Batak, berasal dari Sumatra Utara, menggunakan bahasa Batak.		
17.	3. Suku Minangkabau, berasal dari Sumatra Barat, menggunakan bahasa Minangkabau.		
18.	4. Suku Betawi,		

Slid e	Scrib	Video	Audio
	berasal dari Jakarta, menggunakan bahasa Betawi.		
19.	5. Suku Sunda, berasal dari Jawa Barat menggunakan bahasa Sunda.		
20.	6. Suku Jawa, berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur, menggunakan bahasa Jawa.		
21.	7. Suku Dayak, berasal dari Kalimantan Selatan, menggunakan bahasa Dayak.		
22.	8. Suku Bali, berasal dari Bali, menggunakan bahasa Bali.		
23.	9. Suku Bugis, berasal dari Sulawesi Selatan, menggunakan bahasa Bugis.		
24.	10. Suku Mandar, berasal dari Sulawesi Barat, menggunakan bahasa Mandar.		
25.	11. Suku Ambon, berasal dari Maluku, menggunakan bahasa alor dan Ambelan.		
26.	12. Suku Toraja, berasal dari Sulawesi Selatan, menggunakan bahasa Toraja.		

Slid e	Scrib	Video	Audio
27.	13. Suku Sasak, berasal dari Lombok NTB, menggunakan bahasa Sasak.		
28.	Selanjutnya ada macam-macam adat istiadat dan tradisi.	Memberikan animasi seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 2.52	
29.	1. Upacara adat Bergito, berasal dari RIAU, merupakan upacara adat mengangkat saudara.	Memberikan animasi seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 3.17, slide ke 29 sampai 33	
30.	2. Upacara adat Ngaben, berasal dari BALI, merupakan upacara pembakaran mayat.		
31.	3. Upacara adat Rambu Solo', berasal dari Toraja, merupakan upacara pemakaman mayat.		
32.	4. Upacara adat Monaho-n Dau, berasal dari Sulawesi Tenggara, merupakan upacara menyambut musim tanam.		
33.	5. Upacara adat Sekaten, berasal dari Yogyakarta, merupakan upacara peringatan hari		

Slid e	Scrib	Video	Audio
	kelahiran Nabi Muhammad SAW.		
34.	Selanjutnya ada macam-macam agama, kitab suci, dan tempat ibadah di Indonesia.	Memberikan gambaran beberapa agama di Indonesia seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 1.24	
35.	1. Agama Islam, kitab suci Al-Qur'an, tempat ibadah di Masjid.	Muncul agama islam dan background seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared mulai menit ke 2.15 ada beberapa agama dan animasinya, kurang lebih seperti itu, slide ke 35 sampai 40.	
36.	2. Agama Kristen Protestan, kitab suci Injil, tempat ibadah di Gereja.		
37.	3. Agama Katolik, kitab suci Injil, tempat ibadah di Gereja.		
38.	4. Agama Hindu, kitab suci Veda, tempat ibadah di Pura dan Candi Hindu.		
39.	5. Agama Buddha, kitab suci Tripitaka, tempat ibadah di Vihara.		
40.	6. Agama Konghucu, kitab suci Wu Jing dan Si Shu, tempat ibadah di Kelenteng.		
41.	Nah, tadi sudah di jelaskan macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya, kemudian adat istiadat dan tradisi, dan juga	Seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 5.49	

Slid e	Scrib	Video	Audio
	beberapa agama yang ada di Indonesia.		
42.	Selanjutnya kita akan belajar mengerjakan soal, tulislah di buku tulis kamu jawabannya kemudian dikumpulkan ke guru kamu!	Menampilkan guru yang sedang menjelaskan dan kalimat timbul yang muncul dengan back ground NKRI	
43.	1.Suku bangsa Betawi berasal dari? a. Sumatera utara b. Jawa barat c. Jakarta d. Maluku	Seperti di link https://youtu.be/IIVTb1OxTDg?feature=shared menit ke 6.08 mulai dari slide 43 sampai 52 menampilkan animasi orang yang berpakaian adat.	
44.	2.Suku bangsa Ambon berasal dari? a. Sumatera utara b. Jawa barat c. Jakarta d. Maluku		
45.	3.Suku bangsa Sunda menggunakan bahasa? a. Jawa b. Betawi c. Dayak d. Bali		
46.	4.Suku bangsa yang berasal dari Kalimantan Selatan adalah suku? a. Dayak b. Bugis c. Mandar d. Ambon		
47.	5.Upacara pembakaran mayat dinamakan		

Slid e	Scrib	Video	Audio
	upacara? a. Bergito b. Ngaben c. Rambu Solo' d. Sekaten		
48.	6. Upacara pembakaran mayat berasal dari? a. Riau b. Toraja c. Bali d. Yogyakarta		
49.	7. Upacara adat menyambut musim tanam dari Sulawesi Tenggara dinamakan upacara adat? a. Bergito b. Ngaben c. Monaho-n Dau d. Sekaten		
50.	8. Kitab Veda adalah kitab dari agama? a. Katholik b. Hindu c. Buddha d. Konghucu		
51.	9. Tempat ibadah Gereja adalah tempat ibadah dari agama? a. Hindu b. Buddha c. Islam d. Kristen		
52.	10. Kitab suci agama Buddha adalah? a. Tripitaka b. Veda c. Injil d. Wu jing dan Si		

Slid e	Scrib	Video	Audio
	shu		
53.	Penutup (terimakasih/tha nks for wathcing)		School time (gentle james)

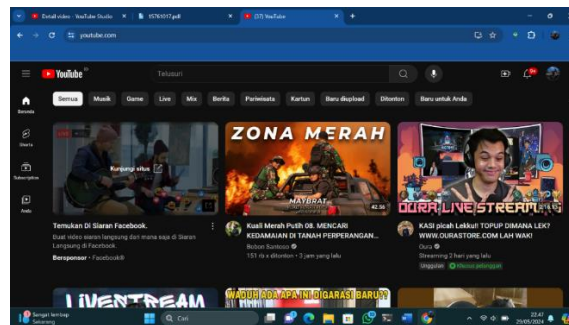
3. Pembuatan Produk

Setelah sebelumnya peneliti telah melakukan rancangan maka selanjutnya peneliti melakukan pembuatan produk yaitu media video animasi edukatif. Materi keragaman budaya Indonesia tersebut dikaji secara rinci dan runtut lalu didesain secara menarik dalam media pembelajaran. Dalam kerangka desain, peneliti memperhatikan beberapa komponen desain seperti font huruf, warna font, warna background, desain animasi, dan memilih karakter yang sesuai. Setelah menyusun desain serta materi ke dalam satu slide dan menggabungkan beberapa slide ke dalam satu video. Selanjutnya peneliti melakukan edit gambar di aplikasi ilustrator, membuat animasi di aplikasi after effect,, kemudian rekaman suara untuk mengiringi penjelasan dan animasi yang agar lebih mudah dipahami. Jika semua audio atau rekaman suara yang dibutuhkan telah selesai maka selanjutnya peneliti melakukan proses mengunggah audio untuk dicocokkan ke dalam masing-masing slide menyesuaikan dengan videonya. Lalu menggabungkan beberapa file menjadi satu video dan memberi backsound pada video pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Premiere.

a. Petunjuk Penggunaan

Berikut adalah petunjuk penggunaan video animasi edukatif:

- 1) Guru menyambungkan laptop sebagai alat penunjang pembelajaran dengan disambungkan ke proyektor yang akan di tampilkan ke siswa untuk menyampaikan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia.
- 2) Membuka aplikasi *YouTube*/website resmi *YouTube*.



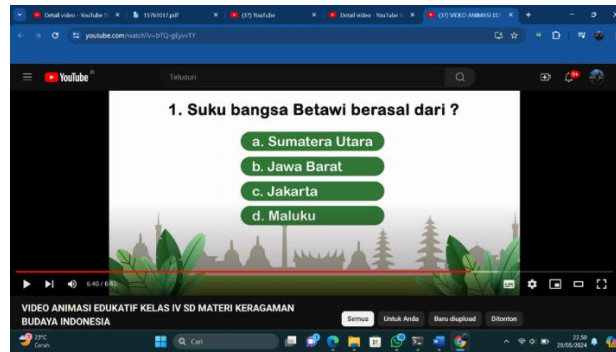
Gambar 4. 1 Penelusuran Youtube

- 3) Menyalin link Youtube <https://youtu.be/bTQ-gEyyvTY> dengan menempelkannya di penelusuran atau mencari di penelusuran Youtube “VIDEO ANIMASI EDUKATIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA Indonesia”



Gambar 4. 2 Tampilan video animasi

- 4) Memulai penayangan video animasi edukatif dengan memencet tombol play di Youtube untuk memulai pembelajaran.



Gambar 4. 3 Tampilan video animasi

- 5) Ketika sudah sampai di bagian evaluasi yang di berikan perintah untuk mengerjakan soal dengan hanya menjawab jawabannya dan di tulis di buku tulis untuk dikumpulkan dan di evaluasi, Guru memencet tombol pause sambil menunggu siswa menjawab salah satu soal kemudian memencet tombol play lagi untuk melanjutkan ke soal selanjutnya sampai selesai di 10 soal pilihan ganda.

b. Penjelasan Produk

Berikut adalah deskripsi serta penjelasan mengenai produk hasil pengembangan yang berupa media video animasi edukatif pada materi keragaman budaya Indonesia sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat diakses menggunakan smartphone, komputer dan laptop.
- 2) Tampilan awal ketika video animasi diputar adalah muncul judul dari produk kemudian Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada Mata Pelajaran PPKN Materi “Keragaman Budaya Indonesia”.

- 3) Tampilan selanjutnya adalah muncul animasi karakter guru yang sedang mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa dan menjelaskan materi yang akan dipelajari, animasi guru berada di tengah.
- 4) Tampilan selanjutnya di berikan apresepasi tentang materi keragaman budaya Indonesia yang akan di tayangkan dalam pembelajaran dengan memberikan animasi guru yang sedang menjelaskan dan beberapa gambar yang di animasikan.
- 5) Berikutnya adalah penjelasan mengenai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan agama disertai dengan gambar animasi dan guru yang sedang menjelaskan.
- 6) Selanjutnya di tampilkan gambar animasi dan animasi guru yang sedang menjelaskan materi macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya, adat istiadat dan tradisi, agama, kitab suci dan tempat ibadah di Indonesia.
- 7) Pada tampilan selanjutnya di tampilkan latihan soal yang berjumlah 10 soal dengan diberikan animasi pada setiap soalnya, yang digunakan sebagai evaluasi dalam pembelajaran.
- 8) Pada tampilan terakhir terdapat ucapan terima kasih yang menandakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah mencapai akhir video.

Berikut ditunjukkan tampilan video animasi yang telah dibuat oleh peneliti:

b. Tampilan Awal



Gambar 4. 4 Tampilan Awal

Pada tampilan video animasi edukatif ini, peneliti mendesain dengan desain animasi keragaman budaya Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak video animasi dengan tampilan animasi yang menarik. Terdapat tulisan materi pembelajaran yaitu keragaman budaya Indonesia dengan background wilayah Indonesia dan keragaman rumah adat di Indonesia serta bendera negara Indonesia.



Gambar 4. 5 Capaian Pembelajaran

Pada tampilan video animasi edukatif ini, peneliti mendesain dengan desain animasi keragaman budaya Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak video animasi dengan tampilan animasi yang menarik yang berisi capaian pembelajaran dengan background wilayah Indonesia dan keragaman rumah adat di Indonesia serta bendera negara Indonesia.



Gambar 4. 6 Tujuan Pembelajaran

Pada bagian tampilan video animasi edukatif ini, peneliti mendesain dengan desain animasi keragaman budaya Indonesia yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak video animasi dengan tampilan animasi yang menarik yang berisi tujuan pembelajaran dengan background wilayah Indonesia dan keragaman rumah adat di Indonesia serta bendera negara Indonesia.

c. Apresepsi



Gambar 4. 7 Ucapan Salam dan kabar

Pada tampilan ini diberikan animasi guru yang mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, dan mengenalkan materi yang akan di bahas, kemudian diberikan dengan background biru.



Gambar 4. 8 Apresepsi

Pada tampilan ini diberikan animasi guru yang diberikan animasi tentang pengenalan materi keragaman budaya Indonesia, dengan diberikan gambar banyaknya pulau, suku bangsa dan bahasa lokal dengan background biru.



Gambar 4. 9 Apresepsi

Pada tampilan ini diberikan animasi guru yang sedang mengenalkan keragaman budaya Indonesia gambar wilayah Indonesia dengan background biru.



Gambar 4. 10 Apresepsi

Pada tampilan ini diberikan animasi guru yang sedang mengenalkan suku bangsa dan bahasa daerah, adat istiadat dan tradisi, serta agama dengan background biru.

d. Materi Keragaman budaya Indonesia

1) Penjelasan suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan agama.



Gambar 4. 11 Suku Bangsa

Pada bagian ini di berikan tampilan tentang penjelasan suku bangsa, dengan tampilan gambar pakaian adat yang di animasikan sesuai dengan tema yang menarik dan diberikan animasi guru yang sedang menjelaskan materi dengan background keragaman rumah adat yang ada di Indonesia dan langit-langit.



Gambar 4. 12 Bahasa Daerah

Pada bagian ini di berikan tampilan tentang penjelasan bahasa daerah dengan diberikan gambar pakaian adat yang di animasikan

sesuai dengan tema yang menarik dan diberikan animasi guru yang sedang menjelaskan materi dengan background wilayah Indonesia.



Gambar 4. 13 Adat Istiadat

Pada bagian ini di berikan tampilan tentang penjelasan suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan agama dengan diberikan animasi sesuai dengan tema yang menarik dan diberikan animasi guru yang sedang menjelaskan materi. Dengan dikasi background wilayah Indonesia, keragaman rumah adat yang ada di Indonesia dan langit-langit.



Gambar 4. 14 Agama

Pada bagian ini di berikan tampilan tentang penjelasan agama dengan tampilkan macam-macam agama dan di animasikan yang menarik dan diberikan animasi guru yang sedang menjelaskan materi dengan background wilayah Indonesia.

2) Macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya



Gambar 4. 15 Macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya

Pada tampilan ini diisi animasi Guru yang mengenalkan kalimat tentang macam-macam suku bangsa dan bahasa daerahnya dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan langit-langit.



