

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI SISWA KELAS V
SD UNGGULAN 'AISYIYAH
TAMAN HARAPAN CURUP**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
NUR HASANAH
NIM. 18591098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2022**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : Nur Hasanah

NIM : 18591098

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

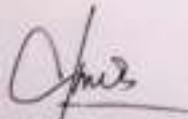
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup.

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikiantah permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, 26 Juli 2022

Pembimbing I



Dr. Ajla Rahmi Nasution, M. Pd. I
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II



Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan: Dk. Aik (Dist. No. 01) PO BOX 108 Tlp: 07721 21010 - 21723 Fax: 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id, info@iaincurup.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1256 /In.34/E.T/1/PP.00.9/8/2022

Nama : Nur Hasanah
NIM : 18591098
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan
'Aisyiyah Taman Harapan Curup

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

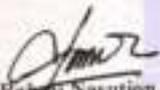
Hari/ Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2022
Pukul : 11.00-12.30 WIB
Tempat : Ruang Ujian 04 Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

Curup, Agustus 2022

TIM PENGUJI

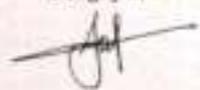
Ketua,


Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP 198412092011012009

Sekretaris,


Tim Meldina, M.Pd.
NIP 198707192018012001

Penguji I,


Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP 198308202011012008

Penguji II,


H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP 199005232019031006



Mengetahui,
Dekan
Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Hasanah

NIM : 18591098

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan sebagai referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 28 Juli 2022
Penulis



Nur Hasanah
NIM.18591098

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr, wb..

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tak terhitung, baik itu jasmani maupun rohani kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah (SDUA) Taman Harapan Curup". Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dalam jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak akan berjalan tanpa adanya izin Allah SWT melalui perantara bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Ibu Tika Meldina, M.Pd Ketua Prodi PGMI selaku Pembimbing II IAIN Curup

4. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd.I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah di IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu disela-sela kesibukannya serta mencurahkan pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam mengembangkkn produk juga penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Staf IAIN Curup yang telah membantu proses perkuliahan sejak awal hingga akhir.
7. Kepala Sekolah, Guru-guru dan Staf Tata Usaha SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup yang telah memberikan tenaga, pikiran dan mengizinkan penulis meneliti disekolah.
8. Bapak Wandy Syahhindra, M.Kom. yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator ahli media
9. Ibu Dr. Sita Husnul Khotimah, M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator ahli materi.
10. Bapak Dr. Tusriyanto, M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktu untu menjadi validator ahli kurikulum pembelajaran.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengungkapkan terima kasih dan atas semua bimbingan masukan dan pastisipasi yang telah diberikan oleh semua pihak tersebut dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah cakrawala ilmu dan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah senantiasa meridhoi segala usaha kita. Aamiin.

Curup, 29 Juli 2022
Penulis

Nur Hasanah
NIM.18591098

MOTTO

**Setiap detik dalam hidup adalah perjalanan,
dan Setiap perjalanan adalah
pelajaran.**

**Jika kamu tidak bisa melakukan hal besar
maka lakukan hal-hal kecil dengan cara yang
hebat.**

PERSEMBAHAN

(Bismillahirrahmanirrahim)

Alhamdulillah puji syukur atas Rahmat dan Ridho-Mu ya Allah serta kesuksesan yang kuraih ini hanyalah semata-mata kehendak-Mu, maka dengan kerendahan hati ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang selalu kucintai yang telah membantuku memberikan dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan studi ini:

1. Ayahanda tercinta "Paijan" dan Ibunda tercinta "Sugiyati" yang telah merawat dengan kasih sayang, membersarkan dengan cinta dan selalu berjuang memberikan yang terbaik kepada penulis sehingga penulis dapat menempuh program sarjana pendidikan sampai dengan selesai dan tak pernah lelah untuk selalu mendo'akan memberikan semangat dan motivasi
2. My Sister and Brother "Mei Windi Rahayu, Muhammad Murtako, Fadhilah Muis" dan keluarga besar yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi, mensupport serta mengingatkan saya dikala suka maupun duka tetap semangat dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku (Tamimatul Khofifah, Samroh Emiliana, Siti Rofi'ah, Gustami), Teman seperjuangan kamar 9 khadijah dan teman seperjuangan bimbingan yang telah aku anggap sebagai Saudara kandungku sendiri, yang sudah sama-sama berjuang dan saling

mendoakan. Semoga kita bisa mencapai kesuksesan dan dapat membanggakan orang tua kita.

4. Terimakasih teruntuk Almamater kebanggaan yang memberikan penulis kesempatan untuk dapat belajar menempuh pendidikan dikampus yang penulis cintai terkhusus Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.
5. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semoga allah selalu meridhoi langkah dan usaha kita.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI SISWA KELAS V SD UNGGULAN 'AISYIYAH TAMAN HARAPAN CURUP.

Abstrak

Oleh:

Nur Hasanah
NIM.18591098

Media pembelajaran dalam pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, oleh karena itu video animasi ini merupakan salah satu langkah yang dilakukan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, aktif dan progresif yang bertujuan untuk; 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran saat ini; 2) Mendesain proses pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan komunikasi siswa kelas V; 3) Menguji bagaimana kelayakan dari rancangan media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian (R&D) bertujuan untuk menghasilkan atau memodifikasi sebuah produk pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall dengan 5 tahapan yaitu: 1) Potensi Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain. Metode yang dilakukan adalah wawancara, observasi, angket. Sedangkan teknik analisis data untuk data kualitatif menggunakan deskriptif kualitatif sedangkan untuk data secara kuantitatif diolah menggunakan rumus skala *Likert*.

Penelitian ini menjelaskan bahwa: 1) Proses pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya sesuai tuntutan KI dan KD dan masih berlangsung secara konvensional dimana guru menjadi *Teacher Centered* dalam pembelajaran; 2) Rancangan dan desain pembelajaran dikembangkan dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa, selanjutnya menyusun draf konseptual video yang akan dikembangkan dan menetapkan aspek-aspek kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran; 3) Kelayakan video animasi yang dikembangkan peneliti kemudian divalidasi kepada beberapa ahli yakni ahli materi, ahli kurikulum dan ahli media. Berdasarkan validasi dari ahli materi diperoleh persentase 93% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli kurikulum diperoleh persentase 83% dengan

kriteria valid dan validasi ahli media memperoleh persentase 83% dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil validasi dari ahli maka media dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
BAB II. KERANGKA TEORITIK	
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
1. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2. Tahap Penggunaan Media Pembelajaran.....	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
B. Media Berbasis Video Animasi.....	13
1. Pengertian Video Animasi.....	13
2. Proses Pembuatan Video Animasi.....	15
3. Manfaat Video Animasi.....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	17
C. Keterampilan Berkomunikasi.....	18
1. Pengertian Komunikasi.....	18
2. Unsur-unsur Komunikasi.....	19
3. Jenis-jenis Komunikasi.....	20
4. Indikator Keterampilan Berkomunikasi Siswa.....	21
5. Manfaat Keterampilan Berkomunikasi.....	22
6. Cara Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa.....	22

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	23
1. Pengertian Pembelajaran IPA.....	23
2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI.....	25
E. Penelitian Relevan.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Metode Penelitian.....	29
C. Langkah-langkah Pengembangan.....	30
D. Metode Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Tempat Penelitian.....	43
B. Hasil Pengembangan Video Animasi.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis Data.....	63
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1 Data Ahli Validasi.....	34
3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi.....	35
3.3 Kisi-kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	36
3.4 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa.....	37
3.5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	38
3.6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Kurikulum.....	39
3.7 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	40
3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	41
3.9 Skor Penilaian Pada Video Animasi.....	42
4.1 Bagian-bagian Video Animasi.....	50
4.2 Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Materi.....	59
4.3 Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Kurikulum.....	60
4.4 Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Media.....	61

DAFTAR GAMBAR

3.1 Model Pengembangan Borg and Gall.....	30
3.2 Prosedur Pengembangan Borg ang Gall.....	31
4.1 Kerangka Konsep Media Video Animasi.....	48
4.2 Grafik Penilaian Ahli Materi.....	55
4.3 Grafik Penialian Ahli Kurikulum.....	56
4.4 Grafik Penilaian Ahli Media.....	57
4.5 Saran dan Komentar Ahli Materi.....	58
4.6 Saran dan Komentar Ahli Kurikulum.....	60
4.7 Saran dan Komentar Ahli Media.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari yang namanya suatu pembelajaran, pembelajaran sebagai usaha untuk mempersiapkan generasi penerus di masa depan, berbagai macam pembenahan dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan dalam pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia (UU No. 20 tahun 2003 dalam buku Suyadi).¹

Pembelajaran yaitu diartikan sebagai suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas dan dibimbing oleh guru sebagai pembimbing belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik, efektif dan efisien.²

Mohammad Surya mengatakan pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku

¹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2013). hal 4

² Ahdar djamaludin *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Kompetensi Pedagogis* (jakarta : CV Kaaffah Learning Center, 2019) hal. 13

yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³ Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tersusun dan mengkondisikan atau memotivasi seseorang untuk belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat melibatkan dua orang yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa dalam belajar.

Dalam pandangan agama belajar sebagai satu kewajiban yang penting bagi setiap orang beriman, agar senantiasa berusaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan memperbaiki derajat kehidupan mereka. Seperti yang sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah (58):11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

..."niscaya Allah akan meninggikan beberapa derajat kepada orang-orang beriman dan berilmu. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". (potongan ayat). (QS. Al-Mujadilah (58) :11)⁴

Salah satu aspek pendukung dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuann dan Teknologi (IPTEK) sehingga mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan kepribadian siswa. Hal ini tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Pemerintah berupaya menerapkan berbagai desain mengenai penyelenggaraan pendidikan, diantaranya kurikulum.

Kurikulum di Indonesia terus di perbarui dan ditingkatkan dari tahun

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) . hal .4

⁴ Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah (58) ayat 11

ke tahun, pendidikan di Indonesia saat ini sudah menggunakan Kurikulum 2013 baik ditingkat Sekolah Dasar ataupun sekolah Menengah. Kurikulum 2013 adalah suatu pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang selaras dengan sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*).⁵

Keberhasilan proses pembelajaran pada kurikulum 2013 sangat didukung dengan strategi dan rancangan yang digunakan oleh guru dalam menyajikan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi dan nilai-nilai kehidupan yang terdapat di dalam setiap Tema, Subtema maupun Pembelajaran.

Adapun komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Dengan menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas, siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, biasanya dengan adanya media pembelajaran siswa dengan mudah menangkap materi pelajaran. Pada umumnya media pembelajaran dibuat dengan sekreatif mungkin agar supaya dapat menarik perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam melakukan proses pembelajaran, apalagi jika media yang dipakai adalah media yang mengandung teknologi informasi. Sesuai dengan kemajuan perkembangan zaman disaat ini, peserta didik pun sangat bersemangat untuk belajar menggunakan teknologi informasi yang

⁵ Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) hal.113.

semakin berkembang.

Salah satu usaha yang dilakukan menteri pendidikan dalam mewujudkan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan adalah dengan cara mendorong guru untuk merancang media pembelajaran yang membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran Media sangat dibutuhkan karena mempunyai kemampuan yang bisa dimanfaatkan. Media efektif ialah media yang mampu mengomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima.⁶

Dalam proses pembelajaran, apabila siswa memiliki ketertarikan atas materi pelajaran dan didukung oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, sehingga siswa yang mendengarkan akan merasa tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Jika hal tersebut terpenuhi maka pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan, salah satu cara agar proses pembelajaran lebih menarik yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat semakin banyak kemudahan di dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu dalam hal penyampaian suatu materi pelajaran kepada siswa. Hal tersebut membuat usaha-usaha dalam memanfaatkan hasil teknologi kedalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya yaitu media pembelajaran berbasis

⁶ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung, Sinar Baru Algesindo). 2005.

Video Animasi. Sehingga menciptakan suasana penyampaian materi yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap guru kelas V Sekolah Dasar Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup (SDUA THC), peneliti mendapatkan informasi bahwa SDUA memiliki fasilitas yang cukup lengkap salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media konvensional atau seadanya seperti kertas atau barang yang tidak terpakai lagi. Secara detail beberapa permasalahan yang ditemukan di SDUA berdasarkan observasi terkait materi ini diantaranya : 1) Guru baru menggunakan bahan ajar konvensional dan belum berbasis video animasi; 2) Guru tidak pernah mengembangkan dan menyusun media pembelajaran sendiri; 3) Hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); 4) siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti kurangnya bertanya pada saat proses pembelajaran, dan kurang aktif saat mengadakan diskusi saat proses pembelajaran;

5) Guru membutuhkan bahan ajar berupa Video Animasi sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa guru membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan analisis kebutuhan yakni media pembelajaran yang berbasis video animasi. Terkait materi ini yaitu media pembelajaran merupakan masalah yang dialami oleh guru karena

kurangnya waktu guru dalam membuat media pembelajaran, dan kurangnya komunikasi dalam proses pembelajaran pada siswa, guru tidak menyusun bahan ajar sendiri, hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan, guru membutuhkan bahan ajar pendamping dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses belajar yaitu Video Animasi. Berbagai arahan ditetapkan oleh peneliti guna memperbaiki kualitas proses belajar yang bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengangkat judul penelitian yaitu: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SDUA THC"

B. Fokus Masalah

Untuk menghindari lingkup yang terlalu luas maka peneliti membatasi fokus penelitian terlebih dahulu untuk memudahkan proses penelitian. Adapun fokus pada penelitian ini adalah dibatasi pada "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dalam

penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDUA?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis Video Animasi untuk siswa kelas V di SDUA?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Video Animasi yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDUA menurut para ahli?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian yang ini yaitu:

1. Mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDUA
2. Mendeskripsikan bagaimana rancangan pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa di kelas V SDUA
3. Menguji bagaimana kelayakan dari pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa di kelas V SDUA.

E. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat dari adanya penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Peneliti mengembangkan ini dapat menjadikan masukan dan referensi bagi guru SD/MI untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi serta meningkatkan kemampuan komunikasi dalam belajar pada muatan IPA materi siklus air kelas V Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru

Media ini dapat dijadikan variasi yang dapat membantu dan memudahkan

guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Menambah keterampilan dan memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian jenis *Research and Development (R&D)* khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mendukung profesi peneliti sebagai guru nantinya.

4. Bagi Siswa

Kemampuan berfikir peserta didik lebih tertantang karena peserta didik belajar dengan lebih aktif, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

5. Bagi Prodi PGMI/PGSD

Medapatkan bahan bacaan tambahan diperpustakaan mengenai jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dan contoh media pembelajaran berbasis video animasi pada tema lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video animasi sesuai analisis kebutuhan pada kelas V Sekolah Dasar.

1. Media pembelajaran berbasis Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik guru dan siswa pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan muatan IPA.
2. Media video animasi ini berbasis kurikulum 2013 dengan pendekatan 5M

yakni (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan) untuk mencapai aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

3. Produk dikembangkan untuk siswa kelas V SD dengan tujuan agar komunikasi siswa lebih aktif saat proses pembelajaran.
4. Pada Muatan IPA materi manfaat air dilingkungan sekitar dan siklus air.

BAB II

KERANGKA TEORITIK

A. Deskripsi Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti

tengah dan merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁷ Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mentransfer pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa dalam mentransfer pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi yang diberikan. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi berupa media cetak atau audiovisual dan perlengkapannya. Media juga dapat dimanipulasi, dilihat, didengarkan, dan dibaca.⁸

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yaitu alat yang digunakan sebagai perantara penunjang dalam proses pembelajaran untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran, merubah pembelajaran yang monoton menjadi aktif, mempermudah dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa serta dapat mempersingkat waktu dari lama menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*intruction*" yang berarti menyampaikan pikiran atau pendapat, dengan demikian arti intruksional yaitu menyampaikan pikiran atau ide yang telah diubah secara bermakna melalui pembelajaran.⁹ Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, sumber belajar baik media yang akan digunakan dalam terjadinya perubahan pada aspek

⁷Azhar arsyad, *Media Pembelejaran*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2013) . hal 12

⁸Ibid. hal 13

⁹Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) hal 121

kognitif, afektif dan motorik. Oleh sebab itu agar kegiatan pembelajaran lebih berarti dan lebih menarik bagi siswa, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang bertujuan sebagai meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat juga untuk membangkitkan minat dan motivasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang media dan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang bisa digunakan sebagai transformasi antara guru dan siswa dalam mengefektifkan suatu pembelajaran serta dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang efektif setidaknya mengandung beberapa faktor penting, seperti metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan. Dalam proses pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai penyampai informasi dan pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat memberikan pula nilai tambahan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Terdapat empat fungsi dari media pembelajaran menurut Kustandi dan Bambang dalam bukunya yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi

¹⁰ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Teknologi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hal. 171.

kognitif, dan fungsi kompensatoris.¹¹

- a. Fungsi Atensi yang artinya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengarahkan mereka untuk lebih fokus pada topik yang berkaitan dengan makna visual yang menyertai teks pelajaran.
- b. Sebuah Fitur emosional yang dapat dievaluasi berdasarkan tingkat konsentrasi siswa ketika mempelajari gambar dan teks gerak.
- c. Fungsi Kognitif dapat dikumpulkan dari penelitian yang menunjukkan bahwa simbol dan gambar visual membantu kita mencapai tujuan kita untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- d. Fitur Kompensasi membantu siswa yang sulit membaca mengatur dan mengambil informasi dalam teks.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat dalam proses pembelajaran dan dapat pula membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian salah satunya strategi yang dipakai oleh guru mempermudah siswa untuk memahami apa yang disampaikan guru kepada siswa yaitu adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau dapat menyebutnya teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjukkan media pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi informasi, model pembelajaran dikembangkan

¹¹Kustandi & Bambang, *Media Pembelajaran: Manual dan digital*, (Bogor. Graha Indonesia 2013) hal.19

dengan harapan akan diperoleh hasil yang lebih baik dari pada model pembelajaran aktif tanpa teknologi TIK.

