

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANIMIZ ANIMAKER PADA SUBTEMA 1  
ORGAN GERAK HEWAN KELAS V SDN 02  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Tri Asnita Yuniarti**

**06131382025076**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANIMIZ ANIMAKER PADA SUBTEMA 1  
ORGAN GERAK HEWAN KELAS V SDN 02 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Tri Asnita Yuniarti**

**06131382025076**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199404242022032018**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANIMIZ ANIMAKER PADA SUBTEMA 1  
ORGAN GERAK HEWAN KELAS V SDN 02 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Tri Asnita Yuniarti**

**06131382025076**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing**



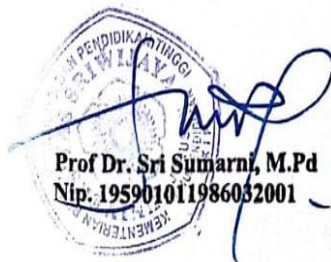
**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 199404242022032018**

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan,**

**Koordinator Program Studi,**



**Prof Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**Nip. 195901011986032001**



**Prof Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd**  
**Nip. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANIMIZ ANIMAKER PADA SUBTEMA 1 ORGAN  
GERAK HEWAN KELAS V SDN 02 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Tri Asnita Yuniarti  
06131382025076**


**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Selasa**

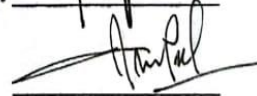
**Tanggal : 19 Desember 2023**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.



2. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



**Palembang, Januari 2024**

**Koordinator Program Studi**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Asnita Yuniarti

Nim : 06131382025076

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz Animaker* Pada Subtema 1 Organ Gerak Hewan Kelas V SDN 02 Palembang”. Ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika, di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



Tri Asnita Yuniarti

NIM. 06131382025076

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang tua tercinta Ibu Kamelia dan Ayah Perry, A.Md. yang selalu membimbing dan memberikan semangat buat saya dengan tak pernah lelah mendidik saya untuk selalu mencari ilmu, belajar, ibadah, dan berdo'a. Untuk Ibu dan Ayah yang telah memberikan dukungan dan doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa'a dan tiada doa'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
2. Saudara tersayang Kakak Harris Munandar, S.E. dan Kakak Reza Pahlevi dan adik saya Muhammad Iqbal yang selalu menghibur dan memberikan motivasi selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Kedua saudara tak sedarahku Fhelenia Ardana dan Fenny Alya Ramadhani, mereka lah yang kusebut sebagai saudara perempuan ku. Yang telah memberikan dukungan dan selalu kebersamai selama proses perkuliahan. Walaupun tak sedarah terima kasih karna selalu searah, panjang umur persahabatan kita.
4. Kepada dosen pembimbing Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. Terima kasih telah memberikan tenaga, waktu dan pikiran dalam membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini, serta Kaprodi Pgsd Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang selalu mendukung dalam setiap proses skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besar SD Negeri 02 Palembang, terkhusus peserta didik kelas VA selanjutnya, Bapak Hasbillah M.Pd. selaku Kepala Sekolah, dan Ibu Suprihatin, S.Pd. SD selaku guru. Terimakasih atas ketersediaannya meluangkan waktu untuk membantu penelitian saya.
6. Almamater Universitas Sriwijaya yang saya banggakan.
7. Terima kasih untuk diriku sendiri yang telah berdo'a, berusaha, berjuang dan pantang menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini.