Gambar 4. 16 Suku Aceh

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Aceh dan di berikan gambar suku bangsa Aceh yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 17 Suku Batak

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Batak dan di berikan gambar suku bangsa Batak yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 18 Suku Minangkabau

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Minangkabau dan di berikan gambar suku bangsa Minangkabau yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 19 Suku Betawi

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Betawi dan di berikan gambar suku bangsa Betawi yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 20 Suku Sunda

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Sunda dan di berikan gambar suku bangsa Sunda yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 21 Suku Jawa

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Jawa dan di berikan gambar suku bangsa Jawa yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 22 Suku Dayak

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Dayak dan di berikan gambar suku bangsa Dayak yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 23 Suku Bali

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Bali dan di berikan gambar suku bangsa Bali yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 24 Suku Bugis

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Bugis dan di berikan gambar suku bangsa Bugis yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 25 Suku Mandar

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Mandar dan di berikan gambar suku bangsa Mandar yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 26 Suku Ambon

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Ambon dan di berikan gambar suku bangsa Ambon yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 27 Suku Toraja

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Toraja dan di berikan gambar suku bangsa Toraja yang di animasikan dengan background biru.



Gambar 4. 28 Suku Sasak

Pada tampilan ini diberikan animasi Guru memberikan penjelasan tentang suku Sasak dan di berikan gambar suku bangsa Sasak yang di animasikan dengan background biru.

3) Macam-macam adat istiadat dan tradisi



Gambar 4. 29 Macam-macam adat istiadat dan tradisi

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang mengenalkan materi tentang macam-macam adat istiadat dan tradisi

yang ada di Indonesia, dan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.



Gambar 4. 30 Upacara adat bergito

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang upacara adat Bergito, dan ditampilkan gambar upacara adat Bergito yang di animasikan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.



Gambar 4. 31 Upacara adat ngaben

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang upacara adat Ngaben, dan ditampilkan gambar upacara adat Ngaben yang di animasikan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.



Gambar 4. 32 Upacara adat rambu solo

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang upacara adat Rambu Solo, dan ditampilkan gambar upacara adat Rambu Solo yang di animasikan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit



Gambar 4. 33 Upacara adat monaho-n dau

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang upacara adat Monahu ndau, dan ditampilkan gambar upacara adat Monahu ndau yang di animasikan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.



Gambar 4. 34 Upacara adat sekaten

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang upacara adat Sekaten, dan ditampilkan gambar upacara adat Sekaten yang di animasikan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.

4) Macam-macam agama, kitab suci, dan tempat ibadah.



Gambar 4. 35 Macam-macam agama

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang mengenalkan materi tentang macam-macam agama, kitab suci, dan tempat ibadah di Indonesia, dan dengan background keragaman rumah adat yang di buat seperti bayangan dan background langit-langit.



Gambar 4. 36 Agama Islam

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Islam, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.



Gambar 4. 37 Agama Kristen Protestan

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Kristen Protestan, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.



Gambar 4. 38 Agama Katholik

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Katholik, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.



Gambar 4. 39 Agama Hindu

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Hindu, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.



Gambar 4. 40 Agama Buddha

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Buddha, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.



Gambar 4. 41 Agama Konghuchu

Pada tampilan ini ditampilkan animasi Guru yang sedang menjelaskan materi tentang agama Konghuchu, kitab suci dan tempat ibadahnya dan ditampilkan gambar pemuka agama, kitab suci, dan tempat ibadah yang di animasikan dengan background tempat ibadah yang sesuai dengan tema, tumbuhan dan langit-langit.

e. Pengulangan materi



Gambar 4. 42 Pengulangan materi

Pada tampilan ini ditampilkan animasi guru yang sedang mengulangi materi yang sudah di ajarkan, dengan background keragaman rumah adat di Indonesia dan langit-langit.

f. Evaluasi



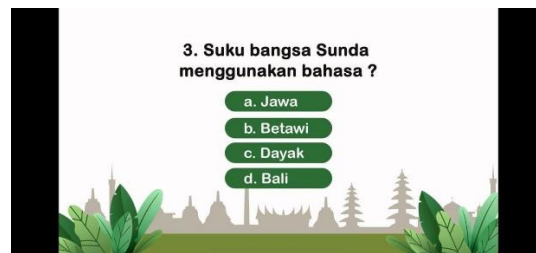
Gambar 4. 43 Soal nomor 1

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema suku bangsa yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



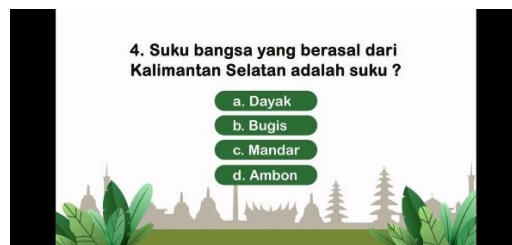
Gambar 4. 44 Soal nomor 2

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema suku bangsa yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



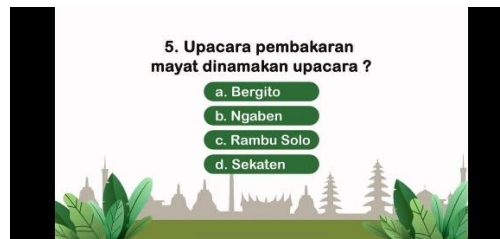
Gambar 4. 45 Soal nomor 3

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema suku bangsa yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



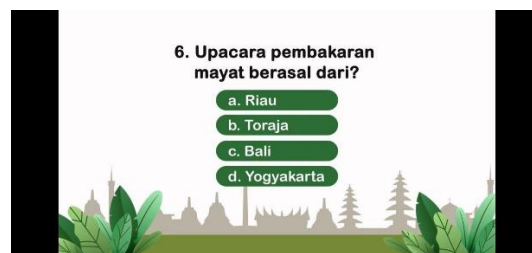
Gambar 4. 46 Soal nomor 4

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema suku bangsa yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 47 Soal nomor 5

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema upacara adat yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 48 Soal nomor 6

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema upacara adat yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 49 Soal nomor 7

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema upacara adat yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 50 Soal nomor 8

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema kitab suci yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 51 Soal nomor 9

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema tempat ibadah yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.



Gambar 4. 52 Soal nomor 10

Pada tampilan evaluasi diberikan tampilan soal pilihan ganda dengan tema kitab suci yang sudah dianimasikan dengan background keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat seperti bayangan, dan daun-daunan.

g. Penutup



Gambar 4. 53 Penutup

Pada tampilan ini ditampilkan kata terimakasih dengan diberikan gambar keragaman budaya di Indonesia yang sudah di animasikan dengan background wilayah Indonesia dan keragaman rumah adat di Indonesia serta bendera negara Indonesia.

4. Validasi Produk

Setelah pembuatan media selesai langkah selanjutnya yaitu tahap validasi produk yang dibantu oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengukur

kevalidan produk yang telah dibuat oleh peneliti sehingga valid untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Peneliti melakukan konsultasi lalu para ahli akan memberikan revisi untuk membenahi produk. Revisi akan terus dilakukan sampai para ahli menyatakan bahwa produk tersebut telah valid dan bisa untuk diterapkan pada proses penelitian.

Media yang telah dibuat oleh peneliti telah melewati proses validasi yang dilakukan kepada beberapa validator, agar media yang akan diterapkan pada proses pembelajaran mempunyai tingkat validasi yang sesuai dengan tujuan pada proses pembelajaran yang akan dicapai. Proses validasi mulai dilakukan pada tanggal 01 April sampai tanggal 20 Mei.