3. Tahap Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat efektif dan efisien yang dilakukan guru ketika proses pembelajaran yaitu terdiri dari enam langkah diantaranya:

- a. Penggunaan media untuk mengembangkan tujuan pembelajaran
- b. Persiapan guru, dalam langkah ini guru memutuskan media mana yang akan digunakan untuk mencapai tujuan
- c. Persiapan pelajaran yaitu siswa atau kelas harus mempersiapkan diri sebelum mengambil pelajaran
- d. Penyajian pelajaran dan petunjuk penggunaan media. Prosedur ini menuntut guru untuk memiliki pengetahuan khusus. Media dibuat oleh guru untuk mendukung tugasnya dalam mengkomunikasikan mata pelajaran. Media dikembangkan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan
- e. Langkah-langkah kegiatan belajar Siswa pada langkah ini siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam atau di luar kelas.
- f. Evaluasi pembelajaran tahap akhir yaitu menilai seberapa baik kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajarannya pada tahap ini dan seberapa besar dampak penggunaan media dapat menyebabkan keberhasilan pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media menurut jenis Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis berikut:¹²

1. Media pendengaran

Media auditori adalah media yang hanya menggunakan ciri-ciri bahasa.

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya menggunakan penglihatan.

3. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan visual.

B. Media Berbasis Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video ialah teknologi yang berfungsi untuk menangkap dan merekam kembali gambar yang bergerak, video merupakan gambaran dari objek yang bergerak dengan iringan suara yang sesuai, di dalam video memiliki kemampuan dalam menggambarkan kehidupan sedangkan pada suara memiliki daya tarik tersendiri dalam menarik perhatian.¹³ Media video yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan dalam kurikulum, dan penggunaan media tersebut harus dapat mendukung

¹²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010). hal 124

¹³Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*. (Yogyakarta : Graha Ilmu,2013). hal .88

kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai kemampuan yang diinginkan.¹⁴

Animasi berasal dari kata "*animation*" yang artinya "bernyawa" dalam Bahasa Inggris *to animate*, yang berarti "bergerak". Bustaman berpendapat bahwa animasi adalah proses menghasilkan efek gerakan dan perubahan selama periode waktu tertentu. Menurut Susiadi, animasi adalah suatu objek yang menampilkan gerakan melalui tahapan perubahan bentuk, ukuran, warna, dan rotasi.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam suatu pembelajaran yang diiringi dengan suara dan gambar bergerak. Pada video animasi berbagai aplikasi pendukung pada video juga sudah dikembangkan sebagai usaha untuk mempermudah kegiatan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari salah satunya yaitu kegiatan belajar mengajar dalam lingkup pendidikan. Sudah seharusnya guru diharuskan bisa menguasai teknologi informasi supaya dapat mengembagkan materi pelajaran dengan berbasis video dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Ketersediaan media pembelajaran berbasis Video Animasi diharapkan agar proses belajar di kelas yang membosankan bagi siswa dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi melalui media

¹⁴Azhari Arsyad, *Op. Cit*, hal 49

¹⁵Fitriyani Dwi Cahyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, Skripsi* (Fak Tarbiyah Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2021), hal 18

pembelajaran berbasis Video Animasi kepada siswa dengan baik dan dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu video Animasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena video merupakan media yang melibatkan 2 indera yaitu pendengaran dan penglihatan, karena apa yang dilihat oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat ditangkap dan mudah diingat daripada yang hanya dibaca atau didengar saja.

2. Proses Pembuatan Video Animasi

Terdapat dua proses dalam pembuatan video animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Dalam proses konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal sedangkan pada proses digital cukup ringan dan dalam hal bentuk perbaikan proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Adapun proses pembuatan video animasi perlu memperhatikan beberapa pertimbangan diantaranya yaitu:

- a. Judul diturunkan dari Kompetensi Dasar dan materi pokok sesuai dengan isi materi
- b. Pembuatan alur yang menggambarkan secara singkat dan jelas tentang materi yang akan dibahas dalam video
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara gamblang, padat dan menarik dalam bentuk naskah
- d. Pengambilan gambar dilakukan disesuaikan dengan alur yang akan

disampaikan

- e. Bahan ajar video dirancang dengan se kreatif mungkin terutama untuk memperlihatkan gerak.
- f. Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar
- g. Media gambar yang bergerak mengandung isi yang sudah ditetapkan
- h. Program video atau film biasanya tidak interaktif, namun evaluasinya dapat diberikan pada akhir video
- i. Penilaian dilakukan bisa dengan cara jawaban tertulis atau hasil karya dari tugas yang diberikan¹⁶.

3. Manfaat Video Animasi

Adapun manfaat dari video dalam meningkatkan proses pembelajaran, antara lain:¹⁷

- a. Mengatasi jarak dan batas waktu
- b. Dapat diulang sesuai kebutuhan untuk kejelasan
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- d. Mengembangkan ide dan pendapat tentang siswa
- e. Membangkitkan imajinasi siswa
- f. Perjelas abstrak dan berikan diagram yang lebih sederhana
- g. Sangat kuat melawan pengaruh emosional.
- h. Dapat memberikan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan reaksi yang diharapkan siswa.

¹⁶ Aida Rahmi Nasution dan Hendra Harmi, *Pengembangan Bahan Ajar MI*, (Bnegkulu : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup 2013) hal. 209

¹⁷ Berlian Sunandar, *Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran*, Skripsi (Lampung: Fak Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung 2020) hal 25

- i. Siswa dapat belajar melalui video baik untuk siswa yang cerdas maupun yang kurang cerdas
- j. Tidak hanya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa
- k. Evaluasi itu mudah.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat juga mempengaruhi perkembangan dari media pembelajaran. Hal ini ditandai melalui berkembangnya media pembelajaran berbasis Komputer/TIK. Media pembelajaran berbasis video animasi memiliki keunggulan karena menarik dan interaktif. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk pembelajaran interaktif. Penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah alat yang menyediakan berbagai bentuk media kepada siswa dengan harapan banyak sumber belajar yang terkandung dalam komputer akan memiliki arti tertentu yang memiliki fungsi Psikologis (emosional, kognitif, konatif-dinamis dan sensorimotor) siswa.

4. Kelebihan dan Kelemahan menggunakan Animasi

Menurut Bambang Eka Purnama, menurut bukunya "*Basic Concepts of Multimedia*", keuntungan menggunakan animasi adalah:

- a. Pencampuran suara penuh memotivasi siswa untuk memperhatikan materi
 - b. Tampilkan tindakan tak terlihat dan berbagai proses fisik
 - c. Memudahkan guru dalam menyajikan materi yang sulit dijelaskan
- Jadi Anda dapat memvisualisasikan konsep fiktif, objek, dan

hubungannya.

- e. Animasi dapat dengan mudah menggabungkan data ilmiah menjadi satu paket.¹⁸

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan video animasi dalam pembelajaran antara lain:

- a. Memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar
- b. Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi dan berkualitas
- c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video atau fotografi
- d. Terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web lambat.¹⁹

C. Keterampilan Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah aktivitas dasar manusia yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi di rumah, tempat kerja, pasar, masyarakat, atau di mana pun mereka berada dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia. Perkembangan pengetahuan manusia sehari-hari melalui komunikasi, komunikasi juga membentuk suatu sistem sosial yang saling membutuhkan, sehingga komunikasi dan masyarakat sangat penting dan tidak dapat dipisahkan.

Raymond S. Ross, yang dikutip oleh Dedi Muryana dalam buku penelitian komunikasi, mengemukakan bahwa komunikasi adalah pesan

¹⁸Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multi Media*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013). hal 85

¹⁹ Ibid. hal 86

yang ditujukan untuk menciptakan persepsi atau makna yang sama di antara komunikator.²⁰ Laswell berpendapat bahwa komunikasi merupakan jawaban terhadap *who says what in which medium to whom with what effect* (siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan apa efeknya).²¹ Jhon B. Hoben mengatakan bahwa komunikasi harus berhasil, komunikasi adalah pertukaran verbal pikiran atau gagasan.

Sardiman berpendapat bahwa komunikasi erat kaitannya dengan interaksi yaitu:²²

“... Interaksi berkaitan dengan istilah komunikasi atau hubungan. Dalam proses komunikasi, dikenal dengan adanya unsur komunikasi dan komunikator. Hubungan komunikator dengan komunikan biasanya karena menginteraksikan sesuatu dikenal dengan pesan, kemusian untuk menyampaikannya perlu adanya media atau saluran. Jadi unsur-unsur yang terlibat dalam komunikasi adalah komunikator, komunikan, pesan dan media”.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah hubungan kontak antar manusia baik individu maupun kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia itu sendiri yang berguna untuk membantu pemahaman yang sama diantara mereka.

2. Unsur-unsur Komunikasi

a. Komunikator

Dalam proses komunikasi, komunikator memegang peranan penting karena pemahaman orang lain tergantung pada metode

²⁰Raudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (jakarta:UIN Press, 2007) hal 27

²¹Ibid hal. 69

²² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (PT Rajagrafindo: jakarta 2011). hal. 7

komunikasi komunikator. Komunikator bertindak sebagai *encoder*, orang yang menyusun pesan dan mengirimkannya kepada orang lain, dan orang yang menerima pesan mengubah komunikator, simbol pesan, ke dalam konteks, yang bertindak sebagai *decoder*.²³

b. Pesan

Pesan dari proses komunikasi adalah informasi yang dikirimkan kepada penerima, pesan tersebut dapat berupa verbal atau nonverbal, verbal dapat berupa tulisan, yaitu surat, buku, catatan harian, memo, dan pesan verbal dapat berbentuk langsung dan ada juga percakapan melalui telepon, radio, dll.

c. Media

Media adalah sarana atau alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikator, atau sarana yang digunakan komunikator untuk memberikan umpan balik kepada komunikator.

d. Penerima

Penerima adalah orang yang menerima pesan dari sumber. Sebagai sasaran komunikasi, pesan yang tidak sampai ke penerima menimbulkan berbagai jenis masalah yang seringkali perlu diubah, baik dalam sumber, pesan, maupun saluran. Penerima dapat berupa

²³Diakses melalui <http://repository.radenfatah.ac.id/5121/3/BAB%20II.pdf> hal. 29 pada tanggal 3 januari 2022

satu orang atau lebih, misalnya dalam kelompok. Dalam proses komunikasi dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat dari sumber, dan jika tidak ada sumber maka penerima tidak ada.

3. Jenis-jenis Komunikasi

- a. Komunikasi tertulis adalah komunikasi yang diberikan secara tertulis.
- b. Komunikasi lisan adalah komunikasi lisan
- c. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan ekspresi wajah, panorama, dan bahasa isyarat.
- d. komunikasi satu arah merupakan komunikasi yang bersifat wajib dan dapat berupa perintah atau arahan yang dipaksakan dengan sanksi.
- e. Komunikasi dua arah lebih informatif, menarik, dan membutuhkan hasil (umpan balik).²⁴

4. Indikator Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Keterampilan komunikasi berdasarkan beberapa teori yang telah dijelaskan sebelumnya tentang pemahaman komunikasi siswa, unsur-unsur komunikasi, jenis-jenis komunikasi siswa, komunikasi efektif, manfaat keterampilan komunikasi siswa, dan peningkatan keterampilan komunikasi siswa, dapat disimpulkan bahwa beberapa indikator tidak aktif. dapat melihat aktivitas siswa antara lain:²⁵

- a. Keterampilan komunikasi lisan, meliputi memimpin diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, tata bahasa yang baik,

²⁴Effendi, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, (Yogyakarta: Al-Amin Press, 1996) hal.39

²⁵Ibid. hal 16

percakapan yang singkat, jelas dan mudah dipahami, serta suara yang jelas.

- b. Keterampilan komunikasi nonverbal termasuk bertemu orang lain, menggunakan ekspresi wajah yang ramah, dan menggerakkan tangan ke bahasa lisan.

5. Manfaat Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Keterampilan berkomunikasi siswa yang tinggi mempunyai beberapa manfaat yaitu:²⁶

- a. Memudahkan siswa untuk berbicara Siswa melakukan berbagai tindakan saat berbicara, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengarkan, dan membantah
- b. Orang yang memiliki motivasi untuk mempelajari sesuatu yang baru yang memudahkan dalam mencari informasi segera mencari informasi.
- c. Mempercepat analisis data Keterampilan komunikasi membantu siswa menganalisis data yang ada. Siswa kemudian menyimpulkan data berupa berbagai pendapat yang muncul dalam diskusi.
- d. Merampingkan penulisan risalah dan laporan. Keterampilan komunikasi mendukung hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan

²⁶Mery Noviyanti, *Pengaruh Motivasi dan Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa pada Tutorial Online Berbasis Pendekatan Kontekstual* (Jurnal Pendidikan Vol .12 No.2 September 2011, Universitas Terbuka). hal 14

hasil laporan siswa untuk mengambil keputusan saat berdiskusi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan manfaat keterampilan berkomunikasi, yaitu mempermudah siswa untuk berdiskusi, mempermudah untuk mencari informasi, mempercepat mengevaluasi data, dan memperlancar membuat hasil kerja.

6. Cara Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Berikut adalah beberapa cara untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa:

- a. Pertimbangkan untuk menggunakan desain, studi kasus, atau simulasi yang berpusat pada masalah
- b. Berikan instruksi sederhana dan kemudian minta siswa untuk memikirkan informasi yang disajikan.
- c. Memberikan peluang dialog setidaknya setiap 3-4 layar, atau setiap 1-2 menit
- d. pertimbangkan desain yang mempromosikan interaksi dengan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu kajian tentang cara meningkatkan keterampilan komunikasi: merancang pembelajaran melalui masalah, memberikan instruksi singkat yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi, dan merancang untuk mendukung interaksi siswa, saya dapat melakukannya

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian pembelajaran IPA

pembelajaran IPA pada kurikulum, 2013 disusun dengan

memperhatikan keterampilan proses, IPA yang meliputi keterampilan proses dasar (*basic science process skill*) dan keterampilan proses lanjut (*integrated science process skill*). keterampilan proses dasar meliputi mengukur (*measure*), observasi (*observing*), inferensi (*inferring*), prediksi (*predicting*), klasifikasi (*classifying*) dan komunikasi (*communicating*). dalam implementasi kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran IPA dikembangkan dengan pendekatan saintifik yaitu (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan) dan keterampilan proses lainnya kegiatan berbasis saintifik yang harus dihadirkan baik ketika menyusun RPP, LKPD, maupun ketika proses pembelajaran IPA. sebagian besar rumusan Kompetensi Dasar sudah terpadu (terintegrasi). hal ini berbeda dengan rumusan kompetensi dasar KTSP yang masih terpisah-pisah. Mengacu pada KD yang sudah terpadu yaitu berupa (Silabus, RPP, LKPD) diarahkan untuk dirancang berbasis terpadu.

Pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada kompetensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan keterampilan proses sebagai pendekatan yang menekankan pengembangan keterampilan penyelidikan yang berupa kemampuan metode ilmiah, dan pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 menekankan pada aspek keterampilan proses, dasar dan keterampilan proses terpadu.²⁷

Pada proses pembelajaran, Pembelajaran IPA bukan hanya

²⁷ Chiapetta & Koballa, *Science, Instruction, in the middle and Secondary School*. Pearson; USA. hal. 3

penguasaan kumpulan pengetahuan kumpulan saja, akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang dapat merangsang siswa untuk terlibat langsung dan berperan aktif di dalamnya.²⁸ Pembelajaran IPA di SD ditunjukkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas kejadian-kejadian alam berdasarkan bukti.

²⁸ Kelana, Jajang Bayu dan Duhita Savira Wardani, *Model Pembelajaran IPA SD* (Cirebon : Edutrimedia Indonesia, 2021) hal 3.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI

Berdasarkan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yaitu:

- a. Memeroleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk mengetahui alam sekitar
- e. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam semesta menjaga dan melestarikan lingkungan.
- f. Memeroleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.²⁹

Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPA, bahwa IPA dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka dari itu dalam pembelajaran IPA di SD harus mempunyai 3 dimensi IPA tersebut. Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuanberfikir kritis, dan mengambil kesimpulan

²⁹ Wediyawati, Nelly dkk, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Depublish 2019) hal 31

untuk bersikap objektif.³⁰

Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak SD ialah model pembelajaran yang menyesuaikan keadaan belajar siswa dengan keadaan kehidupan nyata dimasyarakat, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Anisa Wahyu Nugraheni (2014) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran di SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta".³¹

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk media dari powerpoint interaktif yang cocok dipakai oleh siswa kelas X SMA N1 Depok dalam bidang ekonomi khususnya bidang "sistem dan perlengkapan pembayaran". Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, dimana terdapat enam: (1) Analisis kebutuhan (2) Pengembangan produk awal (3) Validasi ahli materi dan media (4) Ahli materi dan revisi media, prosedurnya dimasukkan ke dalam pengembangan. Ahli (5) Uji coba produk (6) Revisi dan uji produk. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelas X SMA N1 Depok dilakukannya

³⁰ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta:PT Indeks 2010) hal 11-12

³¹ Anisa, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran di SMA N 1 Depok Skripsi*. (fak Tarbiyah, Sleman Yogyakarta, 2016)

dengan wawancara.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian pengembangan tentang media pembelajaran, namun perbedaan dari penelitian diatas yaitu dapat diketahui bahwa digunakan untuk siswa kelas menengah atas dan pada mata pelajaran ekonomi sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk siswa Sekolah Dasar dan hanya menggunakan lima prosedur pengembangan kemudian pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti tidak menggunakan *Microsoft Powerpoint* melainkan berbasis video animasi pada mata pelajaran Tematik. Kemudian pada penelitian Anisa wahyu nugraheni menggunakan enam prosedur penelitian sedangkan peneliti hanya menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu hanya sampai pada tahap revisi desain produk.