## **MOTTO**

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

**(Umar bin Khattab)**

“Pendidikan memiliki akar yang pahit, tapi buahnya manis”

**(Aristoteles)**

“Perbanyak bersyukur, Kurangi mengeluh, Perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup”

**(Tri Asnita Yuniarti)**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz Animator* Pada Subtema 1 Organ Gerak Hewan Kelas V SDN 02 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Fkip Pgsd yang telah membantu proses perkuliahan dengan cukup baik dan sampai berada di titik akhir yaitu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2023  
Penulis



Tri Asnita Yuniarti  
NIM. 06131382025076



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Media Pembelajaran.....	6
2.2. Video Pembelajaran .....	10
2.3. Aplikasi <i>Animiz Animaker</i> .....	12
2.4. Pembelajaran Tematik.....	21
2.5. Penelitian Relevan.....	24
2.6. Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Subjek Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
3.3 Jenis Penelitian.....	28

3.4	Prosedur Penelitian.....	28
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6	Teknik Validitas Data .....	31
3.7	Teknik Analisis Data.....	32
3.8	Instrumen Penilaian.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>38</b>
4.1	Hasil .....	38
4.2	Pembahasan.....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator IPA .....	23
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia.....	23
Tabel 2.3	Tujuan Pembelajaran.....	24
Tabel 3.1	Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	33
Tabel 3.2	Instrumen Angket Ahli Media .....	33
Tabel 3.3	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.4	Instrumen Angket Ahli Materi .....	34
Tabel 3.5	Kisi-kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	35
Tabel 3.6	Instrumen Angket Praktisi Pembelajaran.....	35
Tabel 3.7	Kisi-kisi Respon Siswa .....	36
Tabel 3.8	Instrumen Angket Respon Siswa .....	36
Tabel 3.9	Kriteria Validasi dan Kepraktisan .....	37
Tabel 4.1	Kompetensi dan Indikator IPA.....	40
Tabel 4.2	Kompetensi dan Indikator Bahasa Indonesia.....	40
Tabel 4.3	Tujuan Pembelajaran.....	41
Tabel 4.4	<i>Storyboard</i> Video Pembelajaran .....	43
Tabel 4.5	<i>Storyboard Prototype</i> .....	58
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Materi .....	65
Tabel 4.8	Hasil Validasi Video Pembelajaran .....	67
Tabel 4.9	Komentar Saran dan Revisi Ahli Media .....	68
Tabel 4.10	Komentar Saran dan Revisi Ahli Materi.....	69
Tabel 4.11	Komentar Saran dan Revisi Praktisi .....	70
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	72
Tabel 4.13	Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil ..	72
Tabel 4.14	Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	74
Tabel 4.15	Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar ..	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Aplikasi <i>Animiz Animaker</i> .....	12
Gambar 2.2	Daftar Ke Aplikasi <i>Animiz Animaker</i> .....	13
Gambar 2.3	Proyek Baru Di Aplikasi <i>Animiz Animaker</i> .....	13
Gambar 2.4	Video Baru .....	13
Gambar 2.5	Buka Project .....	14
Gambar 2.6	Proyek Baru .....	14
Gambar 2.7	Desain Yang Sudah Ada .....	14
Gambar 2.8	Tampilan Dari New Project.....	15
Gambar 2.9	Tampilan Simpan Atau Publikasikan.....	15
Gambar 2.10	Menu-menu Pada Aplikasi <i>Animiz Animaker</i> .....	15
Gambar 2.11	File.....	16
Gambar 2.12	Edit .....	17
Gambar 2.13	<i>Action</i> .....	17
Gambar 2.14	<i>Timeline</i> .....	17
Gambar 2.15	<i>Help</i> .....	18
Gambar 2.16	Toolbar .....	18
Gambar 2.17	<i>Scene Editing</i> .....	18
Gambar 2.18	<i>Element Tolbar</i> .....	19
Gambar 2.19	<i>Canvas</i> .....	19
Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 3.2	Komponen Dalam Analisis Data.....	32
Gambar 4.1	Wawancara Bersama Guru Kelas V SD.....	39
Gambar 4.2	Alur Tampilan Video Animasi.....	43
Gambar 4.3	Halaman Awal.....	51
Gambar 4.4	Memilih <i>Template</i> .....	52
Gambar 4.5	Pembukaan .....	52
Gambar 4.6	Perkenalan .....	52

Gambar 4.7 Identitas Pembelajaran .....	53
Gambar 4.8 Kompetensi Dasar Muatan IPA.....	53
Gambar 4.9 Indikator Muatan IPA .....	53
Gambar 4.10 Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan Bahasa Indonesia.....	53
Gambar 4.11 Tujuan Pembelajaran.....	54
Gambar 4.12 Tujuan Pembelajaran.....	54
Gambar 4.13 Isi Materi Pelajaran Bahasa Indonesia .....	54
Gambar 4.14 Isi Materi Pelajaran IPA.....	55
Gambar 4.15 Pembahasan Materi Bahasa Indonesia dan IPA.....	57
Gambar 4.16 Penutup.....	57
Gambar 4.17 <i>Download</i> Video .....	57
Gambar 4.18 Validasi Praktisi .....	66
Gambar 4.19 Uji Coba Kelompok Kecil.....	71
Gambar 4.20 Uji Coba Kelompok Besar .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Usul Judul .....	88
Lampiran 2	Buku Bimbingan Skripsi .....	89
Lampiran 3	SK Pembimbing Skripsi .....	92
Lampiran 4	SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya.....	94
Lampiran 5	SK Izin Penelitian dari Dinas Kesbangpol .....	95
Lampiran 6	SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	96
Lampiran 7	SK Selesai Penelitian Dari SD Negeri 02 Palembang .....	97
Lampiran 8	Lembar Validasi Media .....	98
Lampiran 9	Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	99
Lampiran 10	Angket Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 11	Lembar Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 12	Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	103
Lampiran 13	Angket Validasi Ahli Materi .....	104
Lampiran 14	Permohonan Validasi Praktisi Guru .....	106
Lampiran 15	Angket Respon Guru .....	107
Lampiran 16	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	109
Lampiran 17	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar.....	112
Lampiran 18	Dokumentasi Wawancara Guru .....	117
Lampiran 19	Dokumentasi Hasil Belajar Peserta Didik .....	118
Lampiran 20	Hasil Pengecekan Similiarity.....	120
Lampiran 21	Hasil Cek Turnitin .....	121
Lampiran 22	Jadwal Penelitian .....	122
Lampiran 23	Perbaikan Ujian Skripsi .....	123
Lampiran 24	Bukti Perbaikan Skripsi .....	124
Lampiran 25	Izin Penjilidan Skripsi .....	131

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANIMIZ ANIMAKER PADA SUBTEMA 1 ORGAN  
GERAK HEWAN KELAS V SDN 02 PALEMBANG**

**Tri Asnita Yuniarti (06131382025076)**  
[06131382025076@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025076@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**  
[dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 02 Palembang terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz Animator* Pada subtema 1 Organ Gerak Hewan, serta menguji kelayakan dan kepraktisan dari video yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran) serta melakukan uji coba pada siswa kelas V. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 82,5% termasuk kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh persentase 90% termasuk kategori sangat valid, dan validasi ahli praktisi pembelajaran memperoleh persentase 87% termasuk kategori sangat valid. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang memperoleh hasil persentase sebesar 90,70% termasuk kategori sangat praktis. Uji coba kedua yaitu uji coba kelompok besar yang memperoleh hasil persentase sebesar 95,75% termasuk kategori sangat praktis. Hasil penilaian yang diperoleh memberikan kesimpulan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Organ Gerak Hewan**

***DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS BASED ON THE ANIMIZ ANIMAKER APPLICATION ON SUBTEMA 1 ANIMAL MOVEMENT ORGANS CLASS V SDN 02 PALEMBANG***

**Tri Asnita Yuniarti (06131382025076)**  
[06131382025076@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025076@student.unsri.ac.id)

**Supervisor: Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

[dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Program***

***ABSTRACT***

*This research aims to describe the results of the analysis of the needs of teachers and students of class V SDN 02 Palembang regarding learning videos based on the Animiz Animaker application in subtheme 1 Animal Movement Organs, as well as testing the feasibility and practicality of the videos that have been developed. The type of research used is research and development with the ADDIE model which consists of 4 stages, namely Analyze, Design, Development and Implementation. The data collection techniques used in this research are observation, interviews, questionnaires and documentation. Researchers carried out validation on 3 experts (media experts, material experts, and learning practitioner experts) and carried out trials on class V students. The validation results from media experts obtained a percentage of 82.5% including the very valid category, validation from material experts obtained a percentage of 90% including very valid category, and learning practitioner expert validation obtained a percentage of 87%, including the very valid category. The first trial carried out was a small group trial which obtained a percentage result of 90.70%, including the very practical category. The second trial was a large group trial which obtained a percentage result of 95.75%, including the very practical category. The assessment results obtained provide the conclusion that the learning videos developed are suitable and practical for use in the learning process.*

***Keywords: Development, Tutorial video, Animal Movement Organs***



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan dapat mempengaruhi segala bidang salah satunya yaitu berdampak pada bidang pendidikan Indonesia. Berkembangnya teknologi saat ini semakin mengalami kemajuan. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam memajukan bangsa. Pendidikan bagi bangsa Indonesia sangat penting dalam memajukan bangsa dan negara. Pemerintah melakukan upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan mulai tingkat dari tingkat pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Firdausi, dkk 2022). Menurut (Satriawan, dkk 2020) kemajuan teknologi pada masa kini sudah banyak ditemui berbagai aspek kehidupan terutama pada tingkat pendidikan. Teknologi terkini yaitu memungkinkan dalam pembuatan animasi dengan cara yang mudah dan murah dibandingkan dengan teknologi pada tahun-tahun sebelumnya yang mana cukup sulit dikit ditemukan dan mahal. Pembuatan animasi juga tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk dapat membuat media belajar yang murah, menarik dan menyenangkan (Nurlina Nasution, dkk 2021).

Ilmu pengetahuan Alam atau IPA yaitu ilmu yang berisi tentang berbagai gejala alam serta disusun secara sistematis diperoleh dari kegiatan pengamatan percobaan masalah. Pembelajaran IPA tidak hanya berbentuk konsep saja tetapi terdapat praktek juga yang diterapkan. Berikut hal yang ingin dicapai pembelajaran IPA di SD yaitu untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, mempelajari fakta-fakta di lingkungan sekitar dan menumbuhkan rasa ingin tahu, kejujuran dan peduli dengan lingkungan pada peserta didik. Proses pembelajaran IPA, guru perlu mempunyai keterampilan untuk menjelaskan kepada peserta didik tentang beberapa materi yang tidak bisa menggunakan benda konkret (Karina Yulia Ariska, dkk 2022).

Proses pembelajaran ada mata pelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik agar peserta didik dapat memecahkan

masalah yang diberikan guru. Salah satu mata pelajaran yang mengharuskan siswa melakukan aktivitas mendapatkan pengalaman secara langsung adalah pembelajaran IPA (Primayana, dkk 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang tidak biasa. Melalui penggunaan media video pembelajaran, Seorang guru dapat memotivasi belajar serta keaktifan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman baru bagi peserta didik itu sendiri (Yuanto, 2020).

Media pembelajaran bertujuan untuk membangun serta merangsang semangat belajar pada peserta didik sehingga menjadi aktif dan menyenangkan. Jenis media ada 3 secara umum yaitu media audio visual, media audio, dan media visual (Ningtyas, dkk 2021). Contoh dari media visual adalah gambar, poster, modul dan lain sebagainya. Selain itu contoh media audio antara lain musik, radio dan lain-lain. Pemilihan media video pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran serta menunjang guru dalam menyampaikan materi. Materi video pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan akan meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran sangatlah penting karena untuk menghasilkan suatu media yang sangat kompleks yaitu dengan cara penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, gambar, grafik, foto, video dan animasi sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik (J Faisal, dkk 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu siswa di SD Negeri 02 Palembang pada tanggal 22 Agustus 2023. Diketahui peserta didik cenderung bosan jika tidak ada penggunaan media pembelajaran dan akan memperhatikan pembelajaran jika guru menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru di SD Negeri 02 Palembang pada tanggal 22 Agustus 2023. Diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sering menggunakan media

pembelajaran yang bersifat visual, contohnya gambar dengan acuannya di dalam buku pembelajaran. Berdasarkan fakta yang didapat dilapangan bahwa masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan alat tersebut serta penggunaan media yang masih kurang inovatif dan kreatif. Namun dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri 02 Palembang tersebut masih kurangnya memanfaatkan teknologi yang sudah canggih saat ini, dan cenderung masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, oleh karena itu salah satu cara memperkenalkan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran supaya kelas lebih menjadi hidup dan aktif yaitu dengan cara membuat video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* ini dapat memudahkan penyampaian video pembelajaran.

*Animiz Animator* merupakan aplikasi yang menyajikan pembelajaran dengan animasi yang bergerak (Ahmad Fadillah, dkk 2019). Pemanfaatan teknologi berupa aplikasi *Animiz Animator* yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan aplikasi ini memiliki aspek hiburan dan keunikan sehingga memotivasi untuk semangat dalam belajar, terutama pembelajaran IPA dan membuat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran (Adam, 2020). Aplikasi *Animator* juga menyediakan layanan gratis dan berbayar. Pada aplikasi *Animator* ini sudah ada *background* dan karakter di dalam nya dan didirikan Founder oleh seorang CEO dan R.S Eanghavan 2014 (Ilsa, dkk 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, (2022) diketahui bahwa media video animasi dikembangkan memperoleh persentase rata-rata aspek kemenarikan media sebesar 87,23%, aspek kesesuaian media sebesar 89,19%, aspek kemudahan penggunaan media 90,24%, dan aspek manfaat media sebesar 93,13%. Video pembelajaran berbasis *Animiz Animator* memperoleh persentase rata-rata 87,32% Berdasarkan hasil persentase aspek-aspek tersebut

maka kelayakan media video animasi ini sebesar 88,26% termasuk kategori sangat layak dan kepraktisan media video animasi ini sebesar 93,63% termasuk kategori “sangat praktis”.

Hasil penelitian dilakukan oleh Istianah, (2022) diketahui kevalidan media berdasarkan hasil aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Media video animasi berbasis *Animiz Animator* materi sistem pernafasan manusia dikatakan valid, hasil persentase yang diperoleh 87% dari validasi materi dan dari hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 85,2% masuk dalam kategori “sangat valid” media video animasi berbasis *Animiz Animator* materi sistem pernafasan manusia dikatakan praktis berdasarkan persentase sebesar 100% dari pendidik dan 97,5% dari peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut masuk kategori “sangat praktis”

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz Animator* Pada Subtema 1 Organ Gerak Hewan Kelas V SDN 02 Palembang”**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, maka permasalahan dirumuskan dari penelitian adalah:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas V SD Negeri 02 Palembang?
2. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas V SD Negeri 02 Palembang?
3. Bagaimana hasil uji validitas dan uji kepraktisan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas V SD Negeri 02 Palembang?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas SD Negeri 02 Palembang.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas V SD Negeri 02 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil uji validitas dan uji kepraktisan video pembelajaran dengan aplikasi *Animiz Animator* bagi peserta didik kelas V SD Negeri 02 Palembang.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *Animiz Animator* ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *Animiz Animator*. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Organ Gerak Hewan agar siswa dapat dengan mudah mempelajari pembelajaran materi tersebut dengan adanya media video pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat diterapkan di berbagai sekolah yang menunjang pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari materi Organ Gerak Hewan sehingga pemahaman peserta didik meningkat.
2. Bagi guru, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai sarana dan sumber belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran Organ Gerak Hewan.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu, sekolah dapat kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan teori dan media pembelajaran untuk materi yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Mudinillah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Perubahan Wujud Benda Kelas Ii Sdn 18 Payakumbuh Berbasis Aplikasi Animiz Animation Maker. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 1–10. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i01.173>
- Addi, H. A. (2020). Three-level binary tree structure for sentiment classification in Arabic text. In *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3386723.3387844>
- Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>
- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. (2020). “Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial.” *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*5(2):146–50.
- Ananda, R., & Fadhilaturrehmi. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(23), 11–21.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped classroom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20-31.
- Boukil, S., El Adnani, F., El Moutaouakkil, A. E., Cherrat, L., & Ezziyyani, M. (2018). Arabic Stemming techniques as feature extraction applied in Arabic text classification. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 25, 349–361. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-69137-4\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-319-69137-4_31)
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

- Gina, P., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9965-9974.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil. *Malang: Cv Literasi Nusantara*.
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Iryanto, N. D. (2021). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Peserta didik Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Faisal Arif, M., Praherdhiono, H., & Pramono Adi, E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jktp*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Karina Yulia Ariska, & Adam Mudinillah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Perubahan Wujud Benda Kelas Ii Sdn 18 Payakumbuh Berbasis Aplikasi Animiz Animation Maker. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 1–10. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i01.173>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kurniati, A., Fransiska, F., & Sari, A. W. (2019). Analisis Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Manis Rayakecamatan Sepauk Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 87-103
- Listiana, Y., Aklimawati, A., Wulandari, W., Suandana, A., & Arindi, I. (2022). Pengembangan bahan ajar metode numerik berbantuan geogebra untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 72–82.
- Maryati, A., Ameer, A., & Egie, J. (2022). *Utilization of Animiz Animation Application in Arabic Class 2 Madrasah Tsanawiyah Lessons at Diniyyah*

*Pasia Modern Islamic Boarding School. 1(April), 25–45.*

- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd, 8(5)*, 893–903.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of “Daerah Tempat Tinggalku” At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(4)*, 739. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v10i4.8355>
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif.
- Nurliana Nasution, Feldiansyah Bakri Nasution, & Hasan, M. A. (2021). PKM Peningkatan Kualitias Ajar Guru dan Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service, 1(2)*, 62–72. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7265>
- Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. *Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aeh, 1–120.* [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun Nisa%2C 160209088%2C FTK%2C PGMI%2C 082267176003.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun+Nisa%2C+160209088%2C+FTK%2C+PGMI%2C+082267176003.pdf)
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. 05(01)*, 48–64.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1)*, 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). Development of powerpoint-based learning media in integrated thematic instruction of elementary school. *International Journal of Scientific and Technology Research, 8(10)*, 697–702.
- Prasetyo, D. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft Powerpoint Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi* (Bachelor’s thesis, Jakarta: Fitk UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Primayana, K. H., Lasmawan, W. I., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia, 9(2)*, 72–79. [http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/index](http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index)
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran: kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaranbagi Anak



- Sekolah Dasar. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99
- Riduwan, M. B. A. (2020). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. *Alf. Bandung*
- Ridwan, V. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis ICT pada materi seni melukis kuku (nail art) untuk kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 9(1), 68–74.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Satrianawati, M. P. (2018). Media dan Sumber Belajar. *Yogyakarta: CV. Budi Utama*.
- Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.314>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, RnD*, Bandung: Alfabeta
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar, M. P., Tyaningsih, R. Y., Nuramila, M. P., ... & SAP, M. (2020). *Call for book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Jakad Media Publishing.
- Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 19(01), 61–78.

Zhang, J., Yu, Y., Tang, S., Wu, J., & Li, W. (2023). Variational Autoencoder with CCA for Audio–Visual Cross-modal Retrieval. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 19(3s), 1–21. <https://doi.org/10.1145/3575658>