Data penilaian yang digunakan terhadap media video animasi edukatif ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh validator, sedangkan untuk data kuantitatif dapat diperoleh dari penilaian angket oleh validator.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli materi dilakukan kepada salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkompeten dalam bidang PPKN yaitu Bapak Sigit Priatmoko, M. Pd. Proses revisi materi pada video animasi dilakukan beberapa kali. Revisi pertama, menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, dan menambahkan materi untuk penjelasan yang lebih rinci serta mengganti dubbing suara. Revisi kedua, penulisan disesuaikan EYD dan perlu dirapikan cuttingnya. Pada akhir

revisi kedua, validator menyampaikan bahwa tidak perlu dilakukan revisi lagi karena media yang telah dibuat peneliti sudah sesuai. Lalu tahap berikutnya merupakan tahap validasi media dengan cara validator mengisi angket yang sudah diberikan oleh peneliti dan dalam angket tersebut terdapat kriteria-kriteria yang berhubungan dengan kevalidan media yang sudah dihasilkan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli media dilakukan kepada salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkompeten dalam ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Validator ahli media memberikan revisi perlu ditambahkan animasi yang berkaitan dengan tema, gambar-gambar perlu di ganti, di tambah, dan animasikan, dan mengganti backsound sesuai dengan tema. Dengan mengerjakan revisian yang disarankan oleh ahli media, validasi media sudah di nyatakan valid.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli pembelajaran dilakukan kepada salah satu Guru Mata Pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang yang berkompeten dalam ahli pembelajaran yaitu Ibu Zahrotul Mufidah, S.Pd. I. Revisi media pembelajaran dilakukan, seperti perlu ditambah pengulangan materi sebelum LKPD/soal.

5. Revisi Produk

Revisi desain ini berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat validasi untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan di sub bab selanjutnya (Revisi Produk) pada bab ini.

6. Pengujian Lapangan Produk

Setelah produk melewati proses validasi, selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Sampel dalam uji coba produk ini adalah kelas IV yang terdiri dari 19 siswa. Uji coba dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media video animasi edukatif pada proses pembelajaran. Penelitian dilakukan tiga tahap, yang pertama, pemberian soal *pree-test* untuk mengetahui apakah materi yang akan disampaikan tersebut pernah dipelajari sebelumnya. Tahap kedua, pemberian media berbasis video animasi edukatif. Tahap ketiga, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang telah diberikan.

B. Penyajian dan Analisis data Uji Produk

1. Data Validitas

Validitas dilaksanakan mulai tanggal 1 April- 7 Mei 2024. Data evaluasi media yang dirancang yakni data kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket oleh para ahli validator beserta kritik dan saran.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh salah satu dosen PGMI yang menguasai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan/PPKN yakni Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd.

Berikut paparan data kuantitatif deskriptif:

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	84	
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	85	
3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	85	
4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	85	
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	86	
6.	Kemudahan materi untuk dipahami	86	
7.	Kesesuaian soal dengan materi	87	
8.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi edukatif mudah dipahami	87	
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan interaktif	84	
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	64	Kesalahan penulisan perlu diperbaiki
11.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	70	
12.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	80	
13.	Pembelajaran berpusat pada siswa	80	
14.	Kesesuaian materi dengan gambar	87	
15.	Kesesuaian jumlah latihan soal dengan banyak materi yang disajikan	87	
Jumlah		1237	

Analisis data:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1237}{1500} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Jadi keseluruhan skor validasi materi memperoleh 82,5% yang menunjukkan materi keragaman budaya Indonesia valid. Validator memberi saran yakni video masih perlu dirapikan cuttingnya, penulisan disesuaikan EYD, perlu ditambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran di dalam video.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI) yang menguasai media yakni Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Berikut paparan data kuantitatif deskriptif:

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Desain video animasi edukatif sesuai dengan materi	84	Perlu tambahan animasi-animasi lagi.
2.	Desain video animasi edukatif menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa	84	Perlu ditambah yang berkaitan dengan tema.
3.	Kesesuaian pemilihan huruf(font) yang digunakan	85	
4.	Kejelasan tampilan huruf pada video animasi edukatif	84	
5.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	84	
6.	Ketepatan pemilihan gambar	85	

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
	yang mendukung materi		
7.	Kesesuaian pemilihan tokoh dalam video animasi edukatif	85	
8.	Ukuran gambar dan tokoh telah sesuai	84	Sebaiknya gambar-gambar lebih baik diganti animasi.
9.	Kesesuaian warna gambar jelas	85	
10.	Kesesuaian background dengan materi	84	
11.	Kejelasan warna dalam video animasi edukatif	85	
12.	Kesesuaian desain soal dalam video animasi edukatif	83	Perlu ditambah gambar.
13.	Desain video animasi edukatif sesuai dengan materi	84	Perlu tambahan animasi-animasi lagi.
14.	Desain video animasi edukatif menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa	84	Perlu ditambah yang berkaitan dengan tema.

Analisis data:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1266}{1500} \times 100\%$$

$$P = 84,4\%$$

Jadi kelengkapan nilai validasi yakni 84,4%. Hal ini menunjukkan jika media sudah valid. Validator memberikan saran perlu ditambahkan animasi-animasi yang sesuai dengan tema, ditambah gambar yang berkaitan dengan tema dan dikaitkan dengan animasi serta backsound diganti dengan yang sesuai tema.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Berikut paparan data kuantitatif deskriptif:

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	100	CP sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	90	
3.	Video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik	95	
4.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI	92	
5.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami	90	
6.	Menunjang terlaksananya pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa	87	
7.	Penyajian materi sesuai dengan kemampuan siswa	85	Perlu pengulangan materi sebelum LKPD/soal.
8.	Latihan soal sesuai dengan kemampuan siswa	91	Soal sesuai dengan materi.
9.	Kemenarikan produk untuk menunjang pembelajaran	90	Siswa antusias.
10.	Materi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah dipahami	84	Suara terlalu tegang kurang ceria.

Analisis data:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{904}{1000} \times 100\%$$

$$P = 90,4$$

Jadi perolehan nilai praktisi pembelajaran sebesar 90,4%. Hal ini menunjukkan produk sangat valid diimplementasikan pada kegiatan belajar. Ahli pembelajaran memberi komentar media video animasi edukatif ini sangat baik untuk pembelajaran, dan perlu pengulangan materi sebelum LKPD/soal.

2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut paparan data kuantitatif deskriptif:

Tabel 4. 5 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

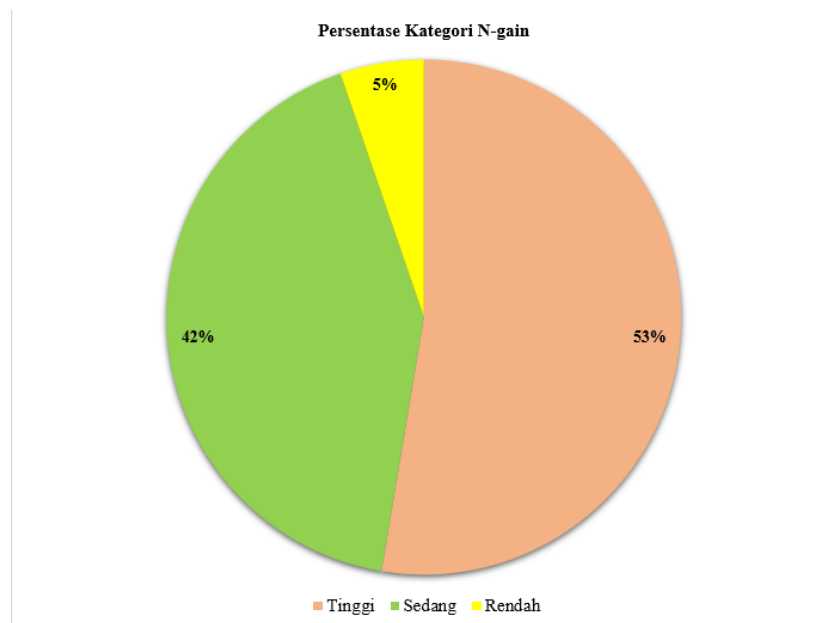
No.	Nama	Pre-test	Post-test	Gain Skor	Kriteria
1.	Aini Rahmawati	60	90	0,75	Tinggi
2.	Ananda Jilan Bahira	50	90	0,8	Tinggi
3.	Andika Rifanda	40	90	0,83	Tinggi
4.	Arsyifa Helianthe	30	100	1	Tinggi
5.	Danang Dewanata	80	90	0,5	Sedang
6.	Dini Oktavia	60	90	0,75	Tinggi
7.	Gusti Wahyu Pratama	60	90	0,75	Tinggi
8.	M. Alfatyh caunang	50	90	0,8	Tinggi
9.	M. Oktaviano	40	80	0,66	Sedang
10.	M. Rafael putra	30	80	0,71	Tinggi
11.	M. Rifqi Ardiansya	40	80	0,66	Sedang
12.	Nabila saputri	50	70	0,4	Sedang
13.	Nevan alifatur R	60	80	0,5	Sedang
14.	Putri Meilani	50	80	0,6	Sedang
15.	Raditya davien	30	80	0,71	Tinggi
16.	Riska Wulandari	50	80	0,6	Sedang
17.	Salsabila	60	70	0,25	Rendah

No.	Nama	Pre-test	Post-test	Gain Skor	Kriteria
18.	Yogi Fernanda	50	90	0,8	Tinggi
19.	Zamora kalalo	50	80	0,6	Sedang
	Rata-rata	49,47	84,21	0,66	Sedang

Hasil uji coba *pre-test* menunjukkan rata-rata skor sebesar 49,47%, sedangkan hasil uji coba *post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 84,21. Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti melakukan Uji Normalitas Gain (*N-Gain*) untuk menilai apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi edukatif. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan Uji *N-Gain*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Total Kriteria *N-gain*

Kriteria	Total
Tinggi	10
Sedang	8
Rendah	1
Total	19



Gambar 4. 54 Presentase kategori N-gain

Hasil uji coba N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata memperoleh nilai sebesar 42% dalam kategori sedang, dan 53% dalam kategori tinggi. Skor rata-rata N-Gain adalah 0,66, menempatkannya dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai materi keragaman budaya Indonesia mengalami peningkatan.

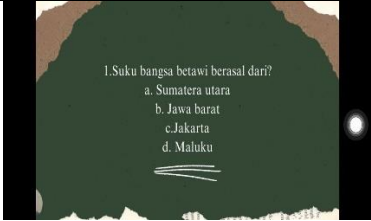
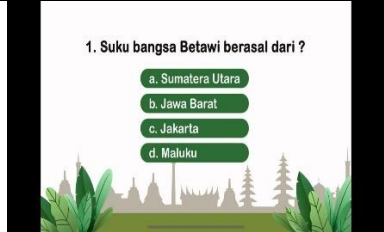
C. Revisi Produk

Revisi dilaksanakan ketika sudah diberi masukan maupun kritik. Perbaikan media bertujuan untuk melihat kelemahan dan kekurangan dari suatu produk yang dirancang. 8 Revisi yang dilakukan pada pengembangan media berupa bentuk video animasi edukatif dan soal evaluasi.

Tabel 4. 7 Revisi Produk.

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Mengubah desain animasi dan background gambar.		
Mengubah desain animasi difokuskan ke guru, menghapus tulisan dan mengubah backgriund gambar.		
Mengubah desain gambar dan di animasi kan, menghapus teks kalimat penjelasan dan mengubah background gambar.		

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Mengubah desain gambar dan di animasi kan, menghapus teks kalimat penjelasan dan mengubah background gambar		
Mengubah desain gambar dan di animasi kan, menghapus teks kalimat penjelasan dan mengubah background gambar		
Mengubah desain gambar dan di animasi kan, menghapus teks kalimat		

Keterangan	Sebelum	Sesudah
penjelasan dan mengubah background gambar		
Mengubah desain animasi dari teks dan kalimat, dan mengubah background gambar	 1. Suku bangsa betawi berasal dari? a. Sumatera utara b. Jawa barat c. Jakarta d. Maluku	 1. Suku bangsa Betawi berasal dari ? a. Sumatera Utara b. Jawa Barat c. Jakarta d. Maluku
Mengubah desain gambar dan di animasi kan, dan mengubah background gambar	 THANKS FOR WATCHING	 TERIMAKASIH

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi edukatif dalam pembelajaran PPKN materi keragaman budaya Indonesia di kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan dengan mengacu model pengembangan *Borg & Gall*. Dengan menggunakan enam tahapan, dijelaskan sebagaimana berikut ini:

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas 4 dan wawancara Guru wali kelas 4 selaku guru mata pelajaran PPKN untuk mengetahui selama proses pembelajaran. Informasi yang didapatkan dari hasil wawancara adalah informasi bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yang mendominasi dan bersifat berpusat pada guru menyebabkan siswa jenuh dan kelas menjadi pasif.” Guru juga “menyatakan bahwa masalah ini sering terjadi, dan ada kemungkinan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang selalu mengandalkan media yang monoton yaitu buku pegangan guru dan buku siswa beserta kegiatan di dalamnya”. Selain itu guru juga “mengungkapkan menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran, dan kurangnya keahlian dalam hal tersebut. Menurut Astuti & Mustadi siswa cenderung memiliki motivasi yang lebih baik ketika pembelajaran menggunakan media

video animasi edukatif, penggunaan video animasi edukatif dapat berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik bagi siswa.³¹ maka dari itu peneliti tertarik memilih untuk mengembangkan media video animasi edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Rancangan Produk

Tahapan ini peneliti melakukan tahap rancangan produk. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menyesuaikan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama dengan guru wali kelas pengampu mata pelajaran PPKN. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya dapat memudahkan guru PPKN untuk menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia agar guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis video animasi edukatif. Definisi animasi menurut Ivers & Barron adalah gambar yang memberikan ilusi gerakan dengan menggabungkan beberapa rangkaian gambar yang berubah sedikit dari gambar satu ke gambar selanjutnya dan diberikan dengan cepat untuk menciptakan kesan gerakan³². Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi karena pada pembelajaran guru kurang memaksimalkan fasilitas dari sekolahan, dan guru menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi berbasis IT. Sehingga untuk memudahkan

³¹ Widiyasanti et al., “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V.”

³² Widiyasanti et al.

prosesnya, peneliti memilih untuk mengembangkan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pembuatan Produk

Tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk yaitu media video animasi edukatif. Materi keragaman budaya Indonesia tersebut dikaji secara rinci dan runtut lalu didesain secara menarik dalam media pembelajaran. Munir memaparkan sejumlah manfaat penggunaan media video animasi, antara lain: (a) tingkat kemanjuran dan kecepatan penyampaian materi yang lebih tinggi; (b) kemampuan untuk mengulangi diskusi tertentu; (c) kemampuan mendeskripsikan proses dan peristiwa secara realistis dan rinci melalui video; dan (d) kemampuan mentransformasikan materi atau benda abstrak menjadi nyata., (e) Dapat diberikan berulang kali karena daya tahannya dan tingkat bahayanya yang rendah. (f) Kemahiran teknologi di kalangan pendidik sangat diperlukan; (g) memperluas pengetahuan dasar siswa dan membekali mereka dengan pengalaman baru. (h) video animasi ini berkaitan dengan tujuan kurikuler dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.³³ Siswa dapat menjadi lebih proaktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan pembelajaran video animasi.³⁴

Dalam kerangka desain, peneliti memperhatikan beberapa komponen desain seperti font huruf, warna font, warna background, desain animasi, dan memilih karakter yang sesuai. Setelah menyusun desain serta materi ke dalam

³³ Mashuri and Budiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V."