2. Penelitian pengembangan ICT yang dilakukan oleh Yudhi Hermawan (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Berbasis ICT dan Multiple Intellegences untuk kurikulum 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa :³²

Tahapan pengembangan dari Media pembelajaran berbasis ICT dilakukan dengan adanya :

- 1) Potensi dan masalah,
- 2) Mengumpulan data
- 3) Desain produk

³²Mariance Pah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum 2013 Skripsi*, (Fak. Tarbiyah Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2016). hal .44

4) Validasi produk

5) Revisi desain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT layak untuk uji cobakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan oleh uji coba validator pada aspek sistematika memperoleh nilai rata-rata 3,83, dari aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 3,5 aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 3,76, ketiga aspek yang telah diujikan tergolong dalam kategori baik, validasi dari ahli multimedia mendapatkan nilai 3,26, termasuk dalam nominasi cukup baik, kemudian skor dari validasi ahli bahasa ialah rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori cukup baik.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran. Namun perbedaan dari penelitian di atas ialah dapat diketahui bahwa hanya berfokus pada keterampilan menyimak sedangkan penelitian pengembangan yang akan dikembangkan peneliti lebih diperluas sesuai dengan ketentuan SD khususnya yang sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan Media pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan video animasi dan dalam penelitian ini berfokus pada meningkatkan komunikasi siswa. Media pembelajaran tersebut juga bisa dibuat dengan semenarik mungkin agar bisa menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media yang digunakan yaitu animasi video. Pengembangan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam memberikan materi dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitain yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDUA.
2. Menjelaskan bagaimana rancangan pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa di kelas V SDUA.
3. Menguji bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa di kelas V SDUA.

B. Metode Penelitian

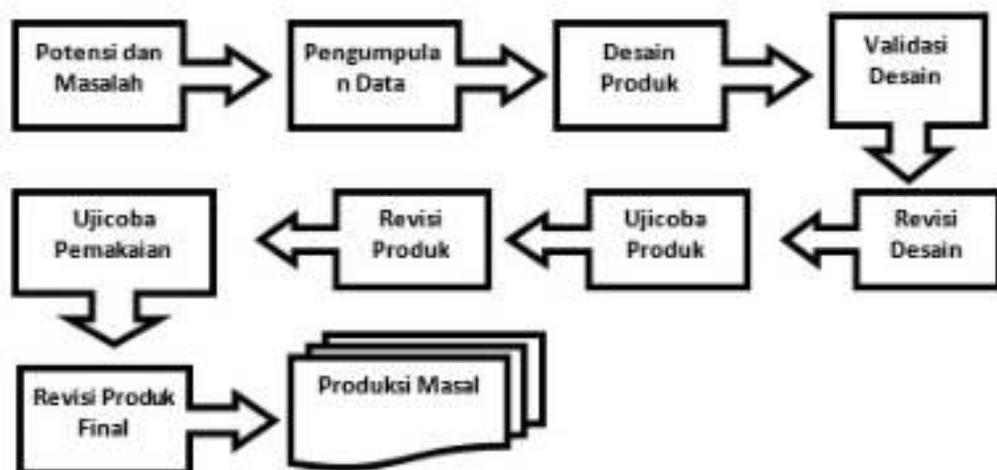
Berdasarkan jenisnya penelitian yang dilakukan ini adalah penelitain dan pengembangan atau *Research and Depeloment* (R&D), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian secara sengaja dan sistematis menemukan, memperbaiki, mengembangkan, membuat, atau menguji produk, model, metode/strategiunggulan.³³

³³Sugiyono . *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabet. 2014) hal 407.

C. Langkah- Langkah Pengembangan

Penelitian ini menggunakan proses pengembangan yang menghasilkan desain produk akhir berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Produk ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian Borg and Gall. Proses pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall terdiri dari 10 fase termasuk potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, verifikasi desain, review desain, pengujian produk awal, review produk, pengujian penggunaan, review produk akhir dan produksi massal.³⁴

Secara jelas tahapan penelitian oleh Borg and Gall disajikan pada gambar berikut:



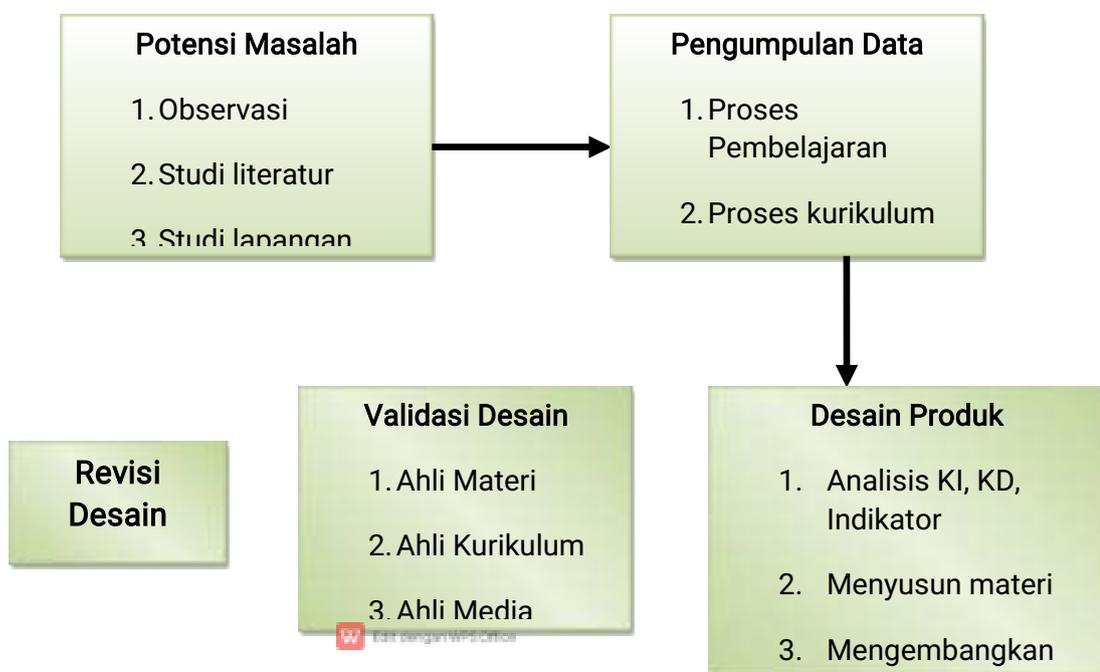
³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung. Alfabeta, CV. 2020) hal.35

Gambar 3.1
Model Pengembangan Menurut Borg and Gall

Berdasarkan gambar 3.1 diatas maka dapat dipahami bahwa model pengembangan Borg and Gall meliputi 10 tahapan namun pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi hanya menggunakan 5 tahapan pengembangan yang mencakup : 1) Potensi Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain.

Alasan peneliti melakukan penyederhanaan tahapan ini dikarenakan beberapa alasan berikut; 1) kesamaan tahapan, dimana tahapan dalam desain Borg and Gall ini memiliki kesamaan dan bisa dilakukan dalam satu kali observasi; 2) kondisi waktu, jika seluruh tahapan 10 Borg and Gall dilakukan peneliti membutuhkan waktu yang lama; 3) memerlukan biaya yang banyak, jika seluruh tahapan penelitian ini dilakukan maka membutuhkan biaya yang cukup tinggi.

Adapun desain langkah pengembangan penelitian yang dilakukan disajikan pada gambar berikut:





Gambar 3.2 **Prosedure Pengembangan Video Animasi**

1. Potensi Masalah

Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan adanya potensi dan masalah, potensi dan masalah dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kesenjangan keadaan yang terjadi dengan realitas yang harus dicapai, maka untuk mengetahui itu peneliti menganalisis potensi dan masalah dengan cara observasi, observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDUA. Dengan tujuan yaitu; 1) Mendapatkan data tentang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini; 2) Metode penyampaian yang digunakan guru; 3) Untuk melihat karakteristik peserta didik; 4) Mengembangkan desain video pembelajaran untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan berbasis video animasi.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan, studi lapangan dilakukan dengan wawancara terhadap Guru dan Siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data terkait konsep pengembangan media berbasis video animasi untuk siswa kelas V SDUA.

Hasil wawancara yang disampaikan peneliti dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan perencanaan berupa media pembelajaran penguatan dengan video animasi untuk siswa kelas V SD. Sedangkan selain dari wawancara studi lapangan juga dilakukan dengan cara observasi di kelas.

Observasi adalah kegiatan untuk melihat menganalisis untuk memperoleh informasi tentang perangkat pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan gurudan sikap siswa selama dikelas, observasi dilakukan langsung di kelas V SDUA sebagai kelas yang dijadikan sampel penelitian.

3. Desain Produk

Perancangan produk diawali dengan menentukan konseptual media yang akan dikembangkan untuk pembelajaran IPA dengan berbasis animasi untuk meningkatkan komunikasi siswa kelas V SDUA. Pada fase ini, keputusan media pembelajaran dimulai dengan menyusun;

- a. Merancang kerangka konseptual video pembelajaran sesuai dengan kriteria;
- b. Menganalisis kurikulum (KD dan indikator)
- c. Menguraikan komponen-komponen video pembelajaran yang akan dikembangkan (bagian awal berupa judul dan cover video, KD dan tujuan pembelajaran, bagian isi berupa materi pembelajaran IPA, uraian materi dan animasi yang sesuai, unjuk kerja, dan bagian akhir berisi evaluasi rangkuman dan penutup).

4. Validasi Desain

Setelah mengembangkan desain rancangan media pembelajaran kemudian Peneliti melakukan validasi kepada ahli untuk mengetahui bagaimana kelayakan desain dari produk video yang dihasilkan, selain itu validator dapat memberikan kritik dan saran serta evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan saran dan masukan dari validator maka dijadikan acuan dalam memperbaiki produk video yang dikembangkan sebagai penilaian formatif. Validasi desain produk ini dimaksudkan untuk menerima kritik dan saran serta evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengumpulkan pandangan validator terhadap setiap aspek materi yang disajikan, meliputi aspek kualitas konten, bahasa, dan implementasi. Pada validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Sita Husnul Khotimah, M.Pd. selaku Dosen STAI Al-Hikmah Jakarta.

b. Validasi Ahli Kurikulum Pembelajaran SD

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk memberikan pandangan validator terhadap semua aspek media yang dikembangkan. Hal ini mencakup isi media pembelajaran sesuai mata pelajaran dan tujuan yang diukur, dibuat jelas, sederhana dan menarik. Karier. Apakah penempatan dan deskripsi media pembelajaran (tampilan, gambar, warna, video animasi) mudah dipahami. Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Tusriyanto, M.Pd selaku Dosen IAIN Metro

Lampung.

c. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media bertujuan untuk mengumpulkan pendapat validator pada semua aspek media yang dikembangkan, meliputi kualitas media, tampilan media pembelajaran, dan kegunaan media. Pada bagian validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Wandy Syahindra, M.Kom. selaku Dosen IAIN Curup. Secara detail data validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Data Ahli Validasi

No	Nama Validator	Latar Belakang Pendidikan	Ket
1.	Dr.Sita Husnul Khotimah, M.Pd.	Dosen STAI Al Hikmah Jakarta	Ahli Materi
2.	Dr. Tusriyanto, M.Pd	Dosen IAIN Metro Lampung	Ahli Kurikulum Pembelajaran
3.	Wandy Syahindra, M.Kom	Dosen IAIN Curup	Ahli Media

5. Revisi desain

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari pada validator dan selanjutnya produk siap di implementasikan pada uji coba. Hasil dari revisi produk ini akan menjadi desain produk akhir media pembelajaran berbasis video animasi untuk sekolah dasar kelas V SDUA.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data berupa wawancara dan angket, serta kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa

kelas V SD. Peneliti menggunakan pengumpulan data observasi, wawancara dan kuesioner.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk menganalisis dan memperoleh informasi tentang perangkat pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru dan sikap siswa di dalam kelas, observasi dilakukan di kelas V SDUA Taman Harapan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan komunikasi siswa di kelas V SDUA. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan guru terkait media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat meningkatkan komunikasi siswa.

3. Kuesioner (kuesioner)

Angket digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan untuk validasi produk yang dikembangkan, berisi pernyataan yang dibuat sesuai indikator media pembelajaran, dan angket dimodifikasi oleh ahli sebelum digunakan. Kelayakan media pembelajaran diuji dengan menggunakan angket validasi ahli. Hasil validasi yang dilakukan melalui angket dapat dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang dibuat.

E. Instrumen Penelitian

Dalam studi pengembangan ini, peneliti menggunakan alat penelitian berupa observasi, wawancara dan angket. Peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan kuesioner:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas V SDUA, observasi dilakukan pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2022 pada kelas V Al-Lathif SDUA terkait kondisi yang terlihat dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek Yang dinilai	Bagian
Pendahuluan/Membuka Pelajaran	A
Kegiatan Inti	B
Kegiatan Akhir/Menutup Pelajaran	C

2. Wawancara

Adanya kegiatan wawancara bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terkait media pembelajaran berbasis video animasi. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas V SDUA. Data ini dianalisis untuk memberikan informasi tentang kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi. Kemudian beberapa pertanyaan tersebut dievaluasi secara deskriptif untuk mendapatkan jawaban apakah pengembangan media pembelajaran berbasis Video

Animasi diperlukan, maka tahapan ini akan dikembangkan ke tahap berikutnya.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	No Soal
Proses Pembelajaran	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	1,2,3,4,5,6
	Kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran	
Media Pembelajaran Video Animasi	Pemahaman guru terhadap video pembelajaran	7,8,9,10
	Penerapan terhadap media pembelajaran dikelas	
Komunikasi Siswa	Mampu berdiskusi	11,12,13,14,15,16,17
	Mampu menyampaikan pendapat	
	Mampu menjawab pertanyaan	
	Saran dalam pengembangan media pembelajaran video animasi	

Kemudian dalam wawancara analisis kebutuhan tidak hanya guru saja yang menjadi informan akan tetapi siswa juga menjadi informan dalam analisis kebutuhan yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang terjadi dikelas, analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa berupa wawancara oleh siswa kelas V AI- Lathif SDUA Taman Harapan Curup.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa

No	Butir Pertanyaan
1.	Nama lengkap kamu siapa?
2	Hari apa jadwal pelajaran tematik dalam satu minggu
3	Apa yang biasanya dilakukan guru saat masuk didalam kelas?

4	Apa yang kamu rasakan ketika belajar tematik? apakah menyenangkan?
5	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran ketika menjelaskan materi ?
6	Apakah guru pernah menggunakan video pembelajaran ketika belajar tematik?
7	Menurut kamu materi tematik yang disajikan oleh guru menarik?
8	Apakah kamu paham dengan materi yang dijelaskan guru
9	Apakah kamu suka berdiskusi dengan teman sekelas
10	Apakah guru pernah meminta kamu untuk berdiskusi dengan teman ketika belajar
11	Bagaimana sikap teman-teman kamu di kelas
12	Apakah teman-teman di kelas kamu pintar-pintar?
13	Apakah teman sekelasmu suka membantu?
14	Jika belajar tematik menggunakan media pembelajaran video animasi, apakah akan lebih membantu siswa untuk memahami materi ?
15	Apakah kamu senang ketika belajar tematik menggunakan media pembelajaran video animasi?

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab.³⁵ Teknik pengumpulan data ini menggunakan berupa angket yaitu dengan tujuan untuk membantu peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang sudah dibuat dan membantu peneliti dalam melakukan perbaikan atas media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dibuat. Adapun angket yang dibutuhkan yaitu:

a. Angket Penilaian Ahli Materi

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian dan Skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					
3	Kelengkapan materi yang disajikan					
4	Kedalaman materi yang disajikan					
5	Pemberian contoh memperjelas materi					
6	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian peserta didik					
7	Media membuat materi sesuai dengan indikator yang dicapai					
8	Penyampaian materi urut dan runtut					
9	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa					
10	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran					
11	Dapat digunakan untuk belajar mandiri					
12	Dapat meningkatkan komunikasi					

³⁵Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Bandung Alfabet 2015) hal. 199

	siswa					
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
14	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi					
15	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa					

b. Angket Penilaian Ahli Kurikulum

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Kurikulum

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian dan Skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI					
2	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
4	Materi yang disajikan sudah lengkap					
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan					
6	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan					
7	Soal-soal dalam evaluasi sudah cukup/menyeluruh					
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi					
9	Penggunaan media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi					
10	Penggunaan media dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik					
11	Pemilihan media sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik					
12	Media yang disajikan mudah untuk dioperasikan					
13	Media yang disajikan mudah digunakan/ sesuai dengan					

	tingkat kemampuan peserta didik					
14	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
15	Tulisan dapat terbaca dengan jelas					

c. Angket Penilaian Ahli Media

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian dan skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual					
2	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah					
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi					
4	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi					
5	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat					
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat					
7	Warna huruf yang digunakan sudah tepat					
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
9	penataan <i>layout</i> sudah proporsional					
10	Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas					
11	Pemilihan efek suara/ sound sudah jelas					
12	Transisi slide menarik dan tidak monoton					
13	Ketepatan penempatan gambar					
14	Kemenarikan animasi					
15	Media yang disajikan mudah digunakan /sesuai dengan					

	tingkat kemampuan peserta didik					
16	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik					

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis data dan menjelaskan semua pendapat, saran, dan tanggapan penguji yang terkandung dalam lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif kemudian dikuantifikasi menggunakan *Skala Likert*, yang dikategorikan ke dalam empat level, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase peringkat skor untuk setiap jawaban untuk setiap pertanyaan dalam angket.

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

Keterangan :

P = Skor yang dicari

X = Jumlah total tanggapan responden untuk semua item

xi = jumlah total nilai ideal per titik

100% = konstan

Kemudian cari kriteria kelayakan/persentase validitas. Kriteria validasi yang digunakan tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan/Kevalidan
85,01 – 100,00	Sangat Valid, tidak perlu revisi
70,01 – 85,00	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid, dapat digunakan tetapi revisi besar
01,01 – 50,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan.

Sumber: Fitrii Dwi Cahyani, Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifudin Jambi (2021)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari >50,01 – 100,00 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai valid. Adapun skor penilaian video animasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.9

Skor Penilaian Pada Media Video Animasi

Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian cetakan ke 27 (2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tempat Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

SDUA Taman Harapan Curup adalah lembaga pendidikan dasar formal yang disponsori oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains dan Teknologi. Awalnya, "Sekolah Dasar Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup (SDUA THC)" bernama Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDITA) Aisyiyah, yang didirikan pada tahun 2008 oleh Pemimpin Cabang Aisyiyah Curup yaitu Ibu Hj. Nurlela Bustami yang merupakan juga penggagas berdirinya SDUA.

Salah satu alasan terwujudnya SDUA ini pada awalnya adalah untuk membangun gedung asrama putra Panti Asuhan Aisyiyah. Pertemuan diadakan pada tanggal 16 November 2007, Pengelolaannya berada di bawah naungan PCA Dinas Pendidikan Panti Asuhan Aisyiyah juga bekerjasama dengan Dewan Pendidikan Cabang Curup.

Seiring berjalannya waktu, nama SDITA diubah menjadi Sekolah Menengah Isyiyah (SDUA) karena SDITA merupakan pilot project dari

Aisyiyah pelaksana pusat, sebagai pengelola Aisyiyah pusat memberikan masukan. Pimpinan Pusat berharap dengan perubahan nama dari SDITA menjadi SDUA ini akan membuat SDITA semakin meningkatkan dan mempertahankan keunggulannya di segala bidang. Pada tanggal 1 Agustus 2016, setelah lama berganti nama sekitar 8 bulan, nama SDITA diubah menjadi SDUA (Sekolah Menengah Aishia). Nama SDUA membawa berkah bagi semua orang ke final. Batas yang ditentukan.

2. Keadaan Guru Dan Siswa

Sekolah Dasar Unggulan Aisyiyah (SDUA) Taman Harapan Curup terletak di JL. A Dahlan No.71 Kelurahan Talang Rimbo Baru Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu ini memiliki siswa berjumlah 944 dengan rincian: kelas I berjumlah 108, kelas II berjumlah 129, kelas III berjumlah 133, kelas IV berjumlah 200, kelas V berjumlah 216, dan kelas VI berjumlah 158. Kurikulum yang digunakan sekolah ini merupakan Kurikulum K13 yang diterapkan pada kelas II,III,V,VI dan Kurikulum Sekolah Penggerak (KSP) yang diterapkan pada kelas I dan IV.

3. VISI Dan MISI Sekolah SD Unggulan 'Aisyiyah

a. Visi

Menjadikan sekolah yang bermatabat, berbudaya lingkungan dan hidup sehat, serta berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Meningkatkan mutu *stakeholder* sekolah.
- 2) Menerapkan penggunaan IPTEK dalam kegiatan belajar mengajar.

- 3) Menanamkan nilai-nilai islami dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Menegakkan kedisiplinan siswa dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- 5) Membiasakan perilaku peduli lingkungan.
- 6) Melaksanakan gerakan bersih diri dan lingkungan.
- 7) Menerapkan pola hidup sehat dalam seluruh rangkaian kegiatan sekolah.

B. Hasil Pengembangan Video Animasi

1. Potensi Masalah

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dalam pengembangan produk berbasis video animasi yaitu menganalisis potensi dan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, analisis potensi masalah dilakukan dengan cara mengobservasi pembelajaran dikelas V Al-Lathif SDUA THC. Aspek-aspek yang menjadi fokus observasi peneliti yaitu kegiatan pembelajaran untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini, apa saja media pembelajaran yang telah dikembangkan guru, bagaimana bahan ajar yang dikembangkan guru, dan bagaimana proses pengembangan materi pembelajaran di kelas. Selain itu observasi ini bertujuan untuk menganalisis adanya fakta dan masalah yang terjadi di lapangan. Dari hasil observasi dapat dijadikan acuan sebagai bahan untuk membuat pengembangan media berbasis video animasi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Beberapa kondisi yang terlihat dalam menyusun perencanaan pembelajaran oleh guru dirangkum melalui penjelasan terkait pelaksanaan pembelajaran dikelas V Al-Lathif yang

diobservasi langsung oleh peneliti diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih berpusat pada guru, dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, alat dan bahan ajar yang digunakan guru hanya berpacu pada buku pedoman guru yang diterbitkan oleh Erlangga. kemudian

2. Hasil Pengumpulan data

Pengumpulan data pada pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi dilakukan dengan pengkajian studi secara literatur dan studi lapangan, studi literatur bertujuan untuk mengetahui teori-teori yang akan dikembangkan pada konseptual video yang akan dikembangkan. Diantaranya 1) Menganalisis kurikulum (KD dan Indikator); 2) Menganalisis teori IPA SD; 3) Analisis aspek komunikasi dalam pembelajaran.

Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan analisis wawancara terhadap guru dan siswa, wawancara dilakukan pada hari senin tanggal 30 Mei 2022 oleh guru kelas V Al-Lathif yaitu Ibu Riska Fatmala, S.Pd maka dapat dipahami bahwa masalah yang terjadi yaitu peneliti menarik kesimpulan bahwa terkait proses pengembangan silabus tematik yang guru lakukan di SDUA itu sudah ada pedoman dari pihak sekolah, guru baru menggunakan bahan ajar konvensional dan belum berbasis video animasi, bahan ajar yang digunakan guru saat proses pembelajaran yaitu berupa buku panduan guru dan buku siswa, guru masih kesulitan dalam

membuat media pembelajaran sehingga guru tidak mengembangkan media pembelajaran sendiri, hasil belajar siswa sebagian belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan kemudian guru juga membutuhkan bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran.³⁶

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik. Data wawancara dianalisis secara defkriptif, secara detail data wawancara peserta didik dianalisis dengan penjelasan bahwa dalam pembelajaran tematik dilakukan 2 kali dalam seminggu, kemudian proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kegiatan awal berupa do'a mengulas materi sebentar kemudian pemberian materi inti dan diakhiri dengan soal dan penutup, peserta didik juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan metode yaitu ceramah, dan sesekali diberikan pertanyaan oleh guru dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan dan hanya satu dua orang saja yang bisa menjawab.

Berdasarkan data-data yang ditemukan diatas, maka peneliti dapat mebyimpulkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi sudah berjalan sesuai rancangan yang disusun. Namun perlu diupayakn adanya keikutsertaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video animasi perlu untuk

³⁶ Wawancara Ummi Riska Fatmala selaku guru kelas V Al-Latihif SDUA, Senin 30 Mei 2022, 10:00 WIB

diterapkan.

3. Desain Produk Berbasis Video Animasi

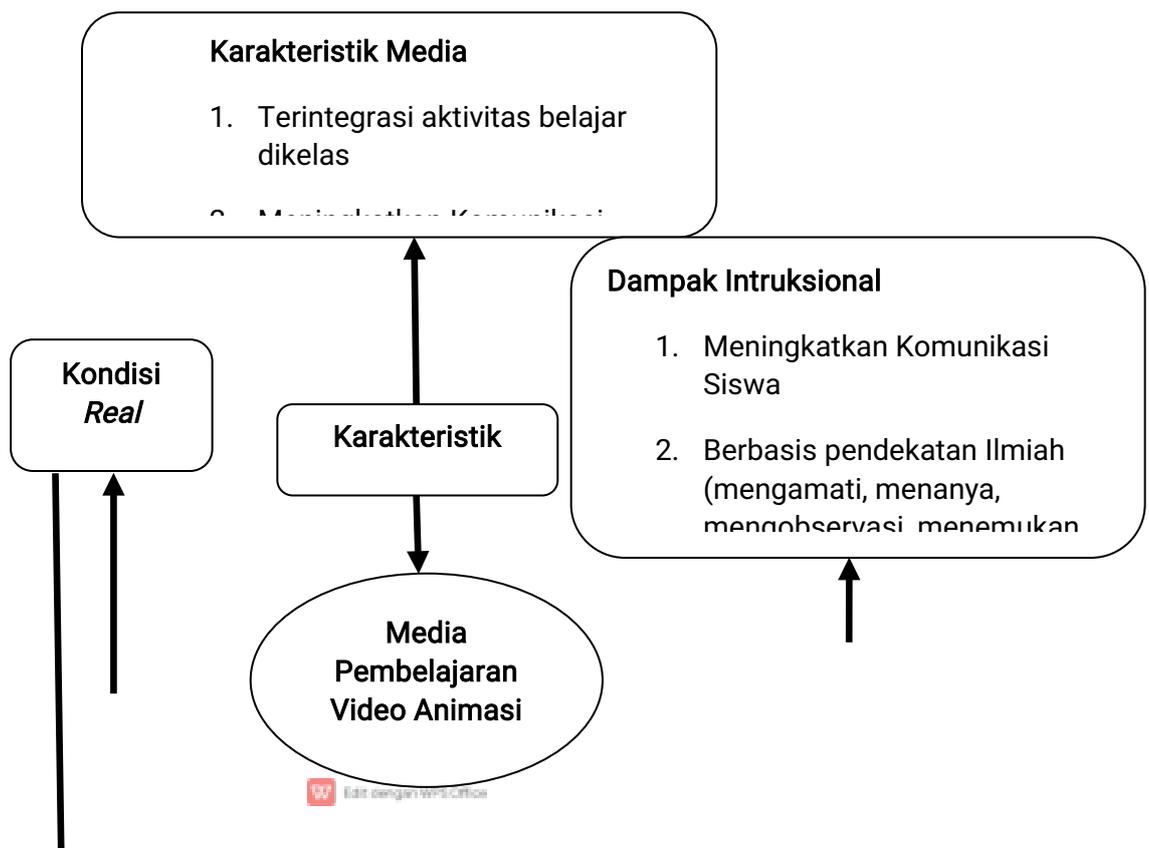
a. Draf Konseptual Video Animasi

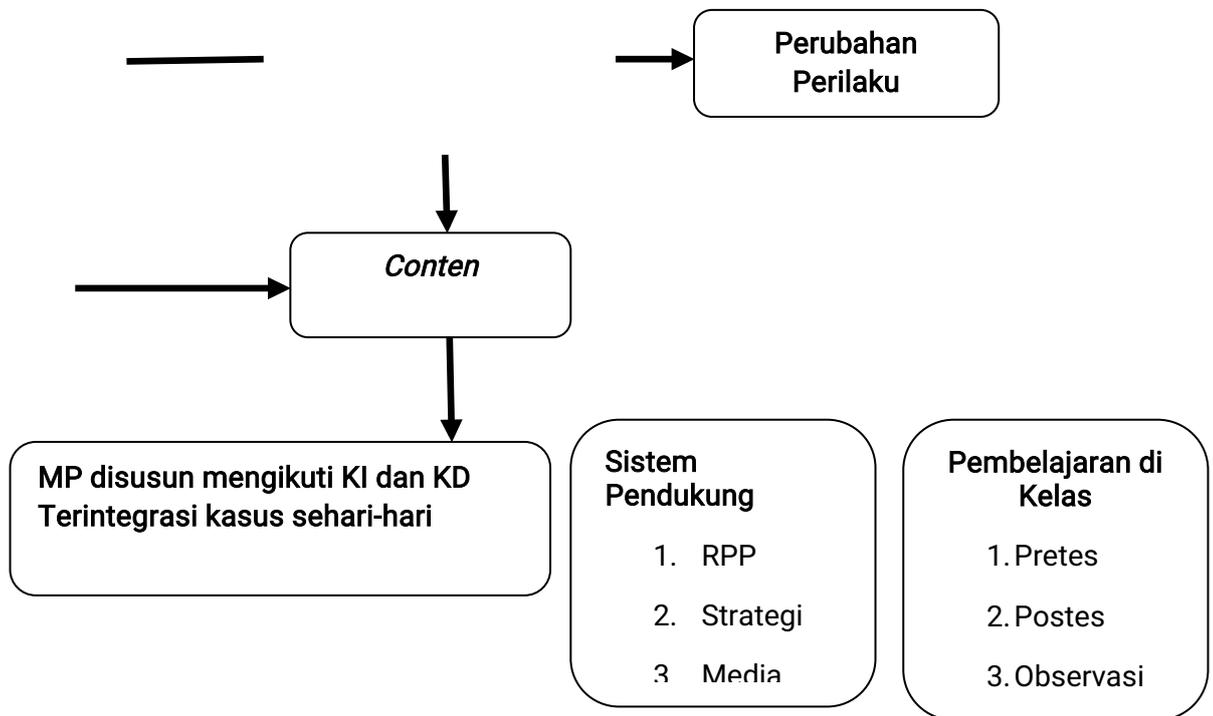
Pada tahap ini peneliti menyusun video berdasarkan analisis dari kebutuhan dan kurikulum yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan komunikasi siswa kelas V SDUA Taman Harapan Curup. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mendukung guru dalam menyediakan bahan ajar dan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar pada muatan IPA. Selain materi yang termasuk dalam media pembelajaran, video animasi dibuat sesuai dengan sumber buku guru yaitu buku siswa RPP yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran menampilkan video animasi pada muatan IPA dengan bahasa yang mudah dipahami pengguna. Hasil dari pembuatan konsep video animasi dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang akan dijadikan acuan bagi guru untuk membelajarkan materi IPA secara kontekstual.

Perancangan konseptual video pembelajaran berbasis animasi ini merupakan pengalaman pertama bagi peneliti, karakteristik media pembelajaran video animasi ini dirancang sebagai bahan ajar bertujuan untuk meningkatkan komunikasi siswa. Rancangan ini menghadirkan media pembelajaran berbasis video animasi yang berfokus pada komunikasi siswa. Dalam proses pembelajaran materi yang disajikan

bersifat kontekstual dan tetap sejalan dengan dengan Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.

Bagian detail desain konseptual video animasi yang dikembangkan berdasarkan aspek kebutuhan yang disajikan dalam gambar di bawah ini:





Gambar 4.1 Kerangka Konsep Media Video Animasi

b. Draf Fisikal Video Animasi

Media pembelajaran video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster dan Pinterest. Desain media pembelajaran dibuat semenarik mungkin, dan pembahasan materi dijelaskan secara detail sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menjawab pertanyaan tentang materi yang dibahas. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain didesain semenarik mungkin, media pembelajaran berbasis video animasi ini juga dilengkapi dengan sosok guru yang bergerak dan dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan konsep materi pembelajaran.

Tujuan pembuatan animasi guru bergerak adalah untuk menarik

perhatian siswa agar fokus pada media pembelajaran video animasi. Gambar-gambar yang terdapat dalam video animasi yaitu gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga dengan melihat gambar tersebut peserta didik bisa dengan mudah mengetahui materi apa yang akan dibahas. Penggunaan karakter guru dan gambar bergerak dimaksudkan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan oleh siswa dimana saja. Secara detail video yang dikembangkan oleh peneliti memuat antara lain:

- 1) Tema pelajaran yang akan digunakan “ Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 1 dan 2 pada muatan IPA”.
- 2) Mengintegrasikan aktivitas sehari-hari pada video
- 3) Menggunakan fitur-fitur aplikasi animasi untuk memberi daya tarik pada video dan informasi-informasi penting yang harus dipahami siswa
- 4) Menyajikan informasi pendukung video
- 5) Menyajikan evaluasi.

Bagian detail tampilan produk video animasi sesuai materi IPA disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.1
Bagian-bagian Pada Video Animasi

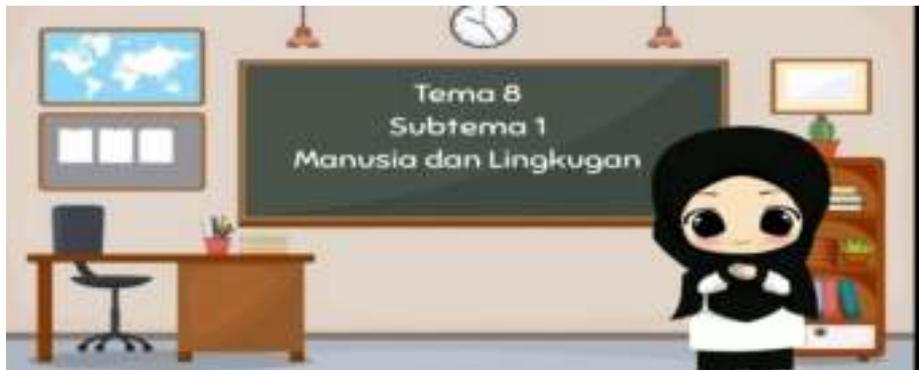
No	Gambar dan Keterangan
----	-----------------------

1



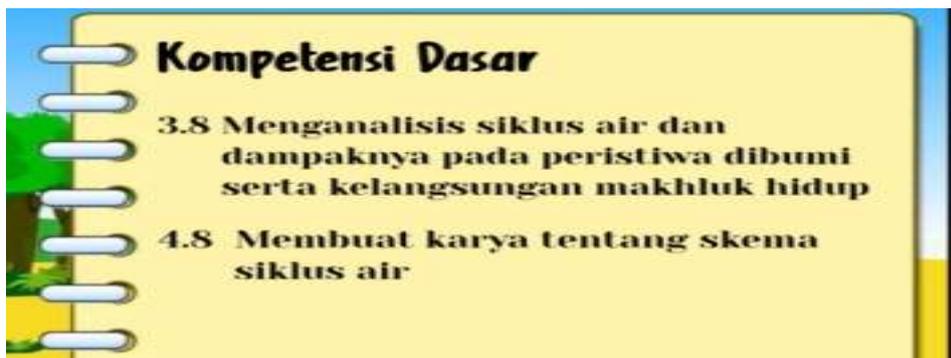
Pada bagian depan terdiri dari judul lingkungan sahabat kita, identitas perguruan tinggi, identitas peneliti

2



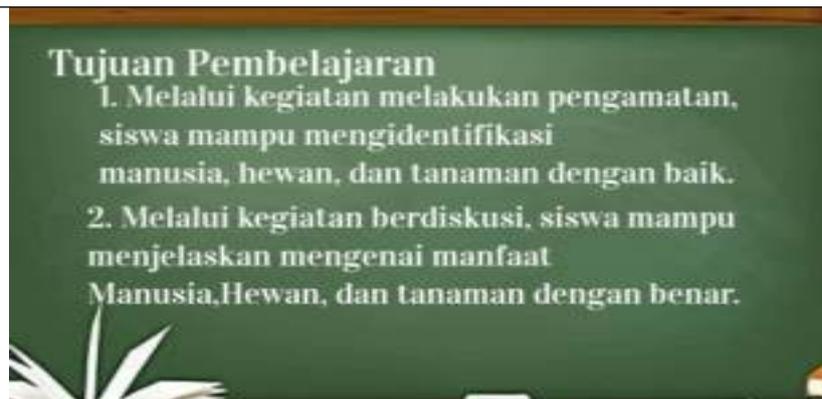
Pada bagian pembukaan video berisi ucapan pembukaan pembelajaran berupa salam, kemudian dijelaskan materi apa yang akan dibahas.

3



Pada bagian kompetensi dasarberisikan tentang kompetensi dasar dari materi pelajaran yang akan dibahas.

4



Pada bagian tujuan pembelajaran berisikan tentang tujuan pembelajaran dari materi pelajaran yang akan dibahas.

5



Pada bagian isi berisi konsep dari materi yang akan dibahas yaitu mengenai manfaat air.

6



Pada bagian video selanjutnya menjelaskan tentang manfaat air untuk keperluan Rumah Tangga.

7



Pada bagian video selanjutnya menjelaskan tentang manfaat air bagi tumbuhan.

8



Pada bagian video selanjutnya menjelaskan tentang manfaat air untuk hewan.

9



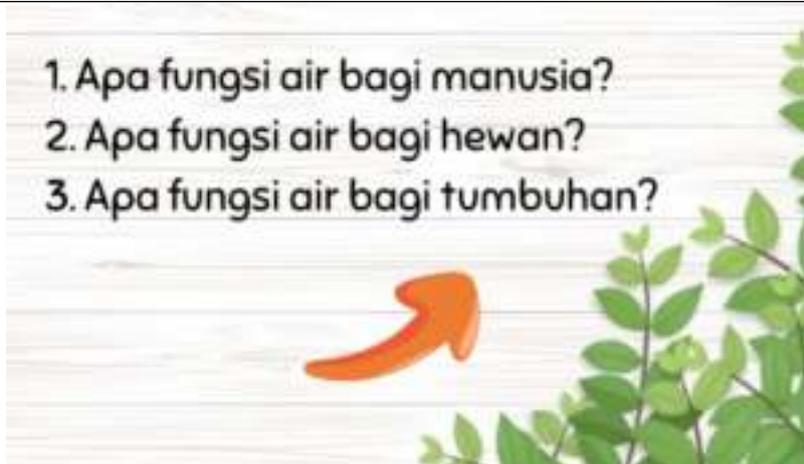
Pada bagian video selanjutnya menjelaskan tentang manfaat air untuk keperluan umum.

10



Pada bagian ini membahas tentang materi apa itu siklus air, bagaimana proses siklus air dan tahapan-tahapan pada siklus air

11



Pada bagian ini berisikan soal-soal tentang fungsi air bagi kelangsungan hidup beserta penyelesaiannya.

12

Setelah mendengarkan penjelasan kakak tadi,
Nah sekarang coba diskusikan
bersama teman sebangku kalian
mengenai proses apa sajakah
yang terjadi pada siklus air?



Pada bagian slide ini berisikan tentang soal latihan yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah di bahas.



Pada bagian akhir berisi penutupan proses pembelajaran beserta ucapan terima kasih.

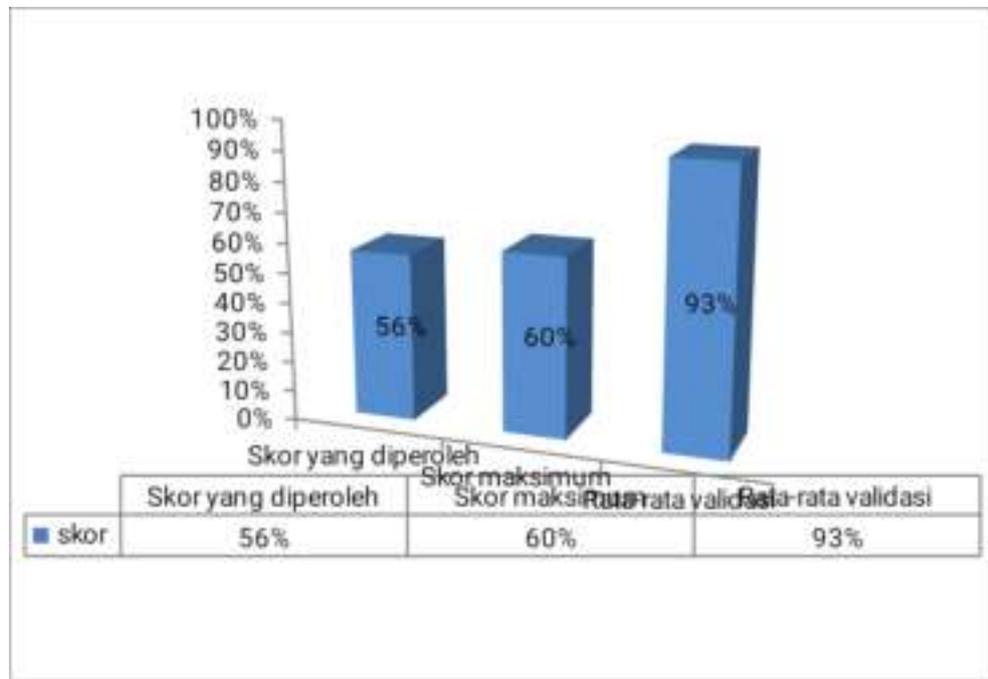
4. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

Bentuk video yang sudah dibuat oleh peneliti kemudian divalidasi kepada beberapa ahli untuk mengetahui bagaimana kelayakan video yang dikembangkan. Tahapan validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli kurikulum pembelajaran dan ahli media.

a. Ahli Materi

Adapun validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 19 Juli 2022 oleh Ibu Dr. Sita Husnul Khotimah, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam materi pelajaran IPA di STAI Al-Hikmah Jakarta. Hasil validasi yang di

lakukan oleh ahli materi akan disajikan dalam bentuk gambar grafik dibawah ini:



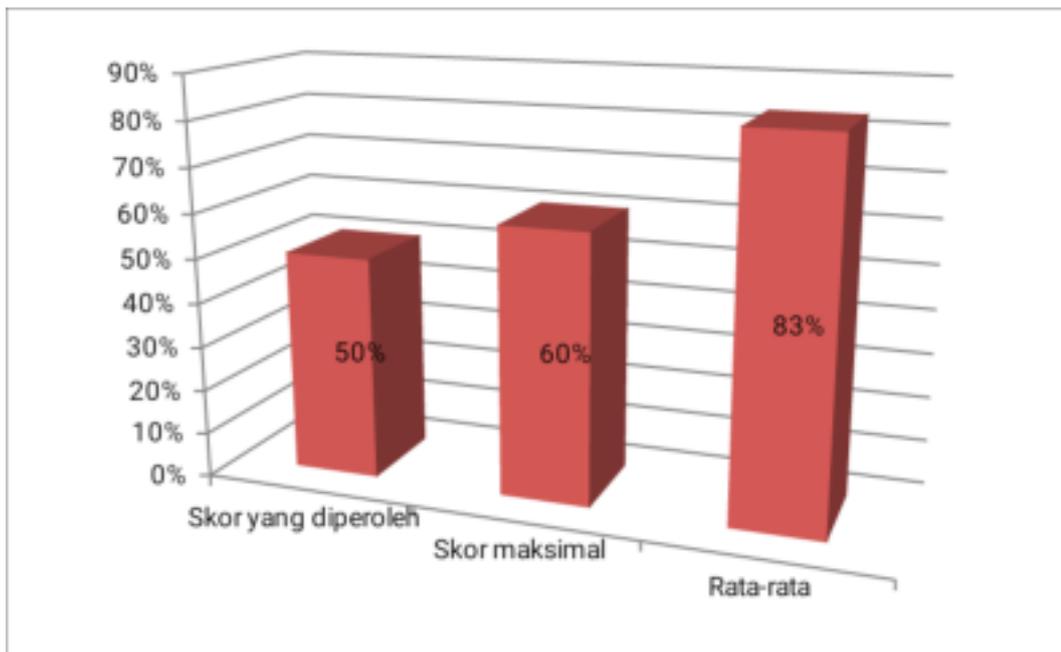
Gambar 4.2 Grafik Penilaian Ahli Materi.

Berdasarkan Grafik 4.2 diatas diperoleh rerata keseluruhan 93% dengan kategori sanga valid. Hal ini

menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga model dan produk layak dan bisa diimplementasikan.

b. Ahli Kurikulum Pembelajaran

Adapun validasi ahli kurikulum pembelajaran dilakukan pada tanggal 21 Juli 2022 oleh Bapak Dr. Tusriyanto, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang kurikulum di IAIN Metro Lampung. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli kurikulum pembelajaran akan disajikan dalam bentuk gambar grafik dibawah ini:

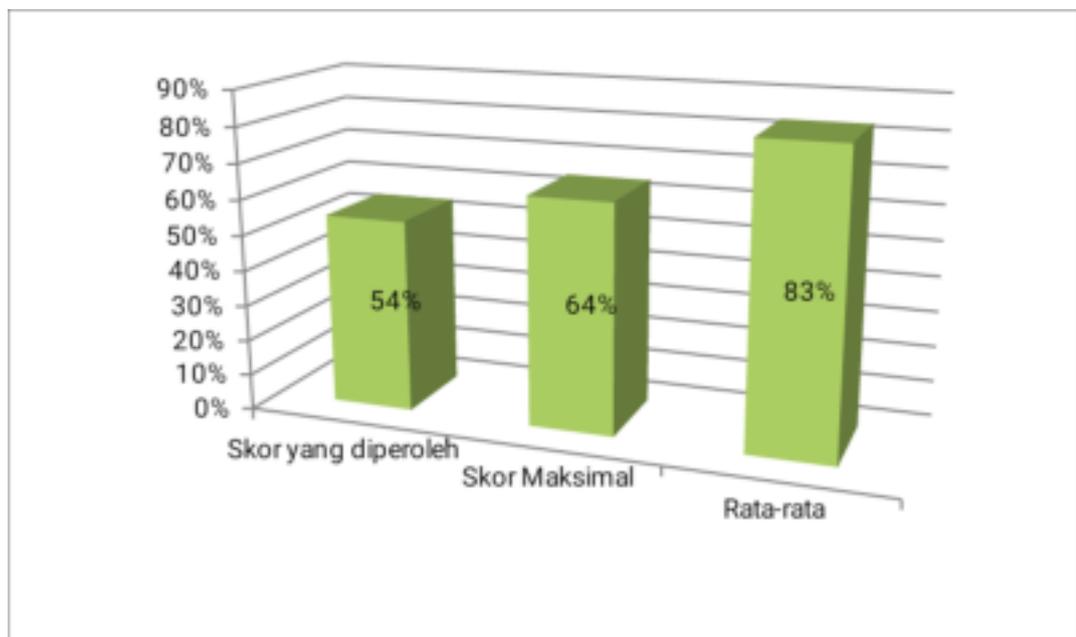


Gambar 4.3 Grafik Penilaian Ahli Kurikulum Pembelajaran

Berdasarkan Grafik 4.3 diatas diperoleh rerata keseluruhan 83% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga model dan produk layak dan bisa diimplementasikan.

c. Ahli Media

Adapun validasi ahli media dilakukan pada tanggal 19 Juli 2022 oleh Bapak Wandy Syahindra, M.Kom selaku dosen yang ahli dalam bidang media di IAIN Curup. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media akan disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini :



Gambar 4.4 Grafik Penilaian Ahli Media

Berdasarkan Grafik 4.4 diatas diperoleh rerata keseluruhan 83% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang didesain peneliti dari beberapa aspek sehingga model dan produk layak dan bisa diimplementasikan.

5. Revisi Desain Produk Video Animasi

Pada tahap ini yaitu tahap revisi desain, setelah peneliti melakukan validasi produk pengembangan kepada ahli kemudian peneliti mendapatkan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum pembelajaran. Revisi desain ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli validator.

Setelah validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli kurikulum pembelajaran dan ahli media, maka selanjutnya peneliti melakukan tahap revisi pengembangan produk yang dirancang. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga layak dan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Adapun beberapa saran dan masukan para ahli terhadap pengembangan video ini disajikan sebagai berikut:

a. Revisi Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi kemudian direvisi oleh peneliti dengan menambahkan komponen berikut:



Gambar 4.5 Saran dan Komentar Ahli Materi

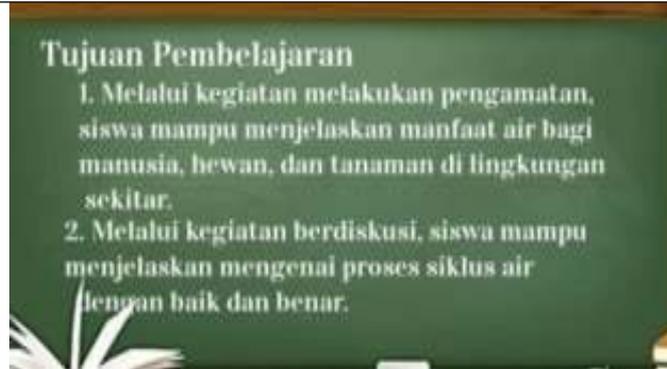
Pada gambar 4.5 diatas dengan maksud yaitu: 1) Cek redaksi tujuan no 1 mungkin maksudnya manfaat air bagi mausia; 2) Contoh dalam kehidupan sehari-hari sudah bagus,hanya saja pada bagian manfaat untuk pertanian peternakan tidak ada gambar aktifitasnya; 3) jika dampak akan ditambahkan bisa diletakkan setelah manfaat atau diakhir pada evaluasi jika mau dibuat bahan diskusi. Secara detail hasil revisi dari validasi ahli materi yaitu disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2

Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Materi

No	Gambar dan Keterangan
----	-----------------------

1.



Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD, Indikator dan materi pelajaran.

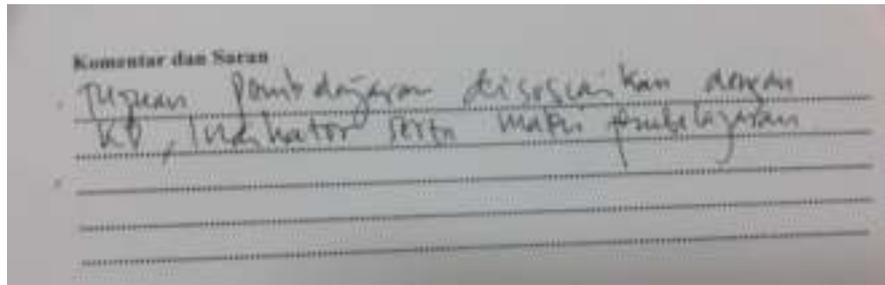
2.



	<p>Pada bagian contoh tentang manfaat air untuk pertanian dan peternakan berikan contoh gambar aktifitasnya.</p>
<p>3.</p>	<div data-bbox="657 439 1343 896" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Setelah mendengarkan penjelasan kakak tadi, Nah sekarang coba diskusikan bersama teman sebangku kalian mengenai proses apa sajakah yang terjadi pada siklus air dan dampaknya bagi kehidupan di bumi?</p>  </div> <p>Tambahkan pertanyaan tentang dampak dari siklus air di bumi pada pertanyaan diakhir</p>

b. Revisi Ahli Kurikulum

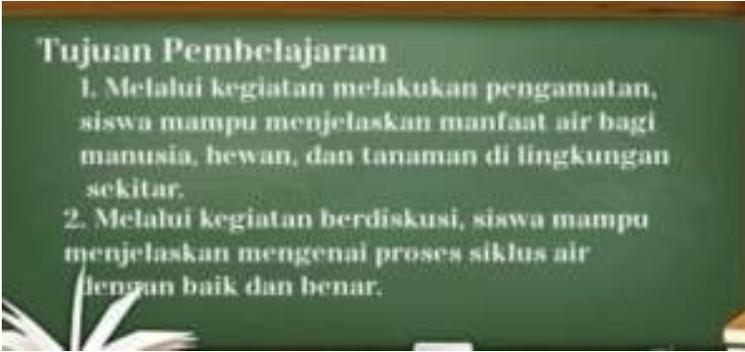
Hasil validasi dari ahli kurikulum pembelajaran kemudian direvisi dengan menambahkan komponen berikut:



Gambar 4.6 Saran dan Komentar Ahli Kurikulum

Pada Gambar 4.6 diatas yaitu dengan maksud: 1) Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD, Indikator serta materi pelajaran. Secara detail hasil revisi komentar dari ahli kurikulum pembelajaran yaitu disajikan dalam tabel berikut:

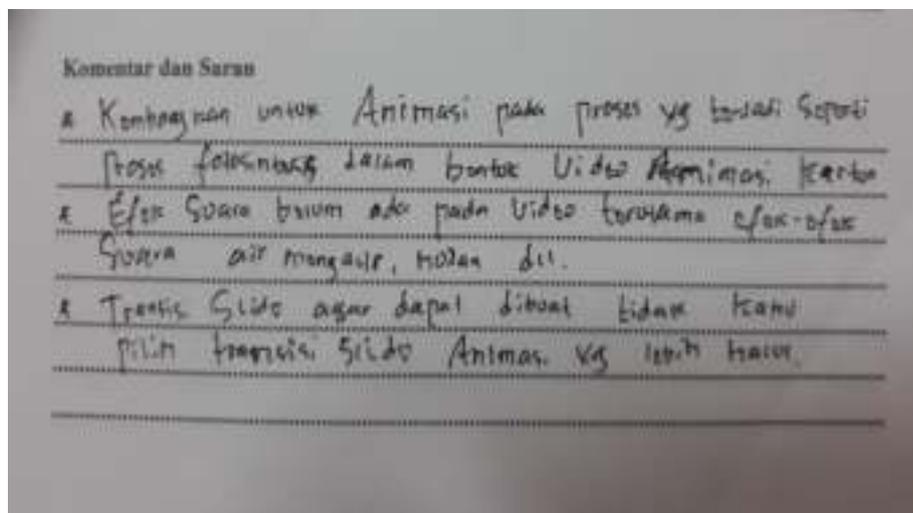
**Tabel 4.6
Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Kurikulum Pembelajaran**

No	Gambar dan Keterangan
1.	

	Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD, indikator dan materi pelajaran
--	---

c. Revisi Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media kemudian direvisi dengan menambahkan komponen berikut:



Gambar 4.7 Saran dan Komentor Ahli Media

Dari gambar 4.7 diatas maka secara detail hasil revisi yang dilakukan peneliti dari ahli media di sajikan kedalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Bagian Video Sesudah di Revisi dari Ahli Media
Gambar dan Keterangan

No	Gambar dan Keterangan
1.	 <p data-bbox="643 1173 1361 1272" style="text-align: center;">Pada bagian animasi lebih dikembangkan lagi animasi-animasi kartun</p>
2.	

	Efek suara dari video pembelajaran yang di rancang
3.	 <p data-bbox="906 1227 1098 1258">Transisi slide</p>

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis Data

Sejauh observasi yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran di Sekolah Dasar yaitu proses pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan kurikulum, sudah ada KI dan KD namun belum bersifat operasional, pembelajaran masih bersifat monoton, guru baru menggunakan bahan ajar yang konvensional yaitu hanya berpacu pada buku yang diterbitkan oleh Erlangga tidak ada bahan ajar pendamping berupa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran

konvensional tidak memberi ruang kepada siswa untuk berinovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan teori atau yang sejalan dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran yang konvensional tidak memberikan ruang gerak yang cukup untuk siswa berperan aktif dan berekspresi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang masih terpaku kepada guru saja dengan metode ceramah dan tanpa bantuan alata media sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.³⁷

Rancangan media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan berdasarkan analisis terhadap kurikulum, kemudian kebutuhan dari guru dan siswa dikarenakan inovasi menuntut harus sesuai tuntutan kebutuhan guru dan siswa . Hal ini menjadi landasan bahwa pengembangan rancangan pembelajaran berbasis analisis kebutuhan itu sesuai. Hal ini sejalan dengan teori bahwa media tidak hanya sebagai alat bantu guru tetapi jugasebagai penyampai informasi dan pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat memberikan nilai tambahan dalam proses pembelajaran.³⁸ Kemudian rancangan ini menggunakan konseptual desain dengan menganalisis kurikulum, menganalisis pembelajaran serta aspek-aspek komunikasi siswa di dalam video seperti tata bahasa yang baik, jelas dan mudah dipahami, serta suara yang jelas. Dari pengumpulan data maka dalam

³⁷ Djamarah Ahdar, *Belajar dan Pembelajaran*, (CV Kaffah Learning Center: Jakarta 20019) hal.10

³⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasi* (Jakarta: RinekaCipta, 2008) hal 121.

pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Tematik yaitu pada muatan IPA kelas V SDUA Taman Harapan Curup.

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk masal, namun disini peneliti hanya menggunakan 5 tahap dari pengembangan model Borg and Gall yaitu hanya sampai pada tahap revisi desain.

Berdasarkan validasi yang diperoleh peneliti dari validator ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum pembelajaran maka diperoleh persentase skor persentase yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebesar 93% dengan kriteria sangat valid, persentase skor validasi yang diberikan oleh ahli kurikulum pembelajaran sebesar 83% dengan kriteria valid, kemudian persentase skor validasi yang diberikan oleh ahli media yaitu sebesar 83% dengan kriteria valid.

Selanjutnya, dari hasil analisis angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum pembelajaran maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video animasi layak diimplementasikan. Pada media pembelajaran berbasis video animasi ini dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tentang muatan IPA yang difokuskan pada pembahasan manfaat air dan proses terjadinya siklus air, Karena media pembelajaran Video Animasi

pada mata pelajaran IPA Kelas V telah dirancang dengan berbagai animasi dengan gambar yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum pembelajaran memamparkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi layak digunakan untuk peserta didik dan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA dapat menarik minat dan meningkatkan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran serta dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil validasi media

pembelajaran berbasis video animasi pada dalam meningkatkan komunikasi siswa kelas V SDUA Taman Harapan Curup, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SDUA Al-Lathif oleh guru dan siswa terhadap Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas yaitu masih bersifat monoton atau konvensional, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku dan tidak adanya media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa belum mencapai KKM, pengembangan penelitian ini mengikuti prosedur *Reseach & Development* dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dilihat dengan menggunakan hasil validasi dari ahli. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran video animasi oleh ahli materi mencapai persentase kelayakan/kevalidan sebesar 93%. Laporan ahli kurikulum mencapai persentase kelayakan/kevalidan sebesar 83%. Respon penilaian dari Ahli Media memperoleh persentase kelayakan/validitas sebesar 83%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan komunikasi siswa “layak untuk di implementasikan”.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPA sangat dibutuhkan peserta didik dikarenakan proses

pembelajaran yang tidak sepenuhnya dilaksanakan menggunakan media. Video animasi juga dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, video animasi dapat meningkatkan komunikasi peserta didik pada muatan IPA.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat bagi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut ialah:

1. Bagi Sekolah Peneliti berharap sekolah bisa memfasilitasi sarana dan prasarana pendukung untuk pendidik berkreasi sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan nyaman dan kondusif.
2. Bagi Guru Peneliti berharap guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar saat proses pembelajaran seperti menggunakan media-media yang menarik berupa video animasi dan media lainnya sehingga peserta didik merasa senang dalam pembelajaran dan terciptanya kelas yang aktif dan kondusif.
3. Bagi Peneliti yaitu melakukan Implementasi dari pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada subtema 1 dengan variabel yang belum ada pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran di SMA N 1 Depok Skripsi*. fak. Tarbiyah, Sleman Yogyakarta.
- Arsyad Azhar. 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Cahyani Dwi Fitriyani, 2021, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, Skripsi* Fak. Tarbiyah Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Cangara. Hafied. 2008, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010, *Media Pembelajaran: Perencanaannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013 *Media Pembelajaran: Perencanaannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta Gava Media.
- Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta. Gava Media. 2014)
- Darmawan. D. 2011, *Teknologi Pembelajaran*. Bandung, Rosdakarya.
- Dede Rosyada, 2004, *Paradigma Pendidikan Demokratis, Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Djamaludin Ahdar.2019, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Kompetensi Pedagogis* Jakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah Syaiful Bahri dan Zain Aswan, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Effendi, 1996, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, Yogyakarta: Al-Amin Press.

Fadillah M. 2014, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*, Yogyakarta: ar-ruzz media.

Hidayat. 2003, *Pengembangan Kurikulum Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Kurniawan D. 2014, *Pembelajaran Terpadu Tematik Teori, Praktik dan Penelitian*. Bandung, Alfabeta.

Kustandi C dan bambang, 2013, *Media pembelajaran : Manual dan Digital*, Bogor. Graha Indonesia.

Majid. Abdul. 2013, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. 2013, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Munir. 2009, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Afabet. Bandung.

Noviyanti Merry, 2011, *Pengaruh Motivasi dan Keterampilan Berkomunikasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa pada Tutorial Online Berbasis Pendekatan Kontekstual* Jurnal Pendidikan Vol .12 No.2, Universitas Terbuka.

Nugraheni, Anisa Wahyu. 2014, *Pengemabngan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint pada Materi Sistem Pembayaran di SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta.

Pribadi. B. 2014, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, PT Dian Rakyat.

- Pah. Mariance. 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum 2013. Subtema Bersyukur atas Keberagaman*. Skripsi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Purnama, 2013, Bambang Eka. *Konsep Dasar Multimedia*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Raudhonah, 2007, *Ilmu Komunikasi*, Jakarta: UIN Press.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2.
- Rusman, Kurniawan Deni dan Cipi Riyana, 2013, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Teknologi dan Komunikasi* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky AS. 2015, *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sudjana. 2005, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014, *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2016, *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2020, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sunandar, 2020, Berlian. *Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran*, Skripsi. Lampung: Fak. Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

Suyadi, 2013, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Republik Indonesia NO 20 tahun 2003, Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Warsita. Bambang. 2008, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* Jakarta: Rineka Cipta.

Wina. Sanjaya, 2005, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis*

L
A
M
P
I
R
A

N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup
Kelas / Semester	: V (Lima) Al-Lathif/ 2
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 1	: Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 JP (x 30 Menit)

A. KOMPETENSI DASAR

IPA

- 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup
- 4.8 membuat karya tentang skema siklus air

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman di lingkungan sekitar.
2. Melalui kegiatan berdiskusi siswa mampu menjelaskan mengenai proses siklus air dengan baik dan benar.

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Fungsi air bagi kelangsungan hidup makhluk hidup
2. Proses siklus air yang terjadi di bumi

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (Orientasi) 2. Guru meminta siswa untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 3. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan dipimpin oleh salah seorang siswa. (*PPK Religius) 4. Menyanyikan Lagu Wajib Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (*PPK Nasionalis) 5. Guru menginformasikan tema yang akan dibahas yaitu tentang tema 8 "<i>Lingkungan Sahabat Kita</i>" dengan subtema 1 "<i>Manusia dan Lingkungan</i>". (Apersepsi) 6. Guru Menginformasikan tujuan pembelajaran dari tema yang akan dibahas yaitu tentang tema 8 "<i>Lingkungan Sahabat Kita</i>" dengan subtema 1 "<i>Manusia dan Lingkungan</i>" pada muatan IPA. (*PPK Nasionalis) 7. Guru memberikan kata-kata motivasi yang dapat memicu semangat siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. (Motivasi). 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan bahwa air sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lain di bumi. Yang sudah dijelaskan di dalam video pembelajaran kemudian Guru mengajukan pertanyaan apa saja fungsi air bagi kelangsungan makhluk hidup? 2. Siswa mendalami materi dengan membaca materi tentang tema 8 subtema 1 yang terdapat pada buku paket BUPENA yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Informasi penting tentang urutan peristiwa yang terjadi pada teks nonfiksi 2.2 Informasi penting tentang fungsi air bagi 	40 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kelangsungan hidup makhluk hidup (Literasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik diorganisasikan dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 Siswa 4. Guru bersama siswa menyimak video pembelajaran tentang fungsi air bagi manusia, hewan dan tumbuhan melalui media video animasi 5. Peserta didik menganalisis fungsi air bagi kelangsungan hidup makhluk hidup berdasarkan video yang telah ditayangkan 6. melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku paket <i>BUPENA</i> siswa. (Mandiri) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 2. Melakukan penilaian hasil belajar berdasarkan tugas yang dikerjakan siswa. 3. Guru menginformasikan kembali kesimpulan materi yang telah dipelajari serta memberikan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan baik. (*PPK Integritas) 4. Guru menginformasikan tugas siswa untuk pertemuan selanjutnya. 5. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam. (*PPK Religius) 	10 Menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar

- a. Irene Maria Julia Astuti, dkk, 2016. *Buku Penilaian BUPENA Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita* Jakarta: Erlangga.
- b. Heni Kusmawati, 2017 Tematik Terpadu Buku siswa Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita, Jakarta : Kementrian Pendidika dan Kebudayaan.

c. Video pembelajaran

d. Internet dan sumber lain yang relevan.

2. Media

a. Video animasi

b. Laptop

c. Smartphone

d. LKS

F. ASSESSMENT (PENILAIAN)

1. Sikap

No	Nama Siswa	Perkembangan Prilaku															
		Rasa Ingin Tahu				Kerjasama				Tekun				Ketelitian			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K
1																	
2																	
3																	
dst																	

Catatan:

SB = sangat Baik; B= Baik; C= Cukup; K= Kurang.

2. Keterampilan (Penilaian Kinerja Praktik)

Rubrik Penilaian Kinerja Praktik

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Ketepatan menceritakan contoh cerita berdasarkan gambar	Siswa mampu menceritakan dengan tepat dan percaya diri tentang cerita berdasarkan	Siswa mampu membuat 2 dari 4 cerita yang berdasarkan gambar	Siswa mampu menceritakan 2 dari 4 cerita berdasarkan gambar	Siswa belum mampu membuat dan menceritakan cerita berdasarkan gambar.

		gambar			
--	--	--------	--	--	--

Curup, 2022
Mahasiswa

Nur Hasanah
Nim : 18591098

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

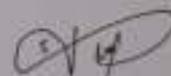
Nama Sekolah : SD Unggulan Alsyahid Taman Harapan Cemp
 Nama Sumber Informasi : Rikka Fatmaha - S.Pd
 Dilaksanakan tgl/Bln/Thn : 15 Maret 2022
 Kelas/Semester : V/II

No	Aspek Yang dinilai	Tertak ma	Tidak Tertak ma	Keterangan
Pembukaan/Membuka Pelajaran				
1	Mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis	✓		
2	Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai	✓		
3	Memberikan apresiasi	✓		
4	Menyampaikan cakupan materi dan kegiatan yang akan dilaksanakan	✓		
5	Menyampaikan relevansi topik/dengan kehidupan sehari-hari	✓		
Kegiatan Inti				
1	Proses Eksplorasi (kegiatan siswa dalam menggali beberapa informasi tentang topik yang dipelajari)		✓	
	Melibatkan siswa untuk menggali informasi terkait dengan topik		✓	
	Menggunakan strategi atau pendekatan metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa		✓	
	Menggunakan media/alat bantu pembelajaran		✓	
	Menggunakan sumber belajar	✓		
	Mendfasilitasi terjadinya interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran	✓		
	Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran		✓	
	Merancang tugas yang harus dikerjakan siswa	✓		
2	Proses Elaborasi (mengembangkan instrumen/alat penilaian untuk mengukur kemampuan kompetensi)	✓		
	Penilaian rencana pelaksanaan	✓		

	pembelajaran			
	Penampilan rencana pembelajaran		✓	
	Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk bertindak tanpa rasa takut	✓		
3.	Proses konfirmasi . memberikan umpan balik positif	✓		
	Memberikan penguatan terhadap keberhasilan siswa	✓		
	Melakukan penilaian proses pembelajaran	✓		
	Kegiatan Akhir/ Menutup Pembelajaran			
	Merangkum materi pembelajaran bersama siswa	✓		
	Melakukan penilaian akhir hasil pembelajaran	✓		
	Memberikan kesempatan siswa untuk mengadakan refleksi diri		✓	
	Memberikan tindak lanjut seperti mengadakan remedial, pengayaan, penugasan atau RPP	✓		

Curup, 19 Juli 2022

Pelaksanaan Pengamatan



Nur Hasanah

Nim : 18591098

Hasil Observasi Materi, Media, dan Tujuan Pembelajaran

No	Aspek	Realisasi
1.	Rumusan KI dan KD	Rumusan KI an KD sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 namun pada perumusan Indikator masih belum sepenuhnya operasional.
2.	Materi	Pengembangan dan pengorganisasian materi sudah sesuai dengan KI dan KD, Namun dalam menentukan metode pembelajaran masih satu jenis yaitu ceramah.
3.	Sintaks	Rancangan atau langkah kegiatan pembelajaran sudah dilakukan dengan sesuai, kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir.
4.	Materi	Guru belum menyusun perencanaan pembelajaran berbasis video yang sesuai dengan KD, materi dan tingkat perkembangan peserta didik.
5.	Alat/ Bahan	Sumber belajar yang digunakan guru hanya satu jenis yaitu berupa buku. Dalam merencanakan media/alat bantu guru belum mencantumkan media dengan jelas dalam RPP.
6.	Strategi	Pengorganisasian peserta didik masih berbentuk klasik dengan duduk berbaris sesuai dengan kelas pada umumnya.

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan

Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup

Informan : Guru kelas V Al-Lathif

Hari /tgl : Senin/ 30 Mei 2022

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Proses Pembelajaran	
	a. Kesiapan perangkat pembelajaran	1. Bagaimana proses pengembangan silabus tematik yang ibu lakukan
	b. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik	2. Bagaimana proses kegiatan awal hingga akhir pembelajaran tematik yang biasanya ibu lakukan saat proses pembelajaran?
	c. Penggunaan bahan ajar	3. Apa saja bahan ajar yang sudah ibu gunakan selama ini saat proses pembelajaran?
	d. Kesiapan proses pembelajaran	4. Bagaimana kesiapan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran tematik?
	e. Kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran	5. Bagaimana aktivitas siswa yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran tematik?
f. Pencapaian hasil pembelajaran tematik	6. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik?	

2.	Media Pembelajaran Video Animasi	
a. Pemahaman guru terhadap video pembelajaran	1. Apakah ibu pernah menggunakan bahan ajar berbasis video dalam pembelajaran tematik selain buku yang disediakan disekolah?	
b. Penerapan terhadap media pembelajaran dikelas	2. Bagaimana video yang ibu kembangkan selama ini?	
c. Kesesuaian media video dengan materi pembelajaran	3. Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah membantu dan mendukung proses pembelajaran ?	
	4. Bagaimana aktivitas belajar yang ibu gunakan ketika menggunakan video	
	5. Apakah video itu memuat teks unsur pendukung materi?	
	Komunikasi Siswa	
a. Siswa mampu berdiskusi	1. Apakah siswa pernah berdiskusi, atau kerja kelompok dengan teman sekelas ketika pembelajaran tematik di laksanakan?	
b. Bertanya		
c. Menyampaikan pendapat	2. Apakah siswa pernah bertanya ketika kurang faham dari materi yang dijelaskan guru?	
d. Bekerja sama	3. Apakah siswa pernah menyampaikan pendapat ketika berdiskusi saat pembelajaran?	
e. Setuju atau tidak adanya bahan ajar berupa media yang dapat meningkatkan komunikasi siswa	4. apakah siswa bisa bekerja sama di dalam kelas?	
	5. Bagaimana komunikasi siswa	

	f. Saran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan komunikasi siswa	antar sesama teman sekelas ketika pembelajaran tematik?
		6. Apakah bapak ibu tertarik menggunakan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan komunikasi siswa dalam pembelajaran tematik?
		7. Apakah ibu/bapak setuju jika adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dapat meningkatkan komunikasi siswa

Hasil Wawancara Guru

No	Informan	No Soal	Pernyataan Guru
1.	Ummi Riska Fatmala, S.Pd.	1	Untuk pengembangan silabus itu biasanya sudah ada panduannya sendiri dari sekolah, kadang ada juga yang kami kembangkan sendiri kemudian ada juga yang sudah disediakan, tapi kebanyakan kami kembangkan sendiri. Jadi untuk pengembangan silabus itu menyesuaikan dengan perubahan-perubahan kurikulum yang terjadi
		2	Biasanya untuk kegiatan awal pada pembelajaran tematik yaitu seperti biasa pada awal pembelajaran diawali dengan pembukaan terlebih dahulu, anak-anak berdo'a, guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa kemudian guru memberi tahu pelajaran apa yang akan dipelajari dan materi apa yang akan dibahas kemudian guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya dan diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi sebelumnya kemudian baru masuk ke pembelajaran inti yaitu pemberian materi diakhiri dengan

			latihan kemudian penutup
		3	Kalau bahan ajar yang sudah pernah digunakan digunakan yaitu tentang siklus air, dan tata surya yaitu berupa media yang anak-anak buat sendiri, anak-anak diminta membuat siklus air dengan berbahan kardus, bahan ajarnya juga berupa buku sebagai pedomannya dan sumber-sumber dari internet juga
		4	Guru memaparkan kalau untuk kesiapan siswa biasanya yaitu buku panduannya yaitu buku tematik, buku tulis, kemudian biasanya kalau mendapatkan tugas pekerjaan rumah kayak membuat kerajinan tangan atau membuat media itu mediana dibawa kesekolah itu juga bisa menjadi bahan ajar dalam proses pembelajaran
		5	Guru menjawab Ya biasanya kalau aktivitas siswa saat proses pembelajaran yaitu kadang berdiskusi dengan teman sekelas, kemudian ada juga mengerjakan soal-soal latihan
		6	Guru menjawab kalau untuk hasil belajarnya ada sebagian siswa yang sudah mencapai KKM dan ada juga yang belum mencapai. Jadi tidak semua siswa mendapatkan nilai yang memuaskan dan sesuai kriteria ketuntasan
		7	Kalau untuk media berupa video itu pernah tapi tidak selalu dulu pada saat Covid karena pembelajarannya dilaksanakan secara daring jadi pertemuannya melalui aplikasi <i>Google Meet</i> kadang belajarnya kami menampilkan berupa video pembelajaran kadang juga berupa powerpoint. Tapi kalau untuk pembelajaran secara tatap muka belum pernah menggunakan video
		8	Kalau untuk video pembelajaran yang dikembangkan itu videonya buat sendiri, karena kebijakan dari sekolah setiap pembelajaran yang dilakukan secara daring itu videonya harus buat sendiri. Jadi kadang ya berbentuk video pembelajaran kadang berbentuk powerpoint dan lain sebagainya
		9	Sejauh ini untuk media pembelajarannya sendiri itu kan tidak semua materi pelajaran menggunakan media yang bisa dipraktek kan,

			ada materi yang bisa menggunakan media dan ada yang tidak jadi ada sebagian materi yang belajarnya hanya menggunakan bahan ajar buku dan guru yang menjelaskan tanpa dipraktekkan secara langsung
		10	Proses pembelajaran yang dilakukan pada saat belajar menggunakan video yaitu anak diminta untuk berperan aktif, antusias merasa lebih semangat saat belajar menggunakan video disana video sebagai fasilitator akan tetapi belajar menggunakan video itu pada saat adanya Covid jadi belajarnya secara daring jadi agak kurang efektif karena kadang terkendala sinyal dan kurang pengawasan secara langsung jadi anak-anak kurang fokus dalam menyimak materi yang dipaparkan
		11	Iya pernah, saat pembelajaran siswa sering berdiskusi bekerja kelompok dengan teman sebangkunya bekerja sama mengerjakan tugas kelompok dengan teman-temannya
		12	Iya pernah, ada salah satu atau sebagian siswa yang bertanya jika ada materi yang kurang difahami, namun ada juga siswa yang tidak berani atau malu-malu untuk bertanya karena pemalu dan tidak berani
		13	Iya pernah, tapi hanya satu dua siswa saja, tidak semua siswa berani menyampaikan pendapat kedepan atau mengangkat tangan kemudian menyampaikan pendapatnya
		14	Iya pernah, siswa bekerja sama dengan teman-temannya biasanya saya bagi menjadi beberapa kelompok kemudian siswa bekerja sama mengerjakan soal-soal latihan atau membuat karya
			Untuk komunikasinya siswa nya ya sama seperti biasa tanya jawab kemudian mendiskusikan hal-hal yang tidak fahami. Bermain bercanda dengan teman-teman saat pembelajaran
		16	Iya saya sangat tertarik, karena menurut saya jika belajar didampingi dengan video itu anak-anak langsung imajinasinya akan lebih berkembang contohnya (oh ternyata proses terjadinya seperti ini, ternyata bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari) dari melihat video

			pembelajaran tersebut anak-anak lebih senang lebih berimajinasi kemudian juga anak-anak akan lebih mudah memahami pelajaran
		17	nya itu sangat dibutuhkan karena dari video itu bisa meningkatkan keaktifan anak, terus daya pikir anak juga akan lebih berkembang, jadi berfikirnya lebih luas setelah melihat video tersebut karena didalam video itu kan pasti ada animasi-animasi gambar-gambar dan lain-lain, kemudian perlu juga dikembangkan supaya misalnya dari segi bahasanya yang kita gunakan saat didalam video, terkadang anak-anak ada beberapa kata yang belum di mengerti jadi harus lebih dijelaskan lagi

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan

Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup

Informan : Siswa Kelas V SD

Hari /tgl : Senin/ 30 Mei 2022

No	Pertanyaan siswa	Jawaban Siswa
1	Nama lengkap kamu siapa?	
2	Hari apa jadwal pelajaran tematik dalam satu minggu	
3	Apa yang biasanya dilakukan guru saat masuk didalam kelas?	
4	Apa yang kamu rasakan ketika belajar tematik? apakah menyenangkan?	

5	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran ketika menjelaskan materi ?	
6	Apakah guru pernah menggunakan video pembelajaran ketika belajar tematik?	
7	Menurut kamu materi tematik yang disajikan oleh guru menarik?	
8	Apakah kamu paham dengan materi yang dijelaskan guru	
9	Apakah kamu suka berdiskusi dengan teman sekelas	
10	Apakah guru pernah meminta kamu untuk berdiskusi dengan teman ketika belajar	
11	Bagaimana sikap teman-teman kamu di kelas	
12	Apakah teman-teman di kelas kamu pintar-pintar?	
13	Apakah teman sekelasmu suka membantu?	
14	Jika belajar tematik menggunakan media pembelajaran video animasi, apakah akan lebih membantu kamu untuk memahami materi?	
15	Apakah kamu senang ketika belajar tematik menggunakan media pembelajaran video animasi?	

Hasil Wawancara Siswa

No	Informan	No Soal	Pernyataan Siswa
1.	Fahri Imanullah	1	FI
		2	Hari Senin sampai hari Kamis
		3	Biasanya Ummi meminta kami diawali dengan do'a kemudian baca tentang materi minggu lalu terus belajar dimulai
		4	Kadang senang bosan tergantung materi yang dipelajari
		5	Pernah sekali menggunakan media, tidak

			semua materi pakai media kebanyakan ummi yang menjelaskan langsung
		6	Pernah pas waktu adanya covid jadi belajar nya pakai HP melihat video yang ummi kirimkan lewat group
		7	Tergantung materi nya kalau saya suka materinya saya senang tapi kalau tidak saya merasa bosan
		8	Ada yang paham ada yang gak dipahami dari yang dijelaskan ummi
		9	Suka tapi kadang ada teman yang tidak mau diajak diskusi mau sendiri-sendiri
		10	Pernah sama teman sebangku
		11	Ada yang baik ada yang nakal
		12	Ada yang pintar ada yang sedang-sedang
		13	Ada yang membantu ada yang tidak
		14	Iya, saya senang kalau belajarnya pakai media atau sambil nonton jadi gk degerkan penjelasan ummi saja biar tidak bosan
		15	Senang, karena kalok belajar menggunakan video tidak bosan bisa sambil nonton
2.	Nayla Yusriani Bahrli	1	NYB
			Hari Senin sampai hari Kamis
		3	Biasanya Ummi meminta kami untuk do'a terus lqro' dulu literasi baru belajar
		4	Kadang senang kadang juga merasa bosan tergantung materi yang dipelajari
		5	Tidak pernah menggunakan media
		6	Pernah pas waktu covid kami belajarnya pakai zoom jadi ummi memberi materinya dengan video tersu kami tonton
		7	Tidak begitu, kadang menarik kadang tidak tergantung materinya
		8	Ada yang paham ada yang gak dipahami susah untuk ditangkap
		9	Suka
		10	Pernah sama teman sebangku
		11	Ada yang baik ada yang nakal, ada yang jail
		12	Ada yang pintar ada yang tidak terlalu pintar

		13	Ada yang membantu ada yang pelit
		14	Iya, akan lebih jelas jika belajarnya pakai video karena tidak mudah bosan mendengarkan penjelasan dari ummi saja
		15	Senang, karena kalau belajar menggunakan video bisa sambil nonton tidak jenuh dengerkan ummi jelaskan

Materi Pelajaran

Subtema 1 Manusia dan Lingkungan

Muatan IPA (Siklus Air)

A. Manfaat Air Bagi Kehidupan di Bumi

1. Manfaat air bagi tumbuhan
 - a. Sebagai tempat hidup beberapa tumbuhan (eceng gondok, teratai dan tumbuhan lainnya yang hidup di air).
 - b. Membantu sebagai proses fotosintesis (Proses membuat makanan) sebagai fotosintesis dan sebagai pengangkut fotosintesis keseluruhan bagian tumbuhan, air yang diserap oleh tumbuhan, kemudian tumbuhan akan melakukan namanya proses fotosintesis. Dari hasil fotosintesis juga akan diangkut keseluruhan tumbuhan oleh air ini juga.
2. Manfaat air bagi hewan
 - a. Sebagai tempat hidup bagi hewan
 - b. Untuk minum hewan, membersihkan diri (biasanya ada beberapa hewan yang akan mandi namun kebetulan pokoknya tetap untuk minum).
3. Manfaat bagi manusia
 - a. Keperluan rumah tanggaseperti meminum, memasak, mandi dan mencuci menyiram tanaman dan masih banyak lagi
 - b. Untuk keperluan umum seperti kebersihan jalan, pasar dan sebagai tempat wisata pengangkutan air limbah, tempat rekreasi.
 - c. Keperluan industri yaitu untuk pembangkit listrik, untuk pabrik dan lain sebagainya.
 - d. Keperluan pertanian pertanian seperti perairan disawah, menyiram tanaman dikebun

Jadi manfaat air bagi manusia sangat sangat banyak sekali .

B. SIKLUS AIR

Sekitar 71% permukaan bumi tertutup oleh air dari jumlah sekitar 97% merupakan air asin dan 3% air tawar sebanyak 2% air tawar merupakan air es yang ada dikutub sisanya yang dapat kita gunakan yaitu yang beradadi danau sungai dan tanah.

Manusia menggunakan air untuk berbagai kebutuhan seperti mandi, minum, mencuci, dan berbagai kebutuhan lainnya, air tidak akan habis hal ini terjadi karena adanya siklus air.

Siklus air adalah sirkulasi atau perputaran air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer lalu kembali lagi ke bumi . Secara garis besar siklus air memiliki 3 tahapan yaitu

1. Penguapan
2. Pembentukan awan
3. Terjadinya Hujan

Air dilaut , sungai dan danau menguap karena adanya panas matahari proses penguapan tersebut Evaporasi. Tumbuhan yang mengeluarkan uap air ke udara akibat panas matahari proses penguapan yang berasal dari tumbuhan disebut Transpirasi.

Uap air dari permukaan bumi akan membentuk awan kumpulan uap tersebut akan mengalami pengembunan bentuk titik –titik air, proses tersebut disebut kondensasi kemudian angin angin akan membawa awan kedaratan/dataran tinggi selanjutnya akan menjadi hujan proses ini disebut presipitasi.

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Fatmala, S.Pd
NIP :
Jabatan : Guru Wali Kelas SDUA THC

Dengan ini menerangkan bahwa:

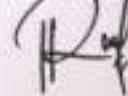
Nama : Nur Hasanah
NIM : 18591098
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya

Bahwa telah selesai mengadakan wawancara di SD Unnggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong pada hari senin , tanggal 30 Mei 2022, dengan judul Skripsi "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unnggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Curup, Senin 30 Mei 2022.

Wakil Kelas V SDUA



Riska Fatmala S.Pd

SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Lampiran : 1 Bendel Angket Instrumen

1 File Aplikasi

Yth Ibu Dr. Sita Husni Khotimah, M.Pd.

Dosen (STAI)AL-HIKMAH Jakarta

Dengan hormat, Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Nur Hasanah

NIM : 18591098

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.1

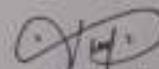
2. Tika Meldina, M.Pd

Dengan ini saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran ini sebagai Ahli Materi sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya ucapkan Terima kasih.

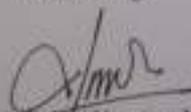
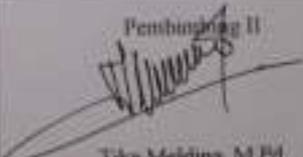
Curup, 19 Juli 2022

Pemohon



Nur Hasanah

NIM. 18591098

<p>Mengetahui Pembimbing I</p>  <p>Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.1 NIP. 198412092011012009</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Tika Meldina, M.Pd. NIP. 198707192018012001</p>
---	--

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Nama :Nur Hasanah

NIM 18591098

Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa pada kelas V SD
Unggulan'Aisyiyah Taman Harapan Curup.

NamaValidator : Dr.Sita Husnul Khotimah, M. Pd

NIP/NIDN : 211703102

PETUNJUK:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran video animasi
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list () pada kolom yangsesuai
4. Apabila ada kritik dan saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada mediapembelajaran video animasi.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkanTerimakasih.

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran				x	Cek redaksi tujuan no 1 Mungkin maksu dnyamanfaatai rbagi manusia....
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)			x		
3	Kelengkapan materi yang disajikan			x		Dalam KD ada dampak.... tp dislide blm ada bahasan ttg dampak.... mis al penjelasan/per tanyaan bgm jikatd kada air di dunia ini?
4	Kedalaman materi yang disajikan			x		
5	Pemberian contoh memperjelas materi				x	Cth dlm kehidupan sehari 2 sdh bagus... hanya saja knp pd bagian manfaat utk pertanian, peternakan tdk ada gambar aktifit asnya, hanya slide tulisan saja, mgkin akan lbh menarik jk ditambahkan gbr real aktifitasp d bidang 2 tsb
6	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian peserta didik				x	
7	Media membuat materi sesuai dengan indikator yang dicapai				x	

8	Penyampaian materi urut dan runtut			x		Jika dampak akan ditambahkan bisa diletakan setelah manfaat utk pembahasannya... atau di akhir jika mau buat bahan diskusi

9	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa				X	
10	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran				X	
11	Dapat digunakan untuk belajar mandiri				X	
12	Dapat meningkatkan komunikasi siswa				X	
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				X	
14	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi				X	
15	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa				X	

Komentar dan Saran

Sudah ada di kolom komentar Kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba lapangan dan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Media tidak layak/harus diganti.

Curup, 19 Juli 2022 Validator

Materi

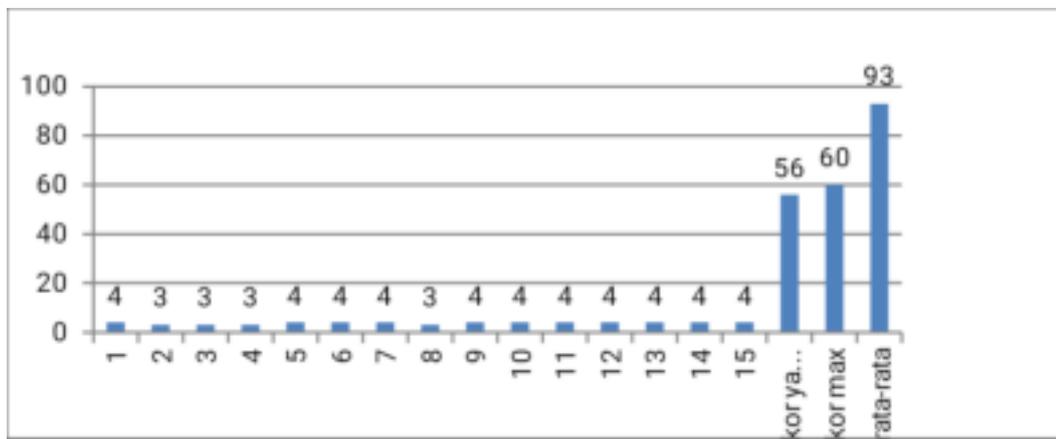


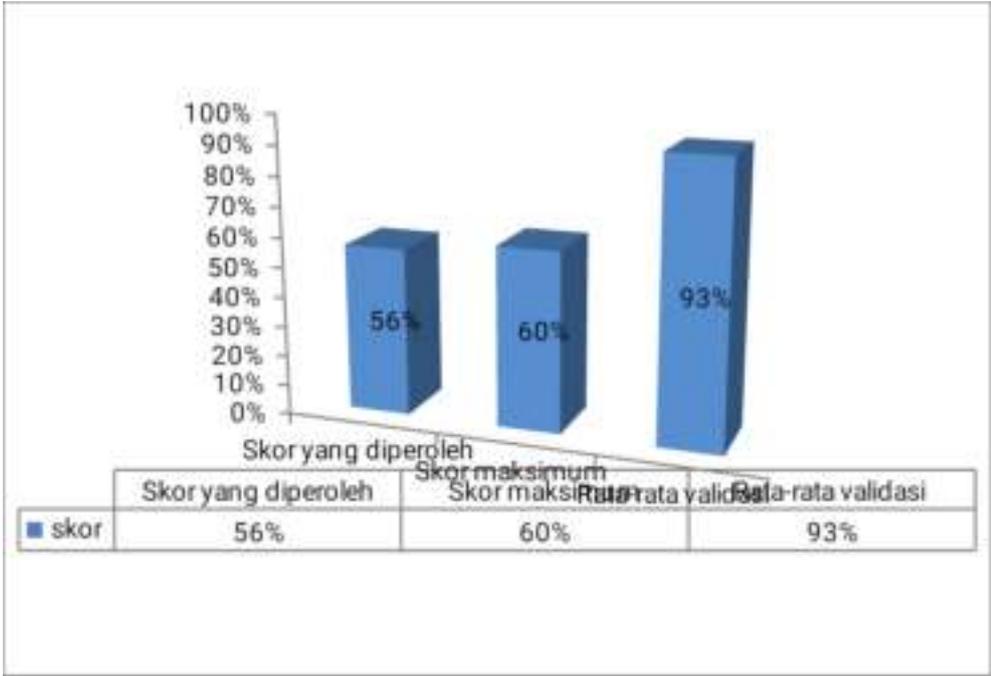
Dr. Sita Husnul Khotimah, M.Pd

Hasil Validasi Produk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1.	Ketepatan materi dengan tujuan	4	4	100% (Sangat Valid)
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	3	4	75% Valid)
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	3	4	75% (Valid)
4.	Kedalaman materi yang disajikan	3	4	75% (Valid)
5.	Pemberian contoh memperjelas materi	4	4	100% (Sabgat Valid)
6.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian peserta didik	4	4	100% (Sangat Valid)
7.	Media memuat materi sesuai dengan indikator yang dicapai	4	4	100% (Sangat Valid)
8.	Penyampaian materi urut dan runtut	3	4	75% (Valid)
9.	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa	4	4	100% (Sangat Valid)
10.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	4	4	100% (Sangat Valid)
11.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4	4	100% (Sangat Valid)
12.	Dapat meningkatkan komunikasi siswa	4	4	100% (Sangat Valid)
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100% (Sangat Valid)
14.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	4	4	100% (Sangat Valid)
15.	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa	4	4	100% (Sangat Valid)
Jumlah Validasi		56	60	93%

Grafik Penilaian Ahli Materi





SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validator Ahli Kurikulum Pembelajaran
Lampiran : 1 Bendel Angket Instrumen
1 File Aplikasi

Yth Bapak Dr. Turyanto, M.Pd.

Di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan IAIN Metro Lampung.

Dengan hormat. Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

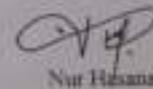
Nama : Nur Hasanah
NIM : 18591098
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
2. Tika Meldina, M.Pd

Dengan ini saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran ini sebagai ahli Kurikulum Pembelajaran sehingga media ini layak dapat cobakan di lapangan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya ucapkan Terima kasih.

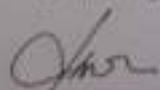
Curup, 19 Juli 2022

Pemohon



Nur Hasanah

NIM 18591098

<p>Mengetahui Pembimbing I</p>  <p>Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I NIP. 198412092031012009</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Tika Meldina, M.Pd NIP. 198707192018012001</p>
---	---

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI			✓		
2	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran		✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓	
4	Materi yang disajikan sudah lengkap			✓		
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan				✓	
6	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan				✓	
7	Soal-soal dalam evaluasi sudah cukup/menyeluruh			✓		
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi			✓		
9	Penggunaan media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi			✓		
10	Penggunaan media dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik			✓		
11	Pemilihan media sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓		
12	Media yang disajikan mudah untuk dioperasikan				✓	
13	Media yang disajikan mudah digunakan/ sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓	
14	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
15	Tulisan dapat terbaca dengan jelas				✓	

Komentar dan Saran

Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD, indikator serta materi pembelajaran

.....

.....

.....

Kesimpulan

1. Layak untuk diuji coba lapangan dan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Media tidak layak/harus diganti.

21
Curup, Juli 2022

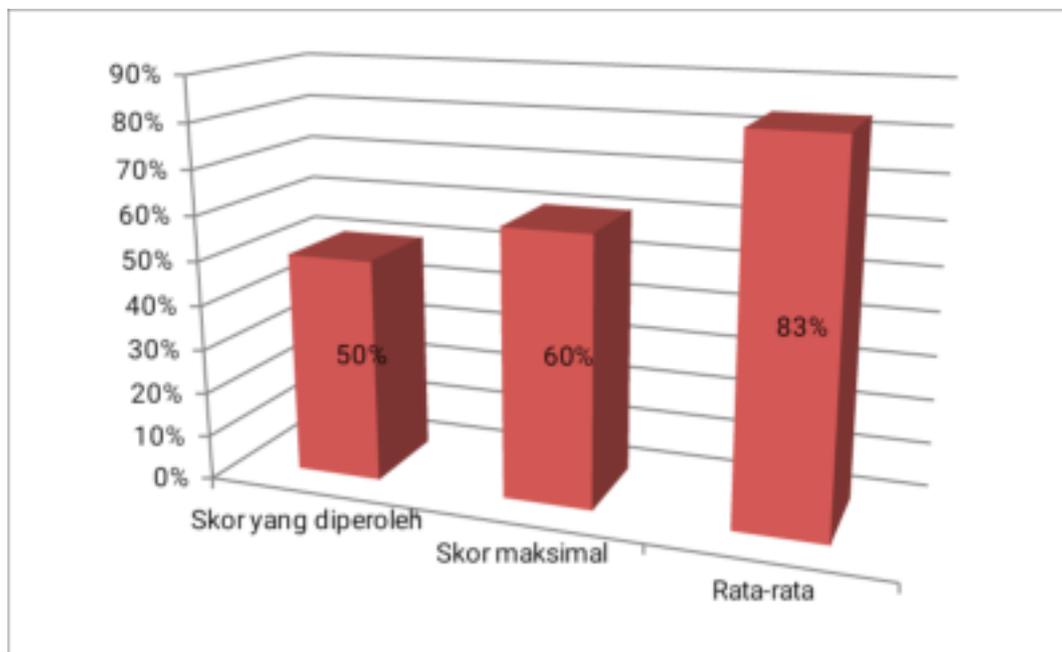
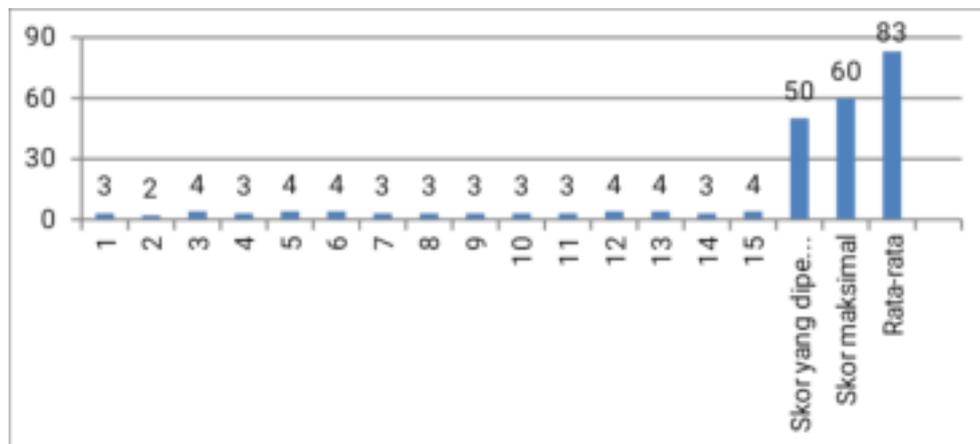
Validator Pembelajaran


Dr. Tusriganto M.Pd.

Hasil Validasi Produk Ahli Kurikulum Pembelajaran SD

No	Aspek yang dinilai	X	X_i	Validasi
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI	3	4	75% (Valid)
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	2	4	50% (Kurang Valid)
3.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4	4	100% (Sangat Valid)
4.	Materi yang disajikan sudah lengkap	3	4	75% (Valid)
5.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	4	4	100% (Sangat Valid)
6.	Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan	4	4	100% (Sangat Valid)
7.	Soal-soal dalam evaluasi sudah cukup/menyeluruh	3	4	75% (Valid)
8.	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi	3	4	75% (Valid)
9.	Penggunaan media dapat memberikan efektivitas dan efesiensi dalam pencapaian kompetensi	3	4	75% (Valid)
10.	Penggunaan media dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4	75% (Valid)
11.	Pemilihan media sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	4	75% (Valid)
12.	Media yang disajikan mudah untuk dioperasikan	4	4	100% (Sangat Valid)
13.	Media yang disajikan mudah digunakan/ sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4	100% (Sangat Valid)
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	75% (Valid)
15.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	4	100% (Sangat Valid)
Jumlah Validasi		50	60	83,33%

Grafik Penilaian Ahli Kurikulum Pembelajaran



SURAT PERMOHONAN

Perihal : Permohonan Validator Ahli Media

Lampiran : 1 Bendel Angket Instrumen

1 File Aplikasi

Yth Bapak/Ibu

Di Fakultas Tarbiyah Intitut Agama Islam Negeri Curup

Dengan hormat. Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Nur Hasanah

NIM : 18591098

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I

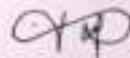
2. Tika Meldina, M.Pd

Dengan ini saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran ini sebagai ahli Media sehingga media ini layak diuji cobakan dilapangan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya ucapkan Terima kasih.

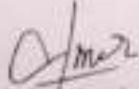
Curup, 19 Juli 2022

Pemohon



Nur Hasanah

NIM. 18591098

<p>Mengetahui Pembimbing I</p>  <p>Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I NIP.198412092011012009</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Tika Meldina, M.Pd. NIP. 198707192018012001</p>
--	--

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor				Komentar
		1	2	3	4	
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual			✓		
2	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah				✓	
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi				✓	
4	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi				✓	
5	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat			✓		
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat			✓		
7	Warna huruf yang digunakan sudah tepat			✓		
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
9	penataan layout sudah proporsional			✓		
10	Suara/dubbing sudah jelas				✓	
11	Pemilihan efek suara/ sound sudah jelas		✓			
12	Transisi slide menarik dan tidak monoton			✓		
13	Ketepatan penciptaan gambar			✓		
14	Kemenarikan animasi			✓		
15	Media yang disajikan mudah digunakan /sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓	
16	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik			✓		

Komentar dan Saran

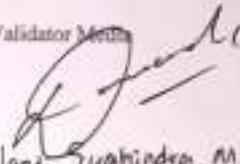
- Kembangkan unsur Animasi pada proses yg terjadi seperti proses fotosintesis dalam bentuk Video Animasi. Kembangkan
- Efek Suara belum ada pada Video terutama efek-efek suara air mengalir, hujan dll.
- Transisi Slide agar dapat dibuat tidak terlalu pilih transisi Slide Animasi yg lebih menarik.

Kesimpulan

1. Layak untuk diuji coba lapangan dan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Media tidak layak/harus diganti.

Curup, 19 Juli 2022

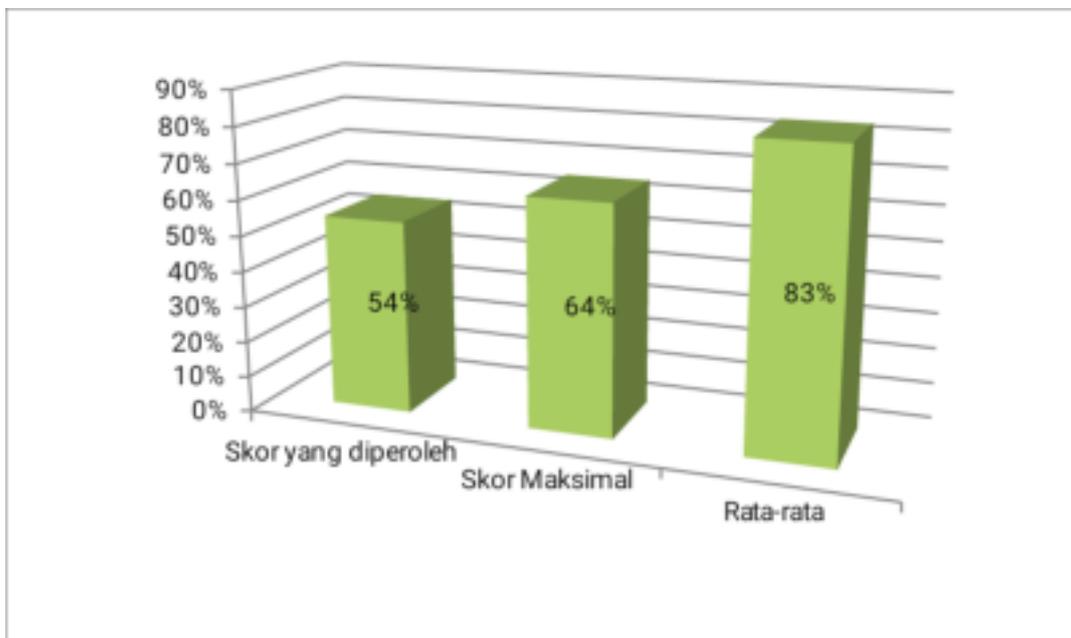
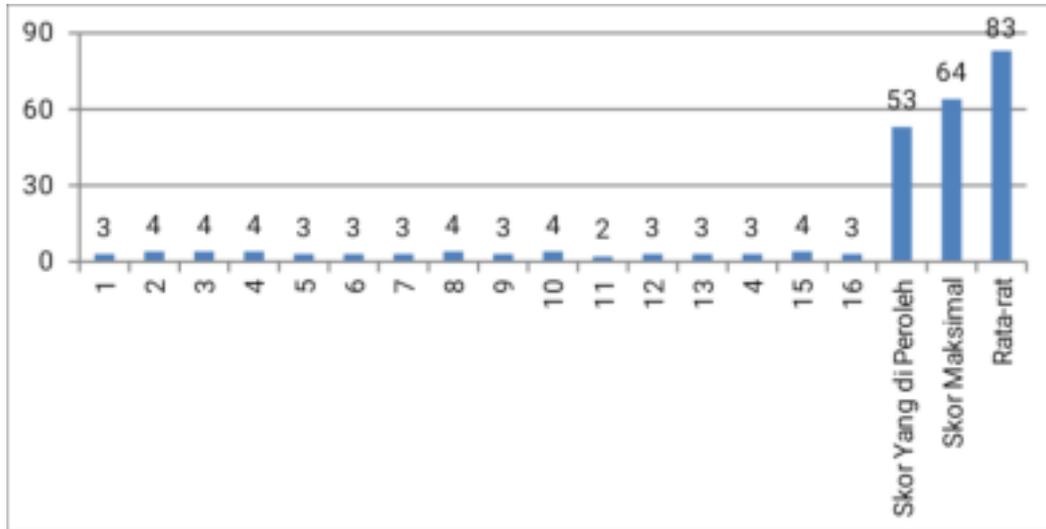
Validator Media


Wandi Syahindra, M. Kom

Hasil Validasi Produk dilihat dari Aspek Media.

No	Aspek yang dinilai	X	X_i	Validasi
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual	3	4	75% (Valid)
2.	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah	4	4	100% (Sangat Valid)
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi	4	4	100% (Sangat Valid)
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi	4	4	100% (Sangat Valid)
5.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat	3	4	75% (Valid)
6.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	3	4	75% (Valid)
7.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat	3	4	75% (Valid)
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100% (Sangat Valid)
9.	penataan <i>layouts</i> sudah proporsional	3	4	75% (Valid)
10.	Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas	4	4	100% (Sangat Valid)
11.	Pemilihan efek suara/ sound sudah jelas	2	4	50% (Tidak Valid)
12.	Transisi slide menarik dan tidak monoton	3	4	75% (Valid)
13.	Ketepatan penempatan gambar	3	4	75% (Valid)
14.	Kemenarikan animasi	3	4	75% (Valid)
15.	Media yang disajikan mudah digunakan /sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4	100% (Sangat Valid)
16.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik	3	4	75% (Valid)
Jumlah Validasi		53	64	83%

Grafik Penilaian Ahli Media





**PEMPINAN CABANG 'AISYIYAH CURUP 1
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH DASAR UNGGULAN 'AISYIYAH TAMAN HARAPAN
TERAKREDITASI "A"**

Jalan K.H. Ahmad Dahlan No. 71 RT X RW III Kelurahan Talang Rindu-Ban
Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rajang Lebong, Provinsi Bengkulu, Kode Pos 38112
Telp. (0737) 23347 e-mail: sdta.tamanharapancurup@gmail.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/PA.SDUA/U/030/VII/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emilawati, S.Pd.I
NPY : 04.2008.07.2012.045
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Nur Hasanah
NIM : 18591094
Asal Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian di SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup dari tanggal 22 April sampai dengan 20 Juli 2022 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup'".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 Dzulhijjah 1443 H

20 Juli 2022 M

Kepala Sekolah



Emilawati, S.Pd

NPY: 04.2008.07.2012.045



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/167 /IP/DPMTSP/IV/2022

KEPENGANTARAN PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.1 Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penananganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong,
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 320/In.34/FF/PP.00.904/2022 tanggal 20 April 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Nur Hasanah/ Temuan Jaya, 06 September 2000
NIM : 18591094
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup
Lokasi Penelitian : SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup
Waktu Penelitian : 22 April 2022 s/d 20 Juli 2022
Penanggung jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus menaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 22 April 2022

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDIL MM
Pembina Utama Muda
NIP. 196304051992031015

 IAIN CURUP			
NO	TANGGAL	Materi yang Dibicarakan	Paraf Penanggung J Paraf Mahasiswa
1	26/2022	Belajar materi analisis kebutuhan & Akurasi Naluri	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
2	14/2022	Belajar irisan dan hotel. Koneksi	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
3	19/2022	Acc St Penelitian	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
4	18/07/2022	Review Video + Perencanaan Animasi	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
5	21/07	Perbaikan	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
6	20/07/2022	Cara kerja & perencanaan animasi	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
7	28/09/2022	Acc ulang	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
8			

 IAIN CURUP			
NO	TANGGAL	Materi yang Dibicarakan	Paraf Penanggung J Paraf Mahasiswa
1	24/2022	Suburke Kesehatan Tisu	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
2	17/03	Belajar Sesuai Catatan Pr. Peng	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
3	11/2022	Melapa ke Koneksi Koneksi	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
4	15/04	Acc St Penelitian	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
5	15/07	Laport Validasi	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
6	28/07	Belajar Sesuai Saran	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
7	17/07	Acc Ulang	<i>[Signature]</i> <i>[Signature]</i>
8			

Dokumentasi Penelitian







BIODATA PENULIS



Nur Hasanah, Lahir di Temuan Jaya pada tanggal 06 September 2000 yang dibesarkan di Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatra Selatan. Putri kedua dari Bapak Paijan dan Ibu Sugiyati, yang terdiri dari 3 bersaudara yakni kakak perempuan pertama Mei Windi Rahayu, S.Pd. dan adik laki-laki Fadhilah Muis.

Menempuh Pendidikan pertama di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Temuan Jaya dan dinyatakan lulus pada tahun 2012, dilanjutkan menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Ittihaadul Ulum Lubuk Linggau dan selesai pada tahun 2015, dan melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah (MA) Ittihaadul Ulum Lubuk Linggau dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dinyatakan lulus pada tahun 2018.

Kemudian melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2022 dengan judul Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Taman Harapan Curup". Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah khazanah Ilmu Pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama.