

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA KELAS V
TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
DI SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Mutiara Haepvika

NIM : 06131281823042

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA KELAS V
TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
DI SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Mutiara Haepvika

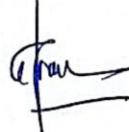
NIM : 06131281823042

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui :

Pembimbing

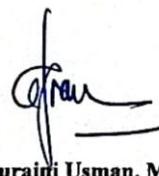


Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

Mengetahui :

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA KELAS V
TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
DI SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Mutiara Haepvika

NIM : 06131281823042

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing

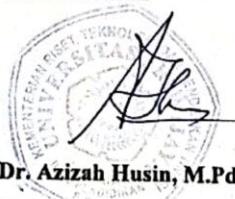


Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

Mengetahui

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd
NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA KELAS V
TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
DI SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Mutiara Haepvika

NIM : 06131281823042

Telah disajikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 10 Januari 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.



2. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn



Indralaya, Januari 2022

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Haepvika

NIM : 06131281823042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih”, 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 Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Mutiara Haepvika

NIM.06131281823042

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdullillah, Puji syukur atas berkat dan nikmat yang telah Allah SWT berikan kepada saya baik itu dalam kesehatan, kemudahan serta kelancaran sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Dan juga saya curahkan shalawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, bangga, rasa hormat dan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, yaitu Ibu Evi Sriana dan Ayah Haryono yang telah memberikan segala kebutuhan, membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu menasihatiku untuk menjadi yang lebih baik serta selalu mendoakan ku tiada hentinya. Terimakasih telah mendidik saya untuk terus menjadi anak yang bersyukur, beribadah dan semangat dalam mencari ilmu.
2. Saudara/i tersayang yaitu Adik Intan Anjelli Putri, Adik Sepupu Checilliya Aurhumaniera, dan Adik Sepupu Meiji Arfa Humaniera yang telah membantu saya disaat saya membutuhkan sesuatu, selalu menghibur dan memberikan motivasi untuk saya.
3. Dosen Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan atas segala bimbingan, masukan, nasihat, arahan, motivasi serta terima kasih atas ilmu yang telah diberikan kepada saya selama perkuliahan sampai skripsi ini, semoga sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
4. Dosen validasi media pembelajaran video animasi, yaitu Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd dan Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator serta memberikan penilaian, saran, serta perbaikan terhadap media yang telah saya kembangkan. Semoga sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Dosen Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini.

6. Dosen Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn selaku anggota dosen penguji skripsi terima kasih telah memberikan masukan beserta saran-saran dalam perbaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsri, yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan ini untuk saya, semoga sehat selalu.
8. Ibu Asfalaila, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 17 Prabumulih yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Rossa Augustin, S.Pd selaku Guru Kelas V B SDN 17 Prabumulih yang telah membantu saya saat proses penelitian hingga selesai, dan telah memberikan penilaian serta komentar terhadap media video animasi yang telah di kembangkan.
10. Teman angkatan PGSD 2018 Indralaya yang telah menjadi teman semasa perkuliahan dan terimakasih atas kebersamaan nya.

Motto

“Yukallifullahu nafsan illa wus’aha”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Qs. Al-Baqarah:286)

*“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat
bukan hanya diingat”*

(Imam Syafi’i)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih” 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 Dra. Nuraini Usman, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen

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

Indralaya, Januari 2022

Penulis,



Mutiara Haepvika

NIM.06131281823042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN KRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Pembelajaran	7
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.2.3. Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3 Video Animasi.....	11

2.3.1. Pengertian Video Animasi	11
2.3.2. Manfaat Video Animasi	12
2.4 Jenis Aplikasi Pengeditan Video	12
2.4.1. Aplikasi <i>Kinemaster</i>	12
2.4.2. Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i>	13
2.4.3. Aplikasi <i>Inshot</i>	13
2.5 Hakikat Pembelajaran Tematik	23
2.5.1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23
2.5.2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	24
2.6 Model Pembelajaran.....	25
2.6.1. Pengertian Model Pembelajaran.....	25
2.6.2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	26
2.6.3. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	27
2.6.4. Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	27
2.7 Jenis- Jenis Model Pengembangan.....	27
2.7.1. Model 4D.....	27
2.7.2. Model Borg and Gall.....	28
2.7.3. Model ADDIE	29
2.8 Penelitian Relevan	30
2.9 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.1.1. Penelitian Pengembangan	33
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.3 Subjek Penelitian	37

3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1. Wawancara	37
3.4.2. Angket (Kuesioner)	37
3.5 Instrumen Penelitian.....	38
3.5.1. Instrumen Validasi Ahli	38
3.5.2. Instrumen Angket Guru.....	41
3.5.3. Instrumen Angket Peserta Didik	43
3.6 Teknik Analisis Data	45
3.6.1. Analisis Penilaian Validasi Ahli	45
3.6.2. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Video Animasi.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil.....	48
4.1.1. Deskripsi Prototype Produk	48
4.1.2. Hasil Uji Lapangan.....	69
4.2 Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. 2 Kuesioner Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Kuesioner Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Guru	42
Tabel 3. 6 Kuesioner Guru.....	43
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	44
Tabel 3. 8 Kuesioner Peserta Didik	44
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	45
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan Media.....	46
Tabel 3. 11 Ketentuan Pemberian Skor Penilaian.....	46
Tabel 3. 12 Kriteria Kemenarikan Media	47
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	50
Tabel 4. 2 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	63
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi	68
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Persentase Validasi	68
Tabel 4. 7 Hasil Lembar Angket Guru.....	71
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Guru Kelas	72
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Pertama.....	73
Tabel 4. 10 Hasil Persentase Respon Peserta Didik Uji Coba Pertama	73
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kedua	74
Tabel 4. 12 Hasil Persentase Respon Peserta Didik Uji Coba Kedua.....	74
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Ketiga	75
Tabel 4. 14 Hasil Persentase Angket Peserta Didik Uji Coba Ketiga.....	76
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Uji Coba Guru dan Peserta Didik	77
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Editing.....	14
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Inshot</i>	15
Gambar 2. 3 Tampilan Pemilihan Background.....	15
Gambar 2. 4 Tampilan Lembar Kerja Pembuatan Produk.....	16
Gambar 2. 5 Fitur Canvas	17
Gambar 2. 6 Fitur Musik	17
Gambar 2. 7 Fitur Sticker.....	18
Gambar 2. 8 Fitur Teks	18
Gambar 2. 9 Fitur Filter	19
Gambar 2. 10 Fitur PIP	19
Gambar 2. 11 Fitur Precut.....	20
Gambar 2. 12 Fitur Background.....	20
Gambar 2. 13 Fitur Speed	21
Gambar 2. 14 Fitur Crop	21
Gambar 2. 15 Fitur Volume	22
Gambar 2. 16 Tahap Model 4D.....	28
Gambar 2. 17 Tahap Model Borg and Gall.....	29
Gambar 2. 18 Tahap Model ADDIE.....	30
Gambar 2. 19 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	34
Gambar 3. 2 Roadmap Model ADDIE.....	36
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru Kelas V B	49
Gambar 4. 2 Layout Video Animasi	52
Gambar 4. 3 Persiapan Bahan Media.....	53
Gambar 4. 4 Aplikasi <i>Inshot</i> Selesai Instal	54
Gambar 4. 5 Menu Aplikasi <i>Inshot</i>	54
Gambar 4. 6 Pemilihan Background	55
Gambar 4. 7 Lembar Kerja Edit Video	55
Gambar 4. 8 Pemilihan Fitur	56
Gambar 4. 9 Menu Simpan Video	56

Gambar 4. 10 Intro Video Animasi.....	57
Gambar 4. 11 Pembukaan Video Animasi.....	57
Gambar 4. 12 Tema, Subtema, Pembelajaran	58
Gambar 4. 13 Kompetensi Dasar	58
Gambar 4. 14 Indikator Pembelajaran	58
Gambar 4. 15 Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4. 16 Penyampaian Materi.....	59
Gambar 4. 17 Penutup Video Animasi	59
Gambar 4. 18 Tampilan Ukuran Teks Paragraf Sebelum Revisi	60
Gambar 4. 19 Tampilan Ukuran Teks Paragraf Setelah Revisi	61
Gambar 4. 20 Tampilan Keterangan Gambar Sebelum Revisi	61
Gambar 4. 21 Tampilan Gambar Setelah Revisi.....	61
Gambar 4. 22 Tampilan Gambar Panci Pegangan	62
Gambar 4. 23 Tampilan Gambar Panci Pegangan Plastik Sesudah Revisi.....	62
Gambar 4. 24 Tampilan Buku Bahan Ajar Sebelum Revisi	62
Gambar 4. 25 Tampilan Buku Bahan Ajar Setelah Revisi.....	63
Gambar 4. 26 Tampilan Tujuan Pembelajaran 1 dan 2 Sebelum Revisi	65
Gambar 4. 27 Tampilan Tujuan Pembelajaran 1 dan 2 Setelah Revisi.....	66
Gambar 4. 28 Tampilan Contoh Gambar Cerita	66
Gambar 4. 29 Tampilan Gambar Cerita Setelah Revisi.....	66
Gambar 4. 30 Uji Coba Guru Kelas V B	69
Gambar 4. 31 Diagram Persentase Uji Coba Peserta Didik.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	90
Lampiran 2 Surat Kesediaan Membimbangi Skripsi	91
Lampiran 3 SK Pembimbang.....	92
Lampiran 4 SK Izin Penelitian FKIP Unsri	94
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	95
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	96
Lampiran 7 RPP Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 2	97
Lampiran 8 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Media.....	107
Lampiran 9 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media	108
Lampiran 10 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi	111
Lampiran 11 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi.....	112
Lampiran 12 Hasil Angket Tanggapan Guru Kelas.....	115
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media	118
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi.....	119
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Kelas	120
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik	121
Lampiran 17 Dokumentasi.....	125
Lampiran 18 Produk Video Animasi Tema 6 Subtema 3 PB 1	147
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi	151
Lampiran 20 Hasil Pengecekan Similarty	156
Lampiran 21 Surat Pengecekan Similarty	157
Lampiran 22 Surat Keterangan Penyerahan Buku	158
Lampiran 23 Buku Bahan Ajar Penggunaan Media Video Animasi	159
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi	160
Lampiran 25 Tabel Perbaikan Skripsi.....	161
Lampiran 26 Surat Izin Penjilidan	185

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *INSHOT* PADA KELAS V
TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA
DI SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

Mutiara Haepvika (06131281823042)
06131281823042@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dra. Nuraini Usman, M.Pd
nuraini_usman@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada kelas V tema 6 panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih disertai untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran video animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan media, lalu di uji cobakan pada guru kelas dan peserta didik kelas V B untuk dimintai respon mengenai tingkat kemenarikan media menggunakan angket. Hasil validasi dari validator ahli media yaitu 91,07% termasuk kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi dari validator ahli materi yaitu 90,38% termasuk kategori “Sangat Valid”. Hasil uji coba pada guru kelas yaitu 96,42% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Kemudian hasil uji coba pertama dengan subjek 3 orang peserta didik yaitu 89,44% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Lalu hasil uji coba kedua dengan subjek 5 orang peserta didik yaitu 89,66% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Sedangkan hasil uji coba ketiga dengan subjek 20 orang peserta didik yaitu 97,75% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Skor rata-rata yang diperoleh dari uji coba guru dan peserta didik yaitu 95,44% termasuk kategori “Sangat Menarik”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, *Inshot*

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA
BASED ON INSHOT APPLICATION IN CLASS V THEME 6
HEAT AND TRANSFER IN SD NEGERI 17 PRABUMULIH**

Mutiara Haepvika (06131281823042)
06131281823042@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dra. Nuraini Usman, M.Pd
nuraini_usman@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video learning media based on the Inshot application in class V theme 6 heat and its transfer at SD Negeri 17 Prabumulih along with knowing the validity and attractiveness of this animated video learning media. The type of research used is Research and Development (R&D). The research procedure used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This study was validated by media expert validators and material expert validators to determine the level of media validity, then tested on class teachers and class V B students to be asked for responses about the level of media attractiveness using a questionnaire. The validation results from the media expert validator are 91.07% including the "Very Valid" category. While the validation results from the material expert validator are 90.38% including the "Very Valid" category. The results of the trial on classroom teachers, namely 96.42%, were included in the "Very Interesting" category. Then the results of the first trial with the subject of 3 students, namely 89.44% included in the "Very Interesting" category. Then the results of the second trial with the subject of 5 students, namely 89.66% including the "Very Interesting" category. While the results of the third trial with the subject of 20 students are 97.75% including the "Very Interesting" category. The average score obtained from the teacher and student trials is 95.44% including the "Very Interesting" category.

Keywords : Development, Learning Media, Animated Video, Inshot.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah upaya pendidik untuk memberikan persiapan kepada generasi muda dalam menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era dunia ini (Dwijayani, 2019:172). Sehingga para pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas kepada generasi muda. Pendidikan merupakan komponen penting yang dilakukan secara sadar dalam kehidupan manusia untuk hidup bermasyarakat. Dengan adanya pendidikan maka manusia akan memiliki pandangan yang lebih baik serta masuk akal dalam menjalani kehidupan.

Pendidikan menurut Arfani (2016:84) dalam arti yang luas pendidikan melingkupi segala perbuatan serta usaha generasi tua agar mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, maupun keterampilannya untuk generasi muda sebagai upaya untuk menyiapkannya sehingga bisa mencukupi fungsi hidupnya dari jasmani serta rohaninya.

Di Indonesia terdapat pendidikan formal, pendidikan formal adalah pendidikan yang terstruktur dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar atau juga disebut sebagai sekolah dasar, yang dimana ditempuh selama 6 tahun. Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki level rendah dan sangat menentukan pembentukan karakter peserta didik untuk kedepannya. Disinilah awal mula peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai yang akan berguna bagi kehidupan mereka nantinya. Kemudian peserta didik akan diajarkan sesuai dengan prosi daya tangkapnya.

Pentingnya sekolah dasar dalam mempersiapkan karakter peserta didik untuk kedepan, maka penyelenggaraan sekolah dasar tidak dapat dilakukan secara asal saja hanya dengan mementingkan kuantitas dengan mengabaikan kualitas. Di sisi lain, pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh kualitas pendidikan. Untuk itu penyelenggaraan pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar harus memperhatikan kualitas.

Kurikulum yang berlaku sekarang adalah kurikulum 2013, pada kurikulum 2013 menekankan kegiatan yang diharapkan menghasilkan penemuan konsep-konsep pembelajaran bagi peserta didik, terkhusus pada peserta didik jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar kurikulum 2013 merangkum pembelajaran dalam bentuk tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema. Dalam pembelajaran tematik peserta didik akan dapat menghubungkan pelajaran yang mereka pahami ke pengalaman langsung mereka sehingga bersifat nyata. Menurut Hidayah (2015:36) pembelajaran tematik ini pembelajaran yang menggunakan tema berdekatan dengan kehidupan peserta didik karena itulah pembelajaran ini bisa lebih bermakna sehingga peserta didik bisa mencari sendiri serta memahami apa yang akan dipelajari. Untuk sekolah dasar pembelajaran tematik menekankan pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan keikutsertaan peserta didik yang aktif akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model-model pembelajaran. Yang dimana model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai panduan pada saat merencanakan pembelajaran dikelas maupun pembelajaran dalam tutorial (Djalal, 2017:34). Pada model pembelajaran terdapat banyak macamnya, untuk mendukung penelitian ini dalam penerapan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan maka dapat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Model *problem based learning* artinya model pembelajaran melibatkan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang bersifat nyata (Yandhari, dkk., 2019).

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Pembelajaran di kurikulum 2013 mengharapkan guru bisa mengerti bagaimana penggunaan alat multimedia ialah berbagai peralatan teknologi pendidikan yang bisa mengorganisasikan peserta didik saat belajar (Sinambela, 2013:19). Dengan begitu guru harus bisa memanfaatkan penggunaan alat multimedia saat proses pembelajaran,

penggunaan teknologi bisa dijadikan sebagai alat bantu atau media saat proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidikan yang berkualitas tentunya memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Maka tuntunan kompetensi guru profesional juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut.

Menurut Nurseto (2012:21) media pembelajaran ialah sarana penyiar pesan ataupun info belajar. Media pembelajaran memuat informasi dan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Lalu dengan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dengan media pembelajaran ini memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran serta peralatan yang canggih, dikarenakan dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan (*Educational Technology*) dan teknologi pembelajaran (*Instructional Technology*) (Nurseto, 2012:20).

Karena pendidikan semakin maju maka penggunaan teknologi bermanfaat untuk menyongsong guru dimasa mendatang. Dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang ini memberikan keuntungan dalam mencari informasi dan materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebuah media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menuntut guru untuk kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya teknologi dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Terdapat aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi *inshot*.

Inshot merupakan salah satu aplikasi smartphone yang cukup banyak diminati. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang desain grafis edit video di HP dan dapat dipasang di segala jenis smartphone baik yang memiliki sistem operasi Android ataupun iOS. Kelebihan dari *inshot* yaitu sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran yang mampu memberikan fitur backgorund, animasi teks, animasi gambar, suara, musik, kontrol kecepatan video, memotong video,

menggabungkan dan mengompres video, dan bisa menyesuaikan rasio video. Sehingga dengan aplikasi *Inshot* ini dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik agar peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, pada hari Selasa tanggal 07 September 2021 kepada guru kelas V B Ibu Rossa Augustin S.Pd yang mengajar di SD Negeri 17 Prabumulih, selama ini proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas V B guru menggunakan media pembelajaran yang bersumber dari buku materi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Dan juga guru kelas V B menampilkan video yang berkaitan dengan materi ajar yang diambil dari *youtube*.

Kemudian, peneliti belum menemukan guru yang dapat memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang dapat digunakan untuk membuat media video animasi pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan tentu ditambah dengan animasi-animasi pendukung.

Karena belum terdapat guru membuat media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi maka peneliti melakukan sebuah pengembangan media video animasi. Jadi pengembangan media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi belum pernah dilakukan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VB Ibu Rossa Augustin S,Pd di SD Negeri 17 Prabumulih tersebut, peneliti tertarik akan melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Pada Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih**"

1.2 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Inshot*.
- 1.2.2 Materi yang disajikan pada tema 6 panas dan perpindahannya subtema 3 pengaruh kalor terhadap kehidupan pembelajaran 2 di kelas V SD Negeri 17 Prabumulih.
- 1.2.3 Penerapan media pembelajaran video animasi didukung menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).
- 1.2.4 Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti, maka peneliti dapat merumuskan masalah adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada kelas V tema 6 panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih yang valid?
- 1.3.2 Bagaimana kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada kelas V tema 6 panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada kelas V tema 6 panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih yang valid.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada kelas V tema 6 panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat memberikan wawasan serta kontribusi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran guna menuju pembelajaran yang menarik dan lebih baik bahkan literasi khusus untuk peserta didik.
- 1.5.2 Untuk guru, diharapkan dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui pemanfaatan video animasi pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Inshot* sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Kemudian dapat meningkatkan kreatif dan inovatif guru selama proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- 1.5.3 Untuk peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional dalam menggunakan teknologi dan membuat media pembelajaran di masa mendatang.
- 1.5.4 Untuk peserta didik, diharapkan dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran saat belajar, serta dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad., dkk.2013.*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*.Semarang:UNISSULA PRESS
- Annisa, N., & rangkuti, masrona. (2019). *Desain Model Pembelajaran Tematik*. 10(4). <https://doi.org/10.31227/osf.io/yv5u2>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 31–52.
- Dwijayani, N. M. (2019). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. 2, 177–182.

Fahdhli, Muhibuddin. (2015). Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 | 24. 3(1), 24–29.

Halek, D. H. (2019). Kurikulum 2013 dalam Perspektif Filosofi. *Jurnal Georafflesia : Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.32663/georaf.v3i2.567>

Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

Hernawan, A. H. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Tabany*, 1(1), 1–14.

Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2015). Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu. *Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 1–35. <http://repository.ut.ac.id/4039/1/PDGK4205-M1.pdf>

Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 33–49.

Irwandani, I., Iqbal, M., & Latifah, S. (2019). Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbang*, 7(2), 135. <https://doi.org/10.35450/jip.v7i2.140>

Jalinus , Nizwardi., dan Ambiyar.2016.*Media dan Sumber Pembelajaran*.Jakarta:Kencana.

Jennah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASRI PRESS.

Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ..., 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>

K, R. S. Y., & Nurhamidah, D. (2021). *Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia Inshot Application as A Remote Learning Media in Indonesian Learning.* 21(April), 34–40.

Kurniawan, Asep.2018.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Listiani. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 4. *Jurnal Mita Pendidikan*, 1(6), 694.

Lubis, Maulana Arafat.2018.*Pembelajaran Tematik Di SD/MI*.Yogyakarta:Samudra Biru.

Maaniyah, S. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 2749–2759.

Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa.Jurnal Matematika, 1(1), 101–106.

Mashuri, D. K., & Budiyono. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 8(5), 893–903.

Muhammad Ridwan Apriansyah. (2020). *Development Of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of Jakarta*. *Jurnal Pensil*, 9(1).

Nasrun, N., Faisal, F., & Feriyansyah, F. (2018). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar Kecamatan Medan Selayang Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 671. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10359>

Nurdyansyah.2019.*Media Pembelajaran Inovatif*.Sidoarjo:UMSIDA Press.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi*

Dan Pendidikan, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Priyono, E., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran *Edu-Game Adventure* Pada Standar Kompetensi Menginstalasi Pc Di Smkn 1 Tuban. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

Rofilah, S., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. 05(03), 2438–2451.

Sa'Adah, R.N. & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&d (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif. Batu: Literasi Nusantara.

Safitri, Devi, 2018."Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III SD/MI". Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,"* 94–96, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL Bintari Kartika Sari.pdf>

Sinambela, P. nauli josip mario. (2013). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I. M., & Pudjawan, I. N. J. K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

Yandhari, I. A. V., Alamsyah, T. P., & Halimatusadiah, D. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 146–152.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19671>