³⁴ Mashuri and Budiyo.

satu slide dan menggabungkan beberapa slide ke dalam satu video. Selanjutnya peneliti melakukan edit gambar di aplikasi ilustrator, membuat animasi di aplikasi after effect,, kemudian rekaman suara untuk mengiringi penjelasan dan animasi yang agar lebih mudah dipahami. Jika semua audio atau rekaman suara yang dibutuhkan telah selesai maka selanjutnya peneliti melakukan proses mengunggah audio untuk dicocokkan ke dalam masing-masing slide menyesuaikan dengan videonya. Lalu menggabungkan beberapa file menjadi satu video dan memberi backsound pada video pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Premiere.

Dalam persepektif Islam, Al-Quran telah membangun konsep pengetahuan dalam diri setiap muslim akan kesadaran ilmiah untuk memahami dan menggunakan akalanya, sehingga diperoleh pembelajaran yang pada akhirnya menjadi ilmu pengetahuan sebagai landasan penggunaan media pembelajaran. Pernyataan tersebut, seperti yang terkandung dalam Q.S Az-Zumar: yang artinya *“(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran”*.

Ayat di atas menunjukkan bahwa manusia sebagai makhluk yang berasal dengan tingkat keingintahuan yang tinggi serta didukung pengembangan yang akal salah satunya yaitu pembuatan media pembelajaran

yang baik dan efektif. Hal ini, sejalan dengan teori Rahimi yang menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena tidak hanya dapat menarik minat siswa, namun efektif untuk mengkomunikasikan pokok bahasan yang ingin disampaikan dalam setiap pelajaran.³⁵

4. Validasi Produk

Setelah pembuatan media selesai langkah selanjutnya yaitu tahap validasi produk yang dibantu oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dibuat oleh peneliti sehingga valid untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Peneliti melakukan konsultasi lalu para ahli akan memberikan revisi untuk membenahi produk. Revisi akan terus dilakukan sampai para ahli menyatakan bahwa produk tersebut telah valid dan bisa untuk diterapkan pada proses penelitian.

Media yang telah dibuat oleh peneliti telah melewati proses validasi yang dilakukan kepada beberapa validator, agar media yang akan diterapkan pada proses pembelajaran mempunyai tingkat validasi yang sesuai dengan tujuan pada proses pembelajaran yang akan dicapai. Proses validasi mulai dilakukan pada tanggal 01 April sampai tanggal 20 Mei.

Data penilaian yang digunakan terhadap media video animasi edukatif yang edukatif sendiri bermakna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

³⁵ Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran."

adalah bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan.³⁶ Data validasi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh validator, sedangkan untuk data kuantitatif dapat diperoleh dari penilaian angket oleh validator.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli materi dilakukan kepada salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkompeten dalam bidang PPKN yaitu Bapak Sigit Priatmoko, M. Pd. Proses revisi materi pada video animasi dilakukan beberapa kali. Revisi pertama, menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, dan menambahkan materi untuk penjelasan yang lebih rinci serta mengganti dubbing suara. Revisi kedua, penulisan disesuaikan EYD dan perlu dirapikan cuttingnya. Pada akhir revisi kedua, validator menyampaikan bahwa tidak perlu dilakukan revisi lagi karena media yang telah dibuat peneliti sudah sesuai. Lalu tahap berikutnya merupakan tahap validasi media dengan cara validator mengisi angket yang sudah diberikan oleh peneliti dan dalam angket tersebut terdapat kriteria-kriteria yang berhubungan dengan kevalidan media yang sudah dihasilkan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli media dilakukan kepada salah satu Dosen Pendidikan

³⁶ Sugiyani, Rosalina, and Yunan, "Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia."

Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkompeten dalam ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Validator ahli media memberikan revisi perlu ditambahkan animasi yang berkaitan dengan tema, gambar-gambar perlu di ganti, di tambah, dan animasikan, dan mengganti backsound sesuai dengan tema. Dengan mengerjakan revisian yang disarankan oleh ahli media, validasi media sudah di nyatakan valid.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi produk pengembangan media video animasi edukatif pada validasi ahli pembelajaran dilakukan kepada salah satu Guru Mata Pelajaran PPKN di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang yang berkompeten dalam ahli pembelajaran yaitu Ibu Zahra, S.Pd. Revisi media pembelajaran dilakukan, seperti perlu ditambah pengulangan materi sebelum LKPD/soal.

5. Revisi Produk

Produk yang telah divalidasi, kemudian dilakukan revisi di beberapa bagian media pembelajaran PPKN video animasi edukatif sesuai dengan masukan/saran dari validator.

6. Pengujian Lapangan Produk

Setelah produk melewati proses validasi, selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN Wonorejo 03 Lawang Malang. Sampel dalam uji coba produk ini adalah kelas IV yang terdiri dari 19 siswa. Uji coba dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media video animasi edukatif pada proses pembelajaran dengan video sendiri bersifat

komprehensif dan kaya informasi karena berbicara langsung kepada siswa. Menonton video memberikan perspektif baru dalam mempelajari materi. karena siswa dapat melihat dan mendengar gambar bergerak dan suara dalam film. Video adalah cara yang sangat efektif bagi instruktur untuk memvisualisasikan dan mengomunikasikan konten dinamis.³⁷ Penelitian dilakukan tiga tahap, yang pertama, pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui apakah materi yang akan disampaikan tersebut pernah dipelajari sebelumnya. Tahap kedua, pemberian media berbasis video animasi edukatif. Tahap ketiga, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang telah diberikan.

B. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Guna mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa terkait pengembangan media video animasi edukatif materi keragaman budaya Indonesia peneliti meneliti peningkatan hasil belajar siswa. Mudjiono mengartikan hasil belajar sebagai derajat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pendidikan; keberhasilan ini kemudian ditunjukkan dengan menggunakan skala nilai yang diwakili oleh huruf atau simbol. Hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Komponen penting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Siswa hendaknya dapat mencapai hasil belajar yang tinggi selama proses pembelajaran, sehingga hasil tersebut dapat menjadi

³⁷ Rahmayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak."

tolak ukur atau pedoman keberhasilan proses tersebut. Pengembangan video animasi edukatif mata pelajaran PPKN kelas 4 yang materinya keberagaman budaya Indonesia diteliti dalam penelitian ini. *Pre-test* dan *post-test* merupakan alat yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.³⁸

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan angket *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan media video animasi edukatif dengan rata-rata *pre-test* 49,47 dan rata-rata *post-test* 84,21 dengan dibuktikan dengan uji N-gain yang menunjukkan bahwa rata-rata memperoleh nilai sedang 42% dan tinggi 53% dengan skor rata-rata 0,66, yang menempatkannya dalam kategori sedang yang berarti menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

³⁸ Piedad Magali Guarango, “Pengembangan Media Pohon Angka 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 MI Al Islah Kalipare” (2022).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil Pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonorejo 03 Lawang Malang dapat disimpulkan sebagaimana uraian berikut.

1. Pengembangan video animasi edukatif pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wonorejo 03 Lawang Malang menggunakan model Borg & Gall yang sudah disederhanakan yaitu, penelitian dan studi literatur, rancangan produk, pembuatan produk, validasi produk, pengujian lapangan produk, revisi produk.
2. Media ini divalidasi kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dengan presentase berturut-turut 82,5%, 84,4%, 90,4%. Maka produk yang dikembangkan valid dan layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan media video animasi edukatif dengan rata-rata *pre-test* 49,47 dan rata-rata *post-test* 84,21 dengan dibuktikan dengan uji N-gain yang menunjukkan bahwa rata-rata memperoleh nilai sedang 42% dan tinggi 53% dengan skor rata-rata 0,66, yang menempatkannya dalam kategori sedang yang berarti menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

B. Saran

Data hasil penelitian pengembangan media video animasi edukatif pada materi keragaman budaya Indonesia mempunyai saran yang dapat dijadikan sebagai kebutuhan dalam pemanfaatan produk dan saran bagi peneliti pengembang selanjutnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Saran untuk pemanfaatan produk

- a. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu media video animasi edukatif sehingga media pembelajaran diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam pembelajaran.
- b. Media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga bisa dikatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Saran untuk pengembang selanjutnya

- a. Media video animasi edukatif pada materi keragaman budaya Indonesia dapat menjadi rujukan bagi pengembang selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat menunjang mata pelajaran PPKN maupun menunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dan, Akal, Pengetahuan Dalam, and Oleh Erma Yulita. "Akal Dan Pengetahuan Dalam Al-Qur'an" 1, no. 1 (n.d.): 78–96.
- Darwin, David, Endry Boeriswati, and Fathiaty Murtadho. "Asesmen Pembelajaran Bahasa Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Sma." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 12, no. 2 (2023): 25. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8639>.
- Guarango, Piedad Magali. "Pengembangan Media Pohon Angka 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 MI Al Islah Kalipare," 2022.
- . "Pengembangan Multimedia Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Maarif 03 Langlang Sigosari," 2022.
- Kemenag, Al-Qur'an. *No Title*, n.d.
- Mahmudah, Anis, and Adeng Pustikaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 1 (2019): 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>.
- Mahya, Nilna Zidha. "Pengembangan Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Dan Gerak Bagi Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Banjarsari," 2023.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf).
- Muhammad Ikmal Faizi NIM. "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air (DSA) Berbasis Cooperative Learning Materi IPA Kelas V SD Negeri Brongkal Kabupaten Malang." *NBER Working Papers*, 2013. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Penelitian, Jurnal, and Pengkajian Ilmu. "LITPAM, Nusa Tenggara Barat, Indonesia." *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* | 1, no. 2 (2018): 57.
- Priyanto, Dwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer." *Iqra* 14, no. 1 (2009): 1–13.
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6313–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahimi, Rahimi. "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Ilmuna:*

- Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87–101.
<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.
- RAHMA, FATIKH INAYAHTUR. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas IV Di SDI Wahid Hasyim Bangil,” 2017.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 7, 2022): 7174–87. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Rahmayanti, Laily. “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak.” *Jurnal PGSD* 6, no. 4 (2018): 429–39.
- Raksajaya. “Journal of Social Science Research” 3 no 2 (2023): 1063–10655.
- Raksan Jaya, Lucyane Djafaar, Candra Cuga. “Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pengembangan Wawasan Kebinekaan Global Siswa.” *Journal Of Social Science Research* 3 no 2, no. kurangnya praktik-praktik wawasan kebinekaan global siswa di tingkat sekolah menengah atas atau sederajat (2023): 10643–55.
- Rochimah, Siti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang.” *Skripsi*, 2019.
- Sadeli, Elly Hasan. “Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Karakter.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan*, 2016, 47–58.
- Sugiyani, Yani, Vidila Rosalina, and Irfan Yunan. “Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia.” *Jurnal Prosisko* 1, no. September (2014): 55–59.
- Suryati, Enik. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku Di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I.” *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah* 2, no. 1 (2021): 242–51.
- Widiyasanti, Margareta, Dan Yulia Ayrisa, S D Proketen, Dan Universitas, and Negeri Yogyakarta. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” n.d.
- . “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” n.d.
- Yamin, Muhammad, and Syahrir Syahrir. “Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran).” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 1 (2020): 126–36. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra-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 : 1419/Un.03.1/TL.00.1/04/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

25 April 2024

Kepada

Yth. Kepala SDN Wonorejo 03 Lawang Malang
di
Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fairuzzabad
NIM : 200103110115
Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 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 : 1487/Un.03.1/TL.00.1/04/2024 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	29 April 2024												
Kepada Yth. Kepala SDN Wonorejo 03 Lawang Malang 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: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Achmad Fairuzzabada</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110115</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2023/2024</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)</td> </tr> </table> 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.		Nama	: Achmad Fairuzzabada	NIM	: 200103110115	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	Judul Skripsi	: Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang	Lama Penelitian	: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)
Nama	: Achmad Fairuzzabada												
NIM	: 200103110115												
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)												
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024												
Judul Skripsi	: Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang												
Lama Penelitian	: Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)												
 An. Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik  Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002													
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip													

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN MALANG DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 3 WONOREJO Jl. Pemancar TVRI No. 250 Desa Wonorejo Kec. Lawang Kab. Malang Kode Pos 65251 NSS : 101051806054 - NPSN : 20517617 - E-mail : sdnwonorejo3@gmail.com
	<u>SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN</u> Nomor : 814/34/35.07.301.25.41/2024

Kepala SD Negeri 3 Wonorejo Kecamatan Lawang Kabupaten Malang, menerangkan bahwa :

Nama	: Achmad Fairuzzabad
NIM	: 200103110115
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik:	Genap – 2023/2024
Judul Penelitian	: Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada bulan Mei 2024 di SD Negeri 3 Wonorejo Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang dengan Judul "Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lawang, 27 Mei 2024
Kepala SD Negeri 3 Wonorejo


SUNARTI, S.Pd.SD.
 NIP. 196812062008012017

Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli 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> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B/731 /Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 13 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Achmad fairuzzabad
NIM : 200103110115
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 4 SDN Wonorejo 03 Lawang Malang.
Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

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.



Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197208232000031002

Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli 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-247 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

01 April 2024

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fairuzzabad
NIM : 200103110115
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Edukatif pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Wonorejo Lawang Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

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.



Akademik

M. A. T. Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi

INTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG

Nama Validator : Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP : 199102112019031008

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

4. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk menonton video animasi edukatif yang telah dikembangkan.
5. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
6. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori	Kriteria Kelayakan
$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% \leq \text{Skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	89	

2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	85	
3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	85	
4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	85	
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	86	
6.	Kemudahan materi untuk dipahami	86	
7.	Kesesuaian soal dengan materi	87	
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam video animasi edukatif mudah dipahami	87	
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan interaktif	84	
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	69	Kesalahan penulisan perlu diperbaiki
11.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	70	
12.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	80	
13.	Pembelajaran berpusat pada siswa	80	
14.	Kesesuaian materi dengan gambar	87	
15.	Kesesuaian jumlah latihan soal dengan banyak materi yang disajikan	87	

82,5

C. Kritik dan Saran

- Video masih perlu dirapikan cuttingnya
- Penulisan disesuaikan EYD

D. Kesimpulan

Media video animasi edukatif pada siswa kelas IV SD di nyatakan:

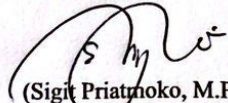
1. Dapat digunakan tanpa revisi.

2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 01 April 2024

Validator Ahli Materi



(Sigit Priatmoko, M.Pd)

NIP. 199102112019031008

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media

INTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG

Nama Validator : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP : 19910919201802012143

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk menonton video animasi edukatif yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori	Kriteria Kelayakan
$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% \leq \text{Skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Desain video animasi edukatif sesuai dengan materi	84	Perlu tambahan animasi $\hat{=}$ lagi
2.	Desain video animasi edukatif menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa	84	Perlu ditambah yg berkaitan dg Tema.

3.	Kesesuaian pemilihan huruf(font) yang digunakan	85	
4.	Kejelasan tampilan huruf pada video animasi edukatif	89	
5.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	89	
6.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	85	
7.	Kesesuaian pemilihan tokoh dalam video animasi edukatif dengan materi	85	
8.	Ukuran gambar dan tokoh telah sesuai	89	sebaiknya gambar & lebih baik diganti animasi
9.	Kesesuaian warna gambar jelas	85	
10.	Kesesuaian background dengan materi	89	
11.	Kejelasan warna dalam video animasi edukatif	85	
12.	Kesesuaian desain soal dalam video animasi edukatif	83	Perlu ditambah gambar
13.	Kesesuaian suara tokoh dengan materi	85	
14.	Kejelasan suara penjelasan materi dari tokoh	85	
15.	Kesesuaian backsound dengan materi tidak mengganggu jalannya penjelasan materi.	89	Bisa ditambah dg lagu & 25 sesuai tema.

$$P\% = 84,4$$

$$\left(\frac{1260}{1500} \right) \times 100 = 84,4\%$$

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

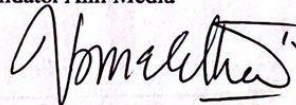
Media video animasi edukatif pada siswa kelas IV SD di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 01 April 2024

Validator Ahli Media



(Vannisa Aviana Melinda, M.Pd)

NIP. 19910919201802012143

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN WONOREJO 03 LAWANG MALANG

Nama Validator : ZAHROTUL MUFI DAH, S.Pd.I

NIP : 19920210 2019032013

Tanggal Validasi : 22 MEI 2024

E. Petunjuk Pengisian

7. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk menonton video animasi edukatif yang telah dikembangkan.
8. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
9. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori	Kriteria Kelayakan
$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% \leq \text{Skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

F. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	100	cp sesuai dengan tujuan pembelajaran

2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	90	
3.	Video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik	95	
4.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI	92	
5.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami	90	
6.	Menunjang terlaksananya pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa	87	
7.	Penyajian materi sesuai dengan kemampuan siswa	85	Perlu pengulangan materi sebelum Ukp / soal
8.	Latihan soal sesuai dengan kemampuan siswa	91	soal sesuai dengan materi .
9.	Kemenarikan produk untuk menunjang pembelajaran	90	siswa antusias
10.	Materi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah dipahami	84	suara terlalu tegang kurang ceria .

G. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

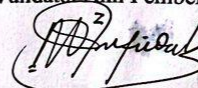
H. Kesimpulan

Media video animasi edukatif pada siswa kelas IV SD di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
 3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
 4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.
- *) Mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Tbu

Malang, 01 April 2024

Validator Ahli Pembelajaran



Zahrotul Mufidah, S.Pd
NIP. 19920210 201903 2013

Lampiran 9 Lembar Pre-test

PRE-TEST MATERI

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Nama : yagi pramanta .D.R.

Kelas : 4

Kerjakan Soal di bawah ini dengan benar!

50

1. Suku bangsa betawi berasal dari?

- a. Sumatra Utara c. Jakarta
b. Jawa Barat ☒ d. Maluku

2.



Gambar Suku bangsa di atas berasal dari?

- a. Kalimantan Selatan c. Sulawesi Selatan
☒ b. Maluku d. Sumatra Barat

3. Suku bangsa Sunda menggunakan bahasa?

- a. Jawa c. Dayak
☒ b. Sunda d. Bali

4. Suku bangsa yang berasal dari Kalimantan selatan menggunakan bahasa?

- a. Dayak c. Mandar
b. Bugis ☒ d. Ambon

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal No. 5 dan 6!



5. Gambar upacara pembakaran mayat di atas dinamakan upacara?

- a. Bergito c. Rambu Solo'
☒ b. Ngaben d. Sekaten

6. Gambar upacara adat di atas berasal dari?

- a. Riau ☒ b. Bali
b. Toraja d. Yogyakarta

7. Upacara adat pemakaman mayat dari toraja dinamakan upacara adat?

- ☒ a. Rambu Solo' c. Monaho-n Dau
b. Ngaben d. Sekaten

8.



Gambar kitab di atas adalah kitab dari agama?

- a. Katholik c. Buddha
☒ b. Hindu d. Konghucu

9.



Gambar tempat ibadah di atas adalah tempat ibadah dari agama?

- a. Hindu c. Islam
b. Buddha ☒ d. Kristen

10. Kitab suci agama konghucu adalah?

- a. Tripitaka c. Injil
b. Veda ☒ d. Wu Jing dan Si Shu

Lampiran 10 Lembar Post-test

POST-TEST MATERI

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Nama : *yogi prananta . D-R.*

Kelas : *4*

Kerjakan Soal di bawah ini dengan benar!

90

1. Suku bangsa Ambon berasal dari?

- a. Sumatra Utara ☒ Jakarta
b. Jawa Barat ☒ Maluku

2.



Gambar Suku bangsa di atas berasal dari?

- a. Kalimantan Selatan c. Sulawesi Selatan
☒ Maluku d. Sumatra Barat

3. Suku bangsa Bugis menggunakan bahasa?

- a. Jawa c. Dayak
b. Betawi ☒ Bugis

4. Suku bangsa yang berasal dari Maluku menggunakan bahasa?

- ☒ Dayak c. Mandar
b. Bugis d. Alor dan Ambelan

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal No. 5 dan 6!



5. Gambar upacara pembakaran mayat di atas dinamakan upacara?

- a. Bergito c. Rambu Solo'
☒ Ngaben d. Sekaten

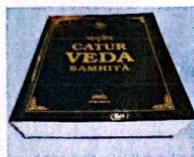
6. Gambar upacara adat di atas berasal dari?

- a. Riau ☒ Bali
b. Toraja ☒ d. Yogyakarta

7. Upacara adat menyambut musim tanam dari sulawesi tenggara dinamakan upacara adat?

- ☒ a. Bergito ☒ c. Monaho-n Dau
b. Ngaben ☒ d. Sekaten

8.



Gambar kitab di atas adalah kitab dari agama?

- a. Katholik ☒ Buddha
b. Hindu ☒ d. Konghucu

9.



Gambar tempat ibadah di atas adalah tempat ibadah dari agama?

- a. Hindu ☒ c. Islam
b. Buddha ☒ Kristen

10. Kitab suci agama Buddha adalah?

- a. Tripitaka ☒ c. Injil
☒ d. Veda ☒ d. Wu Jing dan Si Shu

Lampiran 11 Dokumentasi



(Siswa Mengerjakan *Pre-test*)



(Pengenalan Media Video Animasi kepada Siswa)



(Uji Coba Media Video Animasi kepada 19 Siswa)



(Siswa Mengerjakan *Post-test*)



(Foto Bersama Guru Mata Pelajaran PPKN dan Siswa Kelas IV)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Achmad Fairuzzabad

NIM : 200103110115

TTL : Pati, 26 Juni 2002

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2020

Alamat : Desa Kertomulyo RT 05/RW 01, Kec. Trangkil, Kab. Pati.

Email : 200103110115@student.uin-malang.ac.id

No. HP : 089685686509

Jenjang Pendidikan

1. 2008-2009 : TK Pertiwi
2. 2009-2014 : SDN Kertomulyo 01
3. 2014-2017 : MTs Shirathul Ulum
4. 2017-2020 : MAN 2 Rembang
5. 2020-2024 : S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah