

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *INSHOT* PADA MATERI
UPAYA PERLINDUNGAN HEWAN DI KELAS IV
SD NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ruaini Dzannatin Aliyah

NIM : 06131181823003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *INSHOT* PADA UPAYA
PERLINDUNGAN HEWAN DI KELAS IV SD NEGERI 222
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ruaini Dzannatin Aliyah

NIM: 06131181823003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA MATERI
UPAYA PERLINDUNGAN HEWAN DI KELAS IV SD NEGERI
222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ruaini Dzannatin Aliyah

NIM: 06131181823003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Prodi PGSD



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI INSHOT PADA MATERI UPAYA
PERLINDUNGAN HEWAN DI KELAS IV SD NEGERI 222
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh


**Ruaini Dzannatin Aliyah
NIM: 06131181823003**


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 13 Juni 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. 

2. Anggota : Vina Amilia Suganda M, M.Pd. 

Palembang, Juni 2022

Koordinator Program Studi,


Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ruaini Dzannatin Aliyah

NIM : 06131181823003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Pada Materi Upaya Perlindungan Hewan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri 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 penegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian 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.

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

Palembang, Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Ruaini Dzannatin Aliyah

06131181823003

v

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Pada Materi Upaya Perlindungan Hewan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Srjana 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin. M.Pd. dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Demikianlah semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juni 2022

Penulis,



Ruaini Dzanmatin Aliyah
06131181823003

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI..... | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| ABSTRAK | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Pengembangan..... | 6 |
| 2.2 Hakikat Pembelajaran..... | 7 |
| 2.3 Media Pembelajaran | 8 |
| 2.4 Video Animasi..... | 12 |
| 2.5 Aplikasi Inshot..... | 14 |
| 2.6 Materi Upaya Perlindungan Hewan | 16 |
| 2.7 Penelitian Relevan | 18 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN..... | 20 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 20 |
| 3.2 Lokasi Penelitian | 20 |

| | | |
|---|----------------------------------|-----------|
| 3.3 | Waktu Penelitian | 20 |
| 3.4 | Subjek Penelitian | 21 |
| 3.5 | Prosedur Pengembangan | 21 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data | 23 |
| 3.7 | Instrumen Pengumpulan Data | 23 |
| 3.8 | Teknik Analisis Data | 27 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | | 30 |
| 4.1 | Hasil Penelitian..... | 30 |
| 4.2 | Pembahasan | 47 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 50 |
| 5.1 | Kesimpulan | 50 |
| 5.2 | Saran..... | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 52 |
| LAMPIRAN..... | | 55 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Tabel KD Muatan Ilmu Pengetahuan Alam..... | 16 |
| Tabel 2 Sampel Penelitian..... | 21 |
| Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 24 |
| Tabel 4 Lembar Penilaian Ahli Materi..... | 24 |
| Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media | 24 |
| Tabel 6 Lembar Penilaian Ahli Media | 25 |
| Tabel 7 Kisi-Kisi Respon Guru..... | 25 |
| Tabel 8 Lembar Penilaian Respon Guru | 26 |
| Tabel 9 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik | 26 |
| Tabel 10 Lembar Respon Peserta Didik..... | 27 |
| Tabel 11 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert..... | 27 |
| Tabel 12 Penilaian Validasi | 28 |
| Tabel 13 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman | 28 |
| Tabel 14 Kriteria Kepraktisan..... | 29 |
| Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Materi | 36 |
| Tabel 16 Revisi Ahli Materi..... | 37 |
| Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Desain..... | 38 |
| Tabel 18 Revisi Ahli Desain | 40 |
| Tabel 19 Hasil Respon Guru Kelas IV..... | 41 |
| Tabel 20 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran..... | 42 |
| Tabel 21 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap I..... | 43 |
| Tabel 22 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap I..... | 44 |
| Tabel 23 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap II | 45 |
| Tabel 24 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap II..... | 46 |
| Tabel 25 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran..... | 46 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran..... | 11 |
| Gambar 2 Logo <i>Inshot</i> | 15 |
| Gambar 3 Logo <i>Canva</i> | 15 |
| Gambar 4 Burung Cendrawasih | 17 |
| Gambar 5 Model Pengembangan ADDIE..... | 21 |
| Gambar 6 Badak Jawa..... | 34 |
| Gambar 7 Tampilan Pembukaan Video | 35 |
| Gambar 8 Tampilan Isi Video..... | 35 |
| Gambar 9 Tampilan Penutup Video..... | 35 |
| Gambar 10 Uji Coba Tahap I..... | 45 |
| Gambar 11 Uji Coba Tahap II..... | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Usul Judul Skripsi..... | 56 |
| Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi | 57 |
| Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian Dosen Pembimbing..... | 59 |
| Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya | 60 |
| Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Pendidikan..... | 61 |
| Lampiran 6 SK Selesai Penelitian dari SD Negeri 222 Palembang..... | 62 |
| Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Ahli Materi | 63 |
| Lampiran 8 Revisi Media Pembelajaran Ahli Materi | 66 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 67 |
| Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Desain | 68 |
| Lampiran 11 Revisi Media Pembelajaran Ahli Desain..... | 71 |
| Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain..... | 72 |
| Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru..... | 73 |
| Lampiran 14 Pengisian Angket Uji Coba Tahap I..... | 75 |
| Lampiran 15 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Tahap I..... | 78 |
| Lampiran 16 Pengisian Angket Uji Coba Tahap II..... | 79 |
| Lampiran 17 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Tahap II | 85 |
| Lampiran 18 Dokumentasi..... | 86 |
| Lampiran 19 Produk Media Pembelajaran Video Animasi | 89 |
| Lampiran 20 Gambar Unduhan..... | 107 |
| Lampiran 21 Desain Tampilan Pengembangan | 110 |
| Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi | 118 |
| Lampiran 23 Bukti Cek Plagiat..... | 124 |
| Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi..... | 126 |
| Lampiran 25 Bukti Perbaikan Skripsi | 135 |
| Lampiran 26 Izin Penjilidan Skripsi | 136 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *INSHOT* PADA MATERI
UPAYA PERLINDUNGAN HEWAN DI KELAS IV
SD NEGERI 222 PALEMBANG**

Oleh

Ruaini Dzannatin Aliyah
ruainirda@gmail.com

Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Inshot* pada materi upaya perlindungan hewan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, peneliti hanya menggunakan sampai tahap ke tiga. Hasil validasi ahli materi yaitu 85% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli desain yaitu 80% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respon guru kelas IV yaitu 93,75% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba peserta didik tahap pertama yaitu 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik tahap kedua yaitu 96,6% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis *Inshot* pada upaya perlindungan hewan di kelas IV layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi *Inshot*

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING
MEDIA BASED ON INSHOT APPLICATIONS
ON ANIMAL PROTECTION EFFORTS IN CLASS IV
SD NEGERI 222 PALEMBANG**

By

Ruaini Dzannatin Aliyah
ruainirda@gmail.com

Supervisor : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study developed an animated video learning media based on the Inshot application on the material for animal protection efforts in class IV SD Negeri 222 Palembang. This study aims to determine the feasibility and practicality of the learning media developed. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). But, reserchers only use up to the third stage. The results of material expert validation are 85% with a very valid category. The validation results from design experts are 80% with a very valid category. The result of the fourth grade teacher's response is 93.75% with a very valid category. The results of the first stage of student trials are 90% with a very practical category. The results of the second stage of student trials are 96.6% with a very practical category. From the results obtained, the Inshot based animated video learning media on animal protection efforts in class IV is feasible and practical to use in learning. Furthermore, it is hoped that this learning media can be used in learning in elementary schools.

Keywords : *Development, Video Animation, Inshot Application*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting pada pembangunan sumber daya manusia. Pendidikan menciptakan generasi-generasi dengan segudang prestasi dan pengetahuan. Pendidikan menjadi hak setiap anak bangsa yang telah tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alenia ke-4, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Selain itu juga tertera pada pasal 31 ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “semua warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pada pasal tersebut, pemerintah seharusnya mengawasi seksama tentang proses perkembangan pendidikan di Indonesia agar mengurangi hilangnya hak setiap warga negara Indonesia dalam rangka mendapatkan pendidikan (Putri, 2020).

Berbicara mengenai pendidikan, tidak terlepas dari sebuah sistem kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di setiap tingkatan pendidikan. Perubahan kurikulum dalam pendidikan di Indonesia sudah sering terjadi dalam kurun waktu belakangan, bertujuan untuk menemukan kurikulum yang sesuai bagi peserta didik. Dewasa ini, pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 (K13) sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pembelajaran kurikulum 2013, peserta didik dituntut lebih aktif mencari pengetahuannya sendiri, bekerja sama dalam kelompok, membangun karakter dalam diri, dan mengimplementasikan pengetahuannya di kehidupan kesehariannya. Diharapkan penggunaan kurikulum 2013, pendidikan di Indonesia mampu menciptakan insan yang tidak hanya cerdas dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter serta bermanfaat bagi diri sendiri dan juga orang lain.

Pada kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk menginovasikan dan mengembangkan unsur-unsur yang ada pada pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Satu diantaranya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat oleh guru dapat membantu guru dalam memberikan materi dan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Selain itu, menginovasi media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mengembirakan serta berkesan bagi peserta didik.

Pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia, memberikan dampak pada seluruh bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Jika dihubungkan dengan pendidikan, tentunya ada dampak positif dan negative yang timbul bersamaan dengan perkembangan teknologi. Dampak negative yang timbulkan salah satunya yaitu, ketergantungan peserta didik untuk mencari jawaban pada situs internet serta sumber daya manusia yang masih kurang paham dalam penggunaan teknologi. Sementara itu, dampak positive yang ada salah satunya yaitu, banyaknya sumber belajar bagi peserta didik, serta banyaknya inovasi yang dapat dicantumkan pada komponen pembelajaran contohnya inovasi pada media pembelajaran.

Pengembangan inovasi dalam media pembelajaran merupakan hal yang sangat baik. Tidak terlepas pada keterlibatan dampak positive pesatnya perkembangan teknologi. Dengan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran dapat berupa video animasi. Dilihat dari segi efisiensinya, media pembelajaran yang dikemas dalam video animasi dapat dibuka, diputar dan diakses dimana pun dan kapan pun sdengan berulang. Selain itu, juga mampu memberikan ketertarikan pada peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.

Pada tingkatan sekolah dasar, dimana peserta didik berusia 7-12 tahun tergolong dalam kategori anak-anak. Di rentang umur tersebut, mereka sering menonton kartun seperti Upin Ipin dan Spongbob yang merupakan kartun animasi. Daya tarik anak-anak pada hal tersebut terletak pada visual dan audiovisual yang dapat mereka dengar dan lihat serta memproses kedua hal tersebut dalam pikiran. Sehingga, setelah mereka melihat dan mendengar secara

berulang, sehingga mereka mudah mengingat segala komponen yang ada di dalamnya.

Belakangan ini, isu perlindungan hewan langka atau dilindungi di Indonesia menjadi bahan pembicaraan. Indonesia memiliki banyak spesies hewan, diantaranya sudah ada yang terancam punah. Contoh diantaranya, badak bercula satu, harimau sumatera, burung cendrawasih, dan lainnya. Tentu beragam upaya dilakukan pemerintah agar hewan-hewan tersebut tetap lestari dan tidak punah serta kesejahteraan hewan lainnya. Namun, hal tersebut juga harus didukung dengan kesadaran manusia yang satu tempat hidup dengan hewan. Merusak habitat, melakukan pemburuan liar, dan penjeratan hewan, merupakan contoh kegiatan yang dianggap biasa oleh sekelompok manusia. Menumbuhkan kesadaran untuk melakukan upaya perlindungan hewan juga terdapat pada pembelajaran di sekolah dasar. Itu artinya, hal tersebut mulai ditanamkan kepada peserta didik melalui pembelajaran pada tingkatan dasar.

Di kelas IV, tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pembelajaran 1, terdapat materi upaya perlindungan hewan. Diharapkan setelah pembelajaran tersebut, peserta didik memiliki kesadaran untuk ikut melakukan upaya perlindungan hewan dan melestarikan hewan yang terancam punah. Adanya hal tersebut dalam pembelajaran, merupakan hal yang bagus dan berdampak positif untuk peserta didik. Dalam hal tersebut juga, membantu peserta didik dalam lebih mengenal hewan baik yang ada disekitarnya maupun yang jarang mereka lihat.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang, menggunakan video yang ada di aplikasi *youtube* sebagai media pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Peneliti mendapati peserta didik terlihat tertarik pada media pembelajaran video *youtube* tersebut. Tetapi, mereka memiliki kendala pada kuota yang digunakan untuk mengakses dan memutar video tersebut secara berulang.

Untuk membantu peserta didik dalam permasalahan ini, peneliti merencanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Inshot Pada Materi Upaya Perlindungan Hewan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya mampu diidentifikasi permasalahan yang timbul yaitu, pemakaian kuota yang menjadi kendala untuk mengakses dan memutar secara berulang video yang ada di *youtube*.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian, diperlukannya sebuah rumusan masalah yang bertujuan sebagai dasar dan acuan langkah penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mampu merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi upaya perlindungan hewan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi upaya perlindungan hewan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi upaya perlindungan hewan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi upaya perlindungan hewan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan bisa memberikan wawasan lebih dan wacana baru mengenai pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan pembelajaran tingkat sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi peserta didik

Dengan penelitian ini, membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan karena media pembelajaran tersebut berupa video animasi serta mengatasi permasalahan mengenai pemakaian kuota. Sehingga dapat tercipta sebuah pembelajaran yang tidak hanya menarik, menyenangkan namun juga efisien.

2. Bagi guru

Manfaat bagi guru pada penelitian ini, membantu guru untuk meningkatkan kecakapan pada kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran berbasis video animasi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa menjadi refleksi untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dengan hasil penelitian, peneliti sebagai calon guru diekspetasikan dapat menginovasikan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi dalam segala aspek terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>. Diunduh pada tanggal 1 Maret 2022 pukul 20.03
- Eni Fariyatul F dan Nurdyansyah. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Erni, Marlina. 2016. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar*. Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia.
- Faris, Ahmad. (2016). *Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. (Volume II No 1 Tahun 2016)
- Iskandar, A., & dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119> diunduh pada tanggal 1 Maret 2022 pukul 20.31

- Komalasari, Fiska. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Aljabar 7
- Jerry, Putu, Radita Ponza. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa.
- Maghfirah, Nur, dkk. (2021). *Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video Inshot*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Muffarohah, L. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Manipulasi Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. JGSD.08 (05)
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi; Implementasi Model ADDIE*. Jakarta; Kencana.
- Putra, Nusa. (2015) . *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmadani, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*, 104.

- Sudjana, Nana. (2001). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanta, Wayan. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Swarnabhumi
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja.
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 22(2), 215–226.
- Syukhria, R. (2021). *Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan
- Trianawati. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal Tahun Ajaran 2018/2019*. *International Journal of Elementary Education*, 4.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24337>. diunduh pada tanggal 1 Maret 2022 pukul 19.45
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Belajar Siswa Smp, 1–8*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran