

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER PADA TEMA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU DI KELAS IV SD NEGERI 13
TALANG KELAPA**

SKRIPSI

Oleh

Shita Aisyah Hersa

NIM: 06131181823013

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Palembang--Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon. (0711) 580058, 580085 – Faximile. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id , Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id

PERSETUJUAN SEMINAR SIDANG PENELITIAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Tema Daerah Tempat
Tinggalku di Kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa.

Nama : Shita Aisyah Hersa

NIM : 06131181823013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Disetujui untuk disampaikan pada seminar sidang penelitian yang akan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 16 Desember 2021

Tempat : Zoom Meeting

Waktu : 10:00 – 10:30

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

Pembimbing,

Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER PADA TEMA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU DI KELAS IV SD NEGERI 13
TALANG KELAPA**

SKRIPSI

Oleh

Shita Aisyah Hersa

NIM: 06131181823013

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**

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER PADA TEMA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU DI KELAS IV SD NEGERI 13
TALANG KELAPA**

SKRIPSI

Oleh

Shita Aisyah Hersa

NIM: 06131181823013

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Desember 2021

TIM PENGUJI

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



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



**Indralaya, Desember 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shita Aisyah Hersa

NIM : 06131181823013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa” ini beserta seluruh isinya 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 Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung skripsi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Desember 2021
Yang membuat pernyataan,



Shita Aisyah Hersa
NIM. 06131181823013

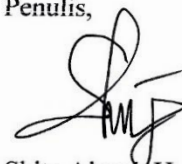
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Animaker* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Negeri 13 Taiang Kelapa” 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. sebagai pembimbing ata segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan 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 Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, Desember 2021
Penulis,



Shita Aisyah Hersa
NIM. 06131181823013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SEMINAR SIDANG PENELITIAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Tematik	6
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	6
2.1.2 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	6
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	7
2.2 Model Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	8
2.2.2 Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	9
2.2.3 Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	10
2.2.4 Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	10
2.3 Media Pembelajaran	11
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3.2 Keragaman Media Pembelajaran.....	12

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.4 Video Animasi	14
2.4.1 Pengertian Video	14
2.4.2 Kelebihan Video Dalam Pembelajaran	14
2.4.3 Kekurangan Video Dalam Pembelajaran	15
2.4.4 Pengertian Animasi	15
2.4.5 Kelebihan Animasi Dalam Pembelajaran.....	15
2.4.6 Kekurangan Animasi Dalam Pembelajaran	16
2.4.7 Manfaat Video Animasi Dalam Pembelajaran	16
2.5 Aplikasi <i>Animaker</i>	17
2.5.1 Pengertian Aplikasi <i>Animaker</i>	17
2.5.2 Langkah Pembuatan Media	17
2.5.3 Fitur Aplikasi <i>Animaker</i>	19
2.5.4 Kelebihan Aplikasi <i>Animaker</i>	23
2.5.5 Kekurangan Aplikasi <i>Animaker</i>	23
2.6 Penelitian Relavan	24
2.7 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.1.1 Penelitian Pengembangan.....	26
3.2 Prosedur Penelitian	27
3.3 Subjek Penelitian	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4.1 Wawancara	30
3.4.2 Validasi Ahli.....	30
3.4.3 Kuesioner / Angket.....	32
3.5 Teknik Analisis Data	34
3.5.1 Validasi Ahli.....	34
3.5.2 Kuesioner/Angket.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Penelitian	36

4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	36
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	40
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	55
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	66
4.2 Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 3 Aturan Pemberian Skor.....	32
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Kuesioner Guru	32
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Kuesioner Peserta Didik.....	33
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Guru dan Peserta Didik	33
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media	34
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media.....	35
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator	38
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran	39
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media	46
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4. 5 Hasil Angket Guru	56
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Skor Angket	58
Tabel 4. 7 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	59
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Skor Angket	61
Tabel 4. 9 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	61
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Skor Angket	63
Tabel 4. 11 Hasil Angket Uji Coba Lapangan	64
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Angket Tiga Tahap Uji Coba.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman awal.....	17
Gambar 2. 2 Mendaftarkan akun.....	18
Gambar 2. 3 Memilih template	18
Gambar 2. 4 Lembar kerja	18
Gambar 2. 5 Pilihan karakter	19
Gambar 2. 6 Pilihan bentuk benda.....	19
Gambar 2. 7 Pilihan bentuk tulisan.....	20
Gambar 2. 8 Pilihan latar video	20
Gambar 2. 9 Pilihan foto.....	20
Gambar 2. 10 Pilihan video	21
Gambar 2. 11 Pilihan musik.....	21
Gambar 2. 12 Pengatur waktu.....	21
Gambar 2. 13 Perekam suara	22
Gambar 2. 14 Pengatur scene.....	22
Gambar 2. 15 Publish video.....	22
Gambar 2. 16 Kerangka berpikir.....	25
Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	27
Gambar 3. 2 Roadmap penelitian dengan model ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Kegiatan wawancara pertama	37
Gambar 4. 2 Kegiatan wawancara kedua.....	37
Gambar 4. 3 Alur tampilan video animasi	40
Gambar 4. 4 Halaman awal.....	41
Gambar 4. 5 Memilih template	42
Gambar 4. 6 Intro Video	42
Gambar 4. 7 Pembukaan	42
Gambar 4. 8 Kompetensi dasar	43
Gambar 4. 9 Indikator pembelajaran.....	43
Gambar 4. 10 Tujuan pembelajaran.....	43
Gambar 4. 11 Pembahasan materi PPKn	44
Gambar 4. 12 Pembahasan materi IPS.....	44
Gambar 4. 13 Pembahasan materi B.Indonesia	44
Gambar 4. 14 Penutup.....	45
Gambar 4. 15 Outro Video.....	45
Gambar 4. 16 Download video	45
Gambar 4. 17 Tampilan identitas materi sebelum revisi.....	47
Gambar 4. 18 Tampilan identitas materi setelah revisi.....	48
Gambar 4. 19 KD sebelum revisi.....	48
Gambar 4. 20 KD setelah revisi	48
Gambar 4. 21 Indikator pembelajaran sebelum revisi	49
Gambar 4. 22 Indikator pembelajaran setelah revisi.....	49
Gambar 4. 23 Tujuan pembelajaran sebelum revisi.....	49

Gambar 4. 24 Tujuan pembelajaran setelah revisi.....	50
Gambar 4. 25 Materi manfaat keragaman sebelum revisi.....	50
Gambar 4. 26 Materi manfaat keragaman setelah revisi.....	50
Gambar 4. 27 Materi kegiatan ekonomi sebelum revisi	51
Gambar 4. 28 Materi kegiatan ekonomi setelah revisi.....	51
Gambar 4. 29 Materi tokoh cerita fiksi sebelum revisi.....	51
Gambar 4. 30 Materi tokoh cerita fiksi setelah revisi	52
Gambar 4. 31 Kata pada poin (1) sebelum revisi.....	54
Gambar 4. 32 Kata pada poin (1) setelah revisi	54
Gambar 4. 33 Tujuan pembelajaran pada buku panduan sebelum revisi.....	54
Gambar 4. 34 Tujuan pembelajaran pada buku panduan setelah revisi	55
Gambar 4. 35 Uji Coba Guru Kelas IVB	56
Gambar 4. 36 Uji Coba Perorangan.....	58
Gambar 4. 37 Uji Coba Kelompok Kecil.....	60
Gambar 4. 38 Uji Coba Lapangan	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran	80
Lampiran 2 Buku Panduan Media	95
Lampiran 3 Usul Judul.....	124
Lampiran 4 SK Pembimbing	125
Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Dekan	127
Lampiran 6 SK Izin Penelitian dari Dinas	128
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	129
Lampiran 8 Surat Keterangan Penerimaan Buku Panduan dari Sekolah	130
Lampiran 9 RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4	131
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator	142
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	143
Lampiran 12 Surat Permohonan Validator	146
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Materi.....	147
Lampiran 14 Lembar Angket Guru.....	150
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Perorangan	153
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Perorangan	156
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	157
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	160
Lampiran 19 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	161
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	164
Lampiran 21 Foto Wawancara Guru.....	165
Lampiran 22 Foto Pengisian Angket Guru	166
Lampiran 23 Kegiatan Peserta Didik Menyimak Video Animasi.....	167
Lampiran 24 Kegiatan Pengisian Angket	168
Lampiran 25 Kartu Bimbingan	169
Lampiran 26 Hasil Pengecekan Similarity.....	172
Lampiran 27 Surat Keterangan Similarity	173
Lampiran 28 Perbaikan Skripsi.....	174
Lampiran 29 Bukti Perbaikan Skripsi	192
Lampiran 30 Izin Penjilidan.....	193

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER PADA TEMA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU DI KELAS IV SD NEGERI 13
TALANG KELAPA**

Oleh:

Shita Aisyah Hersa

06131181823013@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

(nuraini_usman@fkip.unsri.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas dan mengetahui media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada tema daerah tempat tinggal layak atau tidak digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan prosedur penelitian yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran video animasi memiliki kualitas yang baik berdasarkan penilaian kevalidan oleh validator dan penilaian kelayakan oleh guru dan peserta didik. Hasil validasi ahli media adalah 95% yang masuk kategori valid. Hasil validasi ahli materi adalah 90% yang masuk kategori valid. Hasil penilaian guru adalah 96% yang masuk kategori sangat layak. Dan hasil penilaian peserta didik melalui tiga tahap uji coba adalah 96,32% yang masuk kategori sangat layak. Dengan demikian, produk media pembelajaran berupa video animasi sangat layak digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, aplikasi animaker.

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA
BASED APPLICATION OF *ANIMAKER* ON THE THEME OF
THE REGION OF MY RESIDENCE IN GRADE IV SD
NEGERI 13 TALANG KELAPA**

By:

Shita Aisyah Hersa

06131181823013@unsri.ac.id

Supervisor: Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

(nuraini_usman@fkip.unsri.ac.id)

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to describe the quality and find out the animation video learning media based application *animaker* on the theme of the area where I live, whether or not it is appropriate for teachers and students to use learning activities in class IV SD Negeri 13 Talang Kelapa. The type of research used is Research and Development (R&D) with research procedures, namely the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The animated video learning media has good quality based on the validity assessment by the validator and the feasibility assessment by the teacher and students. The results of media expert validation are 95% which are in the valid category. The result of material expert validation is 90% which is in the valid category. The results of the teacher's assessment were 96% which was included in the very decent category. And the results of the assessment of students through three stages of testing are 96.32% which is in the very feasible category. Thus, learning media products in the form of animated videos are very suitable for teachers and students to use in classroom learning activities.

Keywords: *development, learning media, animaker application.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan wajib pada setiap manusia. Dengan mengikuti segala rangkaian pendidikan, maka akan meningkatkan pengetahuan dan potensi diri. Suryapermana dan Imroatun (2017:8) mendefinisikan pendidikan merupakan usaha dalam mengembangkan segala bentuk potensi bawaan yang melekat pada diri manusia untuk mendapatkan hasil dan prestasi.

Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas. Dimana pendidikan sekolah dasar dilaksanakan selama kurang lebih 6 tahun. Pendidikan sekolah dasar dikelola oleh badan satuan pendidikan Indonesia. Salah satu bentuk pengelolaannya yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran yang terencana, jelas dan terarah. Menurut Fakhurrrazi (2018:92) pembelajaran adalah serangkaian proses timbal-balik yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan. Dengan begitu, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran perlu dilakukan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Hal tersebut sudah diatur oleh suatu kurikulum.

Kurikulum merupakan pedoman serta alat dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan-tujuannya (Jeflin & Afriansyah, 2020:1). Pemerintah Indonesia menetapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam menjalankan sistem pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga menengah atas. Kurikulum 2013 memiliki konsep tersendiri, dimana pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan lebih berpusat pada keaktifan peserta didik. Ain & Huda (2018:1) menyebutkan bahwa kurikulum 2013 memiliki salah satu ciri yaitu menerapkan pendekatan saintifik pada kegiatan pembelajaran. Peserta didik harus dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang ia miliki melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik harus didukung oleh model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memproses informasi serta memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam menyusun media pembelajaran pada penelitian ini, diterapkan model PBL pada rencana pelaksanaan pembelajarannya.

Selain itu, kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik juga harus didukung oleh media pembelajaran. Yaumi (2018:7) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web yang dibuat secara terencana agar dapat menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Namun dalam penerapannya, harus memperhatikan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran serta ketersediaan teknologi yang mendukung.

Perkembangan teknologi digital saat ini berada di era industri 4.0, dimana telah terjadi perubahan dan pengaruh dalam aspek kehidupan manusia, terutama bidang pendidikan (Putrawangsa & Hasanah, 2018:43). Pada era ini, kegiatan belajar mengajar di kelas sangat dianjurkan untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi. Selain dikarenakan serangan wabah pandemi virus Covid-19, namun juga karena tuntutan perkembangan teknologi. Akan tetapi, hingga saat ini masih banyak guru yang belum sepenuhnya dapat memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pemahaman dan kemahiran yang dimiliki guru dalam menggunakan teknologi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi.

Sementara itu, banyak sekali teknologi yang bisa digunakan guru mulai dari laptop, *handphone*, internet, aplikasi komputer, hingga proyektor. Teknologi-teknologi inilah yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk dimanfaatkan guru dalam membuat media

pembelajaran yakni aplikasi *animaker*. Aplikasi *animaker* adalah *software* berbasis web yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah paparan yang dilengkapi dengan fitur animasi, diantaranya animasi kartun, animasi teks, dan efek transisi yang lebih hidup dengan pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 22 Juli 2021 pada guru kelas IVB SD Negeri 13 Talang Kelapa bernama Ibu Suryani, S.Pd.SD., mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring di kelas, apakah menggunakan media atau hanya berupa literasi saja. Ibu Suryani menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar, mulai dari membaca materi hingga mengerjakan soal-soal yang ada. Selanjutnya, pada tanggal 6 September 2021 peneliti kembali melakukan wawancara mengenai pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran luring di kelas IVB SD Negeri 13 Talang Kelapa. Dari kegiatan wawancara ini, Ibu Suryani menyatakan bahwa pemanfaatan media di kelas dengan menggunakan proyektor masih sangat jarang.

Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kegiatan pembelajaran daring dan luring, guru hanya berpegang pada buku dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran terutama berbasis teknologi. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Sejalan dengan itu, peneliti sangat tertarik menggunakan aplikasi *animaker* untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi. Karena diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini belum pernah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran daring ataupun luring di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara, serta permasalahan yang telah disampaikan guru kelas IV di SD Negeri 13 Talang Kelapa, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa*”.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran video animasi berupa audio-visual yang dibuat menggunakan aplikasi *animaker*.
- (2) Materi yang disajikan hanya pada pembelajaran 4 tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku.
- (3) Model pembelajaran yang diterapkan dalam menyusun media pembelajaran video animasi pada kegiatan pembelajaran adalah model *Problem Based Learning (PBL)*.
- (4) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah Model ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

- (1) Bagaimana kualitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa?
- (2) Apakah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku layak digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah.

- (1) Untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa.
- (2) Untuk mengetahui media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *animaker* pada tema daerah tempat tinggalku layak atau tidak digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah.

- (1) **Bagi guru**, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan tambahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- (2) **Bagi sekolah**, penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran.
- (3) **Bagi peneliti**, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan, pengalaman dan inovasi dalam membuat dan memahami pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran di sekolah.
- (4) **Bagi peserta didik**, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memahami materi pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 18(2), 287–302.
- Ain, N., & Huda, C. (2018). Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Momentum: Physics Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.21067/mpej.v1i1.2368>
- Alamsyah, R., Toenlloe, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- 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 Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Bahtiar, A. R. (2017). Prinsip-Prinsip Dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 149–158. <https://doi.org/10.26618/jtw.v1i2.368>
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 310–323. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Fahmi, F. A. ; H. H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMP N Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Medi Kons: Bimbingan Dan Konseling*, 8(5), 55.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd

- Ump. ... : *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian ...*, 5, 1–11.
<http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130.
https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran
- Hariyani, Y. (2019). Peran Penting Psikologis terhadap Peserta Didik SD melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.456>
- Hidayani, M. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013 Masrifa Hidayani. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 150–165.
- Jaya, M. (2017). Analisis Karakteristik Individu Terhadap Kinerja Karyawan. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 372–388.
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/ALSH/article/view/820>
- Jeflin, H., & Afriansyah, H. (2020). *Pengertian Kurikulum , Proses Adminsitrasi Kurikulum dan Peran Guru Dalam Administrasi Kurikulum*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/hc5fq>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12.
<https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kuncahyono, K. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.773-780>
- Kurniasih, T., Haryani, M., & Ciptowati, E. (2015). Meningkatkan Daya Tanggap Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Smp Di Kelas Khusus Olah Raga Melalui Media Pembelajaran Animasi. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 20(1), 100. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v20i1.570>
- Mardiyasa, P., Saputra, A., Made, I., Wirawan, A., Ketut, I., & Arthana, R. (2016). Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 5(2), 129–139.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/8341>
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F. D., Parjono, P., & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204–223.

- <https://doi.org/10.21009/jpmm.002.2.04>
- Maryono, M. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 72–89. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6819>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 8(5), 893–903.
- MAULIDTA, H., & SUKARTININGSIH, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 255038.
- Mawardi. (2018). Merancang model dan media pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>
- Munawar, B. (2020). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. ... *Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(November 2020), 93–104. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/article/view/9071>
- Novellia, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149–156. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. In *Nizamial Learning Center*.
- Prasetyo, D. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Berbantuan Microsoft Powerpoint Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi* (Issue 11150162000063) [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54903/1/Dimas Ryandi Prasetyo_11150162000063 %20watermark%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54903/1/Dimas%20Ryandi%20Prasetyo_11150162000063%20watermark%29.pdf)
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124.

<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>

- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7–12.
- Suryapermana, N. dan I. (2017). *Dasar- Dasar Ilmu Pendidikan*. FTK Banten Press.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya. In *Media Pembelajaran*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52.
- Ulyana, A. Z. A. A. H. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KALOR UNTUK SISWA KELAS VII. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 5(2), 81–86.
- Utami, I. W. P., & Suwandayani, B. I. (2018). Perencanaan Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sd Muhammadiyah I Malang. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 2(1), 185. <https://doi.org/10.30738/tc.v2i1.2773>
- Widiyanto, D. (2017). PENANAMAN NILAI TOLERANSI DAN KERAGAMAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK STORYBOOK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28–36. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/4265>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. PRENADAMEDIA GROUP.