

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *VLOG NOW* PADA  
MATERI WUJUD BENDA DAN SIFAT BENDA KELAS  
III SD NEGERI 10 PAYARAMAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**FITHRIYYAH ULFA DWI NOVITA SARI**

**NIM :06131381823051**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *VLOG NOW* PADA  
MATERI WUJUD BENDA DAN SIFAT BENDA KELAS III  
SD NEGERI 10 PAYARAMAN**

**SKRIPSI**

**Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari**

**NIM: 06131381823051**

**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**

**PGSD,**



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *VLOG NOW* PADA MATERI  
WUJUD BENDA DAN SIFAT BENDA KELAS III SD NEGERI  
10 PAYARAMAN**

**SKRIPSI**

**Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari**

**NIM: 06131381823051**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

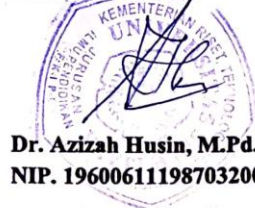
**Pembimbing,**



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


**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.  
NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI VLOG NOW PADA MATERI  
WUJUD BENDA DAN SIFAT BENDA KELAS III SD NEGERI  
10 PAYARAMAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari**

**NIM: 06131381823051**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 01 Maret 2022**

**TIM PENGUJI**

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



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



**Palembang, Maret 2022  
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari

NIM 06131381823051

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlog now* pada materi wujud benda dan sifat benda kelas III SD negeri 10 payaraman” 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 sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Maret 2022



Fithriyyah ulfa dwi novita sari

NIM. 06131381823051

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti juga banyak menerima bimbingan, arahan dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

- ❖ Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kepada kedua orang tua tercinta (Ayahanda Bakaruddin dan Ibunda Martinawati) yang selama ini telah membantuku dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tak henti – hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesanku dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih banyak untuk kakak dan adik – adikku tercinta kiki bima eka saputra, M. Egi saputrah, Nyken agustin dan Muhammad Haikal yang selalu menghiburku dan memotivasiku.
- ❖ Kepada Ibu Nuraini Usman M., Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepadaku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- ❖ Terima kasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini dan mau bangkit walaupun diserang perasaan yang berubah – ubah.
- ❖ Terima kasih kepada Ayunda Nesi Respaga yang sudah memberikanku arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada semua guru – guru yang ada di SD Negeri 10 Payaraman yang telah membantu dalam penelitian ini.
- ❖ Terima kasih kepada sahabat seperjuanganku FUSY yang telah menemani dan selalu ada di saat susah maupun senang.
- ❖ Terima kasih kepada sahabat baikku (anggia, indah, tesya) yang telah
- ❖ menemani dan memberikan motivasi kepadaku.
- ❖ Terima kasih teman seperjuanganku PGSD 2018 Palembang yang telah

memberikan semangat dan membantu dalam kesulitan.

- ❖ Terima kasih teman sepelembimbingan yang telah memberikan semangat dan membantu dalam kesulitan.
- ❖ Almamaterku

### **Motto**

*“Hasbunaallah wa ni'mal wakil nikmal maula wanikman nasir  
Cukuplah allah sebagai tempat diri kami,sebaik-baiknya pelindung dan  
sebaik-baiknya penolong kami”*



## PRAKATA

Skripsi dengan judul “ pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlog now* pada materi wujud benda dan sifat benda kelas III sd negeri 10 payaraman” 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. Dengan selesainya penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Nuraini Usman, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini.

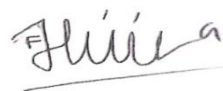
Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof.ir.Dr.H.Anis Sagaff,MSCE.,selaku Rektor Universitas Sriwijaya, dan Bapak Dr. Hartono,MA, Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra.Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada Dr.Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada Kepala Sekolah SDN 10 Payaraman, bapak/Ibu guru, dan peserta didik yang telah membantu dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang,Maret 2022

Penulis,



Fithriyah ulfa dwi novita sari

NIM06131381823051

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMANJUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMANPERSETUJUANSKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMANPENGESAHANKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHANTIMPENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHANDANMOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTARISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTARTABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTARGAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTARLAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BABI PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengembangan .....	6
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	6
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	6
2.2.2 Tujuan Pembelajaran .....	7
2.2.3 Jenis-jenis Pembelajaran .....	8
2.3 Hakikat Media Pembelajaran .....	8
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.3.2 Ragam Media Pembelajaran.....	10
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10

2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
2.4 Media Video .....	12
2.5 Animasi atau Gerakan.....	12
2.5.1Prinsip Animasi.....	14
2.6 Jenis Aplikasi Pengedit Video .....	14
2.6. 1 Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	14
2.6.2 Aplikasi <i>Filmora</i> .....	14
2.6. 3 Aplikasi <i>inshot</i> .....	15
2.7 Aplikasi <i>Vlog Now</i> .....	15
2.7. 1 Pengertian <i>Vlog Now</i> .....	15
2.7.1.1 Kelebihan Aplikasi <i>Vlog Now</i> .....	16
2.7.1.2 Kekurangan Aplikasi <i>Vlog Now</i> .....	16
2.8 Pembelajaran IPA.....	18
2.9 Jenis-Jenis Model Pengembangan.....	20
2.9. 1Model <i>Borr and gall</i> .....	20
2.9.2 Model 4D.....	21
2.9. 3 Model <i>ADDIE</i> .....	21
2.10 Penelitian Relevan .....	22
2.11 Kerangka Berfikir.....	23
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
3.1JenisPenelitian .....	33
3.1.1PenelitianPengembangan.....	33
3.2 ProsedurPenelitian.....	33
3.3 SubjekPenelitian.....	33
3. 4 TeknikPengumpulanData.....	37
3. 4.1Wawancara.....	37
3. 4. 2 Angket(Kuesioner) .....	37
3.5 InstrumenPenelitian .....	38
3. 5.1InstrumenValidasiAhli .....	38
3. 5.2 InstrumenAngket Guru .....	41
3. 5.3 Instrumen AngketPesertaDidik .....	43

3.6 Teknik Analisis Data.....	45
3. 6.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli .....	45
3. 6.2 Analisis Kemenarikan Media Video Animasi .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Hasil .....	48
4.1.1 Deskripsi Prototype Produk.....	48
4.1.2 Hasil Uji Lapangan.....	59
4.2 Pembahasan .....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

## 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. 1Tampilan Editing .....	14
Gambar 2. 2 Tampilan AwalAplikasivlognow .....	15
Gambar 2. 3 TampilanPemilihan Background .....	15
Gambar 2. 4 Tampilan Lembar KerjaPembuatanProduk.....	16
Gambar 2. 6Fitur Musik .....	17
Gambar 2. 7Fitur Sticker .....	18
Gambar 2. 8Fitur Teks .....	18
Gambar 2. 9Fitur Filter .....	19
Gambar 2. 10Fitur PIP .....	19
Gambar 2. 11Fitur Precut .....	20
Gambar 2. 12Fitur Background .....	20
Gambar 2. 13Fitur Speed .....	21
Gambar 2. 14Fitur Crop .....	21
Gambar 2. 15Fitur Volume .....	22
Gambar 2. 16 TahapModel 4D .....	28
Gambar 2. 17 Tahap Model Borgand Gall .....	29
Gambar 2. 18 TahapModel ADDIE.....	30
Gambar 2. 19KerangkaBerpikir.....	32
Gambar 3. 1 TahapanModel ADDIE .....	34
Gambar 3. 2 RoadmapModel ADDIE.....	36
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru KelasIII .....	49
Gambar 4. 2 LayoutVideoAnimasi .....	52
Gambar 4. 3 PersiapanBahan Media.....	53
Gambar 4. 4 Aplikasi vlognowSelesai Instal.....	54
Gambar 4. 5 MenuAplikasivlognow .....	54
Gambar 4. 6Pemilihan Background .....	55
Gambar 4. 7 Lembar KerjaEdit Video .....	55
Gambar 4. 8Pemilihan Fitur .....	56
Gambar 4. 9 MenuSimpan 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 III .....	69
Gambar 4. 31 Diagram Persentase Uji Coba Peserta Didik .....	77

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Usul Judul.....	73
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	74
Lampiran 3 SK Izin Peneliti dari FKIP.....	75
Lampiran 4 SK Izin dari Dinas.....	76
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 7 Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 8 Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Lampiran 9 Angket Hasil Respon Guru Terhadap Produk.....	83
Lampiran 10 Angket Hasil Respon Peserta didik Terhadap Produk.....	91
Lampiran 11 Dokumentasi.....	92
Lampiran 12 Hasil Produk.....	93
Lampiran 13 Kartu Bimbingan.....	110
Lampiran 13 Kartu Bimbingan.....	110



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *VLOG NOW* PADA MATERI  
WUJUD BENDA DAN SIFAT BENDA KELAS III SD NEGERI  
10 PAYARAMAN**

Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari(06131381823051)

[06131381823051@student.unsri.ac.id](mailto:06131381823051@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing : Dra. Nuraini Usman, M.Pd**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SD Negeri 10 Payaraman serta mengetahui kevalidan dan kemenarikan media video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, 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 III untuk dimintai respon mengenai tingkat kemenarikan media menggunakan angket. Hasil validasi dari validator ahli media yaitu 90% termasuk kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi dari validator ahli materi yaitu 86 % termasuk kategori “Sangat Valid”. Hasil uji coba pada guru kelas yaitu 100 % termasuk kategori “Sangat Menarik”. Kemudian hasil uji coba pertama dengan subjek 10 orang peserta didik yaitu 95 % termasuk kategori “Sangat Menarik”. Lalu hasil uji coba kedua dengan subjek 10 orang peserta didik yaitu 98 % termasuk kategori “Sangat Menarik”.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, *Vlog Now***

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON  
VLOG NOW APPLICATION ON MATERIALS OF OBJECTS AND  
OBJECTIVES CLASS III SD NEGERI 10 PAYARAMAN**

Fithriyyah Ulfa Dwi Novita Sari(06131381823051)

[06131381823051@student.unsri.ac.id](mailto:06131381823051@student.unsri.ac.id)

**Supervisor : Dra. Nuraini Usman, M.Pd**

[nuraini\\_usman@kip.unsri.ac.id](mailto:nuraini_usman@kip.unsri.ac.id)

Elementary School Teacher Education Study Program

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an vlognow animation video learning media in online learning for grade III grade SD Negeri 10 Payaraman. As well as knowing the development procedure and the level of validity of the animation video media animation maker. This type of research uses ADDIE development (analysis, design, development, implementation, 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 III students to be asked for responses about the level of media attractiveness using a questionnaire. The validation results from the media expert validator are 90 % including the "Very Valid" category. While the validation results from the material expert validator are 86 % including the "Very Valid" category. The results of the trial on classroom teachers, namely 100 %, were included in the "Very Interesting" category. Then the results of the first trial with the subject of 3 students, namely 95 % included in the "Very Interesting" category. Then the results of the second trial with the subject of 5 students, namely 98 % including the "Very Interesting" category.*

**Keywords: Development, Animated video, vlognow**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut UUD RI no 2 tahun 1989 pada bab 1 pasal 1 bahwasanya pendidikan adalah usaha yang dilakukan dalam upaya untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan-kegiatan seperti misalnya kegiatan pengarahan untuk hidup bermasyarakat yang akan datang. menurut Hamalik (2007:3) pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dalam mendorong peserta didik untuk menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya John Dewey (Jalulil, 2017:8) melihat bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam membentuk kemampuan yang menyangkut daya pikir dan emosi individu, sebagai upaya yang dilakukan dalam mempersiapkan generasi muda yang mengerti dan memahami arti dari hidup kedepannya. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat kita simpulkan bahwa pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam mempersiapkan atau membentuk cara berfikir dan daya rasa atau emosi sehingga nantinya menjadi individu yang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 3 ayat 1 menyebutkan bahwa pemerintah mengusahakan sistem pada pendidikan nasional menumbuhkan keyakinan dan ketaatan serta karakter dan moral dalam lingkup kehidupan bermasyarakat yang diatur oleh hukum. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan serta membentuk peserta didik agar supaya dapat menjadi manusia yang beriman, bertakwa dan taat serta dapat membawa bangsa menjadi Negara yang berakhlak mulia serta bertanggung jawab baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Undang-Undang Dasar 1945, pendidikan sekolah dasar dimulai dari pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun yang merupakan suatu cara untuk mengajarkan dan membentuk kehidupan dasar bagi peserta didik dalam

menghadapi lingkungan sekitar di masa yang akan datang,serta membentuk kehidupan supaya peserta didik mampu menjadi bangsa yang beriman dan taat serta bertanggung jawab bangga terhadap bangsa dan Negara sehingga mampu menyelesaikan suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan itu pemerintah terus berupaya dalam memperbaharui atau berinovasi dalam penerapan kurikulum sebagai arahan atau panduan dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar yang saat ini telah menerapkan system kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah dasar.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional, Kurikulum adalah seperangkat pedoman atau rencana mengenai arahan atau panduan dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.penerapan kurikulum 2013 itu sendiri di Indonesia sudah berjalan bisa dibilang cukup lama yaitu sejak tahun 2013 dan telah mengalami banyak perbaikan hingga saat ini.

Menurut Suryani (2017)mengatakan bahwa penerapan pembelajaran 2013 ialah ,guru diharapkan sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik untuk lebih aktif,kreatif,dan inovatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Konsep kurikulum 2013 itu sendiri menuntut peserta didik lebih aktif,kreatif,dan inovatif serta mampu menguasai perubahan-perubahan zaman khususnya lingkungan sekitar peserta didik,dengan itu guru sebagai fasilitator dapat membantu peserta didik dalam membantu kesulitan peserta didik dalam belajar.

Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan supaya peserta didik memahami lingkungan alam dan sekitarnya,sejalan dengan itu pada penerapan kurikulum 2013 itu sendiri mengacu pada konsep-konsep yang diharapkan peserta didik dapat menghasilkan persepsi tentang pembelajaran di lingkungan sekitarnya.Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis agar supaya siswa mempunyai pengetahuan dan dapat memahami tentang gejala-gejala alam yang ada di sekitarnya, melalui suatu proses yang dikenal dengan proses ilmiah.

Dalam proses pembelajaran di kelas media pembelajaran sangatlah berperan

penting karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, mengingat pembelajaran pada saat ini yang telah banyak mengalami perkembangan terutama dalam bidang teknologi yang mana pembelajaran yang sedang kita hadapi saat ini yaitu telah memasuki fase pembelajaran 4.0. pada pembelajaran 4.0 yang saat ini sedang kita hadapi saat ini bisa dikatakan sangat fundamental karena menggunakan teknologi yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas dengan memanfaatkan teknologi seperti memanfaatkan media pembelajaran. (Kamal, dkk(2020:9)). Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan pesan dan/ atau informasi serta membangun interaksi. Guru dapat memilih media yang paling tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan hasil belajar yang diharapkan Hermawan (2017). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga menimbulkan interaksi- interaksi baik itu antara peserta didik satu dengan yang lain maupun antara peserta didik dan guru sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

Menurut Wati (2017:3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah cara apa saja yang dapat dipergunakan guru dalam menyampaikan informasi sehingga mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya menurut Hakiki (2016) menerangkan bahwa media pembelajaran perlu adanya persiapan secara tepat sehingga dapat mencukupi atau melengkapi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran maka dari itu dengan pemanfaatan media pembelajaran mendorong peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama salah satu guru yang ada di sekolah tersebut bahwa di sekolah tersebut masih minimnya

penggunaan media pembelajaran ,terutama media videopembelajaran,dalam belajar tatap muka di kelas siswa hanya belajar menggunakan buku sebagai media pembelajaran ,kurangnya atau terbatasnya penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut faktor utamanya ialah kurangnya kemampuan guru terhadap teknologi sehingga membuat guru hanya memanfaatkan media yang tersedia.berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* Video Editor yang nantinya dapat dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas supaya peserta didik merasa tidak bosan dengan pembelajaran yang itu saja,dengan dikembangkannya media video pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti mengharapkan dengan mengembangkan media video pembelajaran ini dapat menjadi solusi dari permasalahan peserta didik,selain itu juga peneliti berharap video yang telah dikembangkan dapat membantu guru kelas III terutama dalam pembelajaran IPA di kelas III sekolah dasar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan menarik sehingga peserta didik termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Lebih lanjut Guo, dkk., (2014) mengatakan bahwa sebuah video yang berdurasi tidak terlalu panjang lebih menyenangkan terutama untuk sebuah video pembelajaran yang di dalam video tersebut terdapat materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik .

Berdasarkan penjelasan di atas ,maka peneliti mencoba mengembangkan media video pembelajaran dengan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VLOG NOW TEMA BENDA DI SEKITARKUSUBTEMA WUJUD BENDA DI KELAS III SD NEGERI 10 PAYARAMAN ”**.

## **1.2. Batasan masalah**

- 1.3.1 Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video animasi berupa audio-visual yang dibuat menggunakan aplikasi Vlog Now.
- 1.3.2 Materi yang disajikan hanya pada materi IPA di kelas III tentang wujud benda dan sifat benda pada pembelajaran 1 tema benda di sekitar ku subtema wujud benda.
- 1.3.3 Model yang peneliti gunakan pada pengembangan media video pembelajaran ini yaitu model ADDIE.

## **1.3 RumusanMasalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlog now* pada materi Wujud Benda dan Sifat Benda di kelas III SD Negeri 10 Payaraman ?
- 1.3.2 Apakah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Vlog Now* pada materi Wujud Benda dan Sifat Benda layak digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 10 Payaraman ?

## **1.4 TujuanPenelitian**

- 1.4.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlog now* pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SD Negeri 10 Payaraman.
- 1.4.2 Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Vlog Now* yang menarik pada materi Wujud Benda dan Sifat Benda yang layakdigunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 10 Payaraman.



## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis.

### 1.5.1. Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu menambah wawasan tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* pada pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sama.

### 1.5.2. Praktis

**1.5.3. Bagi guru,** diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* dapat bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran IPA di kelas III sekolah dasar.

**1.5.4. Bagi sekolah,** diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* dapat bermanfaat untuk kedepannya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran terutama media video pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi.

**1.5.5. Bagi peneliti,** diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* dapat lebih banyak lagi mengembangkan media pembelajaran terutama media video animasi dengan materi yang berbeda-beda tidak hanya untuk peserta didik kelas III.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Hakikat Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Mengutip dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, pengertian pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan daya pikir siswa sehingga meningkatnya penguasaan siswa terhadap pelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (pane dan Dasopang, 2017:337). Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik (Sunhaji, 2014 :2).

Pembelajaran ialah cara pendidik agar mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, ilmu kemahiran, lalu pembentukan perilaku serta menimbulkan kepercayaan peserta didik (Hanafy, 2014:74). Dalam pembelajaran tentunya terdapat upaya atau cara yang dilakukan oleh pendidik, pendidik harus membelajarkan peserta didik dengan baik seperti memberikan arahan, bimbingan terkait pembelajaran kepada peserta didik dari berbagai sumber belajar sehingga peserta didik memperoleh berbagai pengetahuan.

Pada proses pembelajaran itu terjadi secara sadar, karena pada proses pembelajaran terjadi secara bertahap dimulai dari pembuatan rancangan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada setiap kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang berarti terdapat interaksi antara guru dalam membimbing dan menjelaskan materi kepada peserta didik, sehingga dengan proses kegiatan pembelajaran peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Jadi dapat disimpulkan proses pembelajaran adalah suatu proses belajar untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik dan memberi pengetahuan dalam kegiatan belajar, Dalam proses belajar mengajar lima komponen yang sangat penting yaitu tujuan, materi, metode, evaluasi,

pembelajaran dari kelima aspek ini saling mempengaruhi antara aspek satu sama lain, pemilihan salah satunya metode mengajar tentunya berdampak pada media pembelajaran.

### **2.2.2 Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu hal yang dikerjakan dan hendak dicapai atau perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tertentu. Menurut taksonomi Bloom dan Krathwohl tujuan pembelajaran terbagi menjadi tiga kawasan sebagai berikut:

- 1) Kawasan kognitif. kawasan ini berkaitan erat dengan segi psikis atau mental yang berawal dari tingkat pengetahuan hingga evaluasi. Karena itu dalam kawasan kognitif terdiri atas enam tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, tingkat analisa, tingkat sintesis, tingkat evaluasi.
- 2) Kawasan efektif. kawasan ini berkaitan erat dengan sikap, dalam kawasan ini terbagi menjadi lima hal dalam lima hal yaitu harapan memperoleh, keterampilan membalas, kepercayaan, implementasi.
- 3) Kawasan psikomotorik. kawasan ini berkaitan erat dengan keterampilan, kawasan ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu tanggapan, persiapan, prosedur atau proses sistem, terbentuk atau terdidik, keahlian, penyesuaian, badan atau wadah atau institusi.

### **2.2.3 Jenis-Jenis Pembelajaran**

Pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari banyak jenisnya sesuai dengan kebutuhan. Dilihat dari aspek pembelajaran yang dicapai dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu pembelajaran keterampilan, pembelajaran sikap, pembelajaran pengetahuan.

Dilihat dari sifatnya dibedakan menjadi dua pembelajaran yaitu pembelajaran formal dan pembelajaran informal yang pertama pembelajaran formal adalah pembelajaran yang melembaga dan sistematis contohnya sekolah. Sedangkan yang kedua yaitu pembelajaran informal adalah pembelajaran yang tidak dilakukan secara sengaja untuk pembelajaran semisal

melalui pergaulan di rumah, dengan teman sebaya, TV, radio, ceramah. Kemudian pembelajaran nonformal dilakukan secara sengaja tetapi tidak dalam situasi di dalam lembaga semisal kursus mobil, les privat, komputer, dll. Selanjutnya di pembelajaran yang tercipta dari cara individu memperoleh rangsangan sebagai berikut :

- 1) Visual yaitu cara individu memperoleh rangsangan pembelajaran secara efektif melalui indrapenglihatan
- 2) Audio yaitu cara individu memperoleh rangsangan pembelajaran secara efektif melalui alatpendengaran
- 3) Kinestetik yaitu cara individu memperoleh rangsangan pembelajaran secara efektif melalui pergerakan
- 4) Taktil yaitu cara individu memperoleh rangsangan pembelajaran secara efektif melalui penciuman atau peradaban.
- 5) Menurut penjelasan di atas maka didapatkan bahwa dalam penerapan media tergantung dari pengajar akan menggunakan jenis-jenis pembelajara yang seperti apa.

## **2.3 Hakikat MediaPembelajaran**

### **2.3.1Pengertian MediaPembelajaran**

Dalam kegiatan belajar Pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran,oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam belajar,selain itu juga pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dapat memberikan suasana belajar yang bervariasi sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Memahami media pembelajaran bisa ditinjau dari dua aspek,yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminology,kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’, Kata kunci media adalah “perantara”.

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan Sadiman (2005:6) mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam

bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad,2006:3).

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Rohani(1997:2), pengertian media ada dua macam ,yaitu arti sempit dan arti luas.”arti sempit”,bahwa media itu berwujud seperti wujud grafik,foto,alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap,memproses serta menyampaikan informasi, Menurut “arti luas”,yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu suasana yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan,keterampilan dan sikap yang baru.

Robert Hanick dan kawan-kawan dalam Angkoso (2007:11) menyatakan bahwa:”*A medium (plural media) is a channel of communication,example include film,television,diagram,printed materials,computers,and instructurs.* Media adalah saluran komunikasi yang antara lain seperti film,televise, materi tercetak,computer,dan instruktur dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas maka dapat kita tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sebagai perantara yang digunakan antara guru dan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan sehingga pembelajaran pembelajaran akan lebih efektif dan efisien .sehingga materi pembelajaran akan tersampaikan lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik semangat minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

### **2.3.2 Ragam Media Pembelajaran**

Dikutip dari (yaumi2018: 10) dalam penelitian Thomas C. Reeves 1998 dengan judul penelitian dampak media dan teknologi di sekolah mengatakan bahwa hasil dari penelitian yang telah dilakukan tersebut yaitu terdapat 2 pendekatan yaitu 1. Peserta didik dapat menggunakan cara atau perantara dari teknologi dalam proses belajar mengajar, 2. Peserta didik dapat menggunakan kemajuan tekmologi sebagai perntaradalam pembelajaran.

Menurut wati (2017:4) menyatakan bahwa media pembelajaran itu terbagi menjadi 6 jenis media yaitu diantara lainya ada Microsoft powerpoint ,intertnet, multimedia, audio visual, computer dan media visual , selanjutnya

smaldio,dkk.,dikutip (yaumi2018: 10)menyatakan juga bahwa media pembelajaran terbagi menjadi enam jenis media yaitu video, visual, teks, audio, perekaya dan orang. Kemudian newby,dkk., dikutip dari (yaumi2018: 11)menyatakan juga bahwa media pembelajaran itu terbagi ke dalam 6 jenis media pembelajaran yaitu model,objek,video,audio, teks dan visual.

### **2.2.3 Manfaat media pembelajaran**

Menurut karo dan rohani(2018:94)menyatakan bahwa Media pembelajaran tak lepas dari proses pembelajaran di kelas dengan adanya penggunaan medi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas sangat membantu guru dalam berinteraksi dengan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.Berikut merupakan beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Penyajian materi dapat dilakukan dengan secara bersamaan
- b. Proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan termotivasi
- c. Proses belajar mengajar menjadi lebih aktif antara peserta didik dan guru.
- d. Proses belajar mengajar menjadi lebih praktis
- e. Membuat kemajuan dalam hasil belajar peserta didik
- f. Menjadikan proses belajar menjadi lebih santai dan dapat dilakukan dimana saja
- g. Dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik dalam hal proses belajar mengajar

Denga adanya suatu media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi sehingga dapat diterima dengan baik oleh peseta didik,selain itu juga pemanfaatan media pembelajaran sangat berperan penting dalam berhasil atau tidknya suatu proses pembelajan itulah mengapa sanagat pentingnya penggunaan dari media pembelajaran.

### **2.3.4 Jenis-jenismedia**

Menurut (santriwati, 2018: 10) membagi jenis-jenis media sebagai berikut:

#### **1) Media Visual**

Media visual adalahalat peraga yang digunakan guru dalam proses

belajar mengajar yang secara langsung dapat kita lihat dengan menggunakan indra penglihatan contohnya seperti media foto,gambar,majalah,buku dan lain sebagainya.

#### 2) Media audio visual

Media audio visual adalah alat peraga yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang secara langsung dapat kita lihat dan kita dengar dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran contohnya seperti media drama,film dan lain sebagainya.

#### 3) Multimedia

Multimedia adalah adalah alat peraga yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang sudah menggabungkan berbagai media di dalamnya untuk menyampaikan informasi. Media multimedia adalah semua jenis media yang sudah terangkup menjadi satu media yang utuh contohnya seperti seperti media internet dan lain sebagainya.

### **2.4 Media Video**

Menurut ( Fadhli,2015 : 26) mengatakan bahwa video merupakan media yang paling berguna atau berpengaruh dibanding media seperti grafik,audio,dan lain sebagainya,hal ini dikarenakan dalam pemanfaatan teknologinya media video sangat membantu terutama dalam hal penggunaanya dengan menyajikan seperti perekaman yang dapat membuat gambar yang diam menjadikan gambar tersebut menjadi hidup.istilah video itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu kata vidi atau visum yang artinya melihat atau langsung.

Selanjutnya menurut (Busyaeri,Udin dan Zaenuddin, 2016:118) mengatakan bahwa peranan video sangat berpengaruh dalam pengetahuan anak.mengingat salah satu kelebihan dari media video yaitu dapat menggambarkan atau menampilkan kejadian di masa lalu sehingga peserta didik secara tidak langsung dapat merasakan pemanfaatan dari media video yang membuat peserta didik dalam mengembangkan pemikiran dan imajinasi peserta didik. Menurut pendapat dari para ahli di atas maka dapat kita simpulkan bahwavideo merupakan media yang sangat berpengaruh dibandingkan media

yang lainya karena sangat membantu terutama dalam hal penggunaanya dengan menyajikan seperti perekaman yang dapat membuat gambar yang diam menjadikan gambar tersebut menjadi hidup.

## **2.5 Animasi atau gerakan**

Menurut (purnawasi dan kurniawan, 2013 : 55) Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang artinya hidup. Jadi animasi adalah susunan dari gambar bergerak yang disusun secara bersambungan yang menjelaskan dari titik awal hingga akhir transisi atau sering dikenal dengan sebutan frame.

Menurut buku yang ditulis oleh ibiz fernandes yang berjudul Macromedia flash animation menjelaskan bahwa animasi adalah “*Animation is the process recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” yaitu animasi adalah sebuah cara mengambil kembali sekumpulan gambar yang bergerak sedangkan menurut (Buchari, dkk.2015: 2) menyatakan bahwa animasi adalah menurut arti harfiah suatu cara atau usaha yang dilakukan dalam menghidupkan suatu gambar sehingga gambar tersebut hidup dan dapat bergerak sendiri.

Menurut pendapat dari para ahli di atas maka dapat kita simpulkan bahwa animasi adalah susunan dari gambar-gambar atau objek yang bergerak yang disusun secara bersambungan atau biasa disebut dengan frame, sehingga gambar tersebut dapat hidup dan bergerak sendiri, gambar yang dimaksud disini antara lain seperti gambar hewan, manusia, tumbuhan, tulisan atau teks dan lain sebagainya.

### **2.5.1 Prinsip-Prinsip Animasi**

Setelah kita mengetahui dan memahami penjelasan tentang animasi, selanjutnya menurut Limbong dan Simarmata (2020: 104) menyatakan bahwa ada sepuluh prinsip-prinsip dari animasi tersebut, adapun prinsip-prinsip dari animasi diantaranya adalah sebagai berikut:

#### **1. Keterampilan dalam menggambar**

Solid drawing adalah kemampuan individu dalam membuat suatu gambar dengan baik dan benar, dan juga kemampuan individu dalam memposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata.



## 2. Mengendalikan dan elastis

*Squash and Stretch* adalah kemampuan individu dalam membuat objek hidup ataupun objek mati terlihat seolah-olah nyata sehingga terlihat bergerak secara realitis dan lebih hidup.

## 3. Pendahuluan

*Anticipation* adalah kemampuan individu dalam membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang ditampilkan dalam animasi yang dibuat.

## 4. Tata gerak (*Staging*)

Staging adalah kemampuan individu dalam penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga penonton lebih mudah mengenalinya.

## 5. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Ini adalah seorang animator berkeraja, yaitu dengan terencana dalam membuat gambar. Membuat gerakan dan ukuran, yang dilakukan sejak awal memuat animasi

## 6. Gerakan mengikuti

Kemampuan individu dalam membuat scene berhenti bergerak, tetapi karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. yang membuat animasi terlihat realitis.

## 7. *Slow In and Slow Out*

Kemampuan individu dalam mengatur staging dan timing dari scene ke scene lainnya dalam sebuah animasi.

## 8. Konstruksi lengkung (*Archs*)

Kemampuan individu dalam Membuat pergerakan tubuh karakter/objek animasi terlihat lebih smooth. Misalnya gerakan makhluk hidup atau gerakan benda-benda dalam animasi terlihat lebih realitis.

## 9. Penentuan waktu (*Timing*)

Kemampuan individu dalam menentukan waktu yang tepat kapan suatu gerakan yang diberikan pada karakter/objek dalam animasi yang dibuat.

## 10. Geraka pendukung (*Secondary Action*)

Kemampuan individu dalam membuat berbagai gerakan pendukung untuk melengkapi karakter pada ekspresi ataupun aksi agar terlihat lebih nyata

## **2.6 Jenis Aplikasi Pengeditan Video**

Dalam pembuatan media video pembelajaran dapat digunakan beberapa jenis aplikasi diantaranya yaitu:

### **2.6.1 Aplikasi *Kinemaster***

Aplikasi *kinemaster* adalah aplikasi pengedit video di handphone yang dirancang untuk membantu pengguna android ataupun iOS untuk mengedit video. Aplikasi ini dapat di download disegala jenis smartphone baik yang memiliki sistem operasi android maupun iOS. Dalam aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan berbagai jenis-jenis alat yang bisa memungkinkan guru untuk membuat video yang berkualitas tinggi (Khaira, 2021:40). Dalam aplikasi *kinemaster* ini memberikan *watermark* jika tidak ingin terdapat *watermark* dalam pengeditan menggunakan aplikasi *kinemaster* ini maka harus mendownload aplikasi *kinemaster mod*.

### **2.6.2 Aplikasi *Wondershare Filmora***

Aplikasi *wondershare filmora* adalah aplikasi yang di rancang bertujuan untuk membuat dan mengedit video. *Software Wondershare Filmora* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat serta mengedit video baik dalam bentuk kumpulan gambar, dan gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas, *wondershare filmora* juga dipergunakan untuk editing video menggunakan effect, transition, serta elements agar dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik (Bouato, dkk., 2020:71). Dalam penggunaan aplikasi *wondershare filmora* terdapat fitur prabayar dan juga terdapat efek terbaru hanya dapat diakses pada paket yang berbayar.

### **2.6.3 Aplikasi *Inshot***

Aplikasi *Inshot* ialah termasuk ke dalam jenis media audiovisual. Aplikasi *inshot* merupakan aplikasi yang desain grafis edit video di HP dan dapat dipasang di segala jenis smartphone baik yang memiliki sistem operasi Android ataupun iOS. Aplikasi *Inshot* ialah aplikasi yang cukup banyak disukai

oleh pemilik smartphone salah satunya android yang dapat digunakan untuk mengedit video maupun foto (K & Nurhamidah,2021:37).

kemudian aplikasi ini juga mudah sekali di dapatkan dengan caramendownload secara gratis tanpa bayar melalui handphone di akun *Google Playstore*. Sehingga dengan bantuan aplikasi *Inshot* ini dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik lagi agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran dengan menonton media video yang telah di buat, dikarenakan terdapat fitur – fitur yang menarik pada aplikasi ini.

## **2.7 Aplikasi Vlog Now**

### **2.7.1 Pengertian Aplikasai Vlog Now**

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video seringkali menjadi alternatif pilihan yang di gagas oleh para pengajar selain itu juga pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Melihat fakta atas angka penggunaan internet yang semakin tinggi, tidak menutup kemungkinan para siswa atau guru juga menjadi salah satu dari penggunanya. Selain itu, video dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka yang dirasa efektif. Karena, media video dalam proses pembelajaran memiliki fasilitas seperti dapat menampilkan visual dan suara, dapat menyisipkan gambar, serta dapat diputar ulang ketika para siswa ingin mendalami materi yang disampaikan selain itu juga pemanfaatan media video pembelajaran membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar dan tidak membosankan .

Aplikasi *VN Video Editor Lite* atau biasa disebut aplikasi *Vlog Now* merupakan sebuah media yang berfungsi untuk membuat video dengan beragam fitur, seperti memotong cuplikan video, blur latar belakang, penambahan lagu dan stiker, *timeline multi-layer*, *chroma key*, layar hijau dan efek video editing lainnya. Aplikasi sederhana ini cocok dipergunakan para guru sebagai media alternatif untuk membuat materi ajar atau media pembelajaran karena fitur dalam aplikasinya ringan yang mudah dipelajari ini dapat dipergunakan bagi pemula maupun bagi profesional.. Aplikasi ini dapat digunakan siswa melalui link yang

disebar oleh guru. Selain itu, siswa juga dapat membuat video pembelajaran.

### 2.7.2 Kelebihan Aplikasi *Vlog Now*

- 1) Memiliki berbagai macam fitur
- 2) Memiliki berbagai macam animasi
- 3) Memiliki fitur greenscreen
- 4) Intro untuk video di *Youtube*
- 5) Biasa digunakan oleh *Tiktokers*
- 6) Bebas dari *watermark*

### 2.7.3 Kekuranga Aplikasi *Vlog Now*

- 1) Audio dan video kadang tidak sinkron, apalagi kalau menggunakan transisi
- 2) Kamera *roll* kadang tidak tersimpan secara otomatis

Dari jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat video pembelajaran yang telah diuraikan. Pada penelitian ini, menggunakan aplikasi *Vlog Now* dalam melakukan pengembangan video animasi pembelajaran. Berikut penjelasan mengenai aplikasi *Vlog Now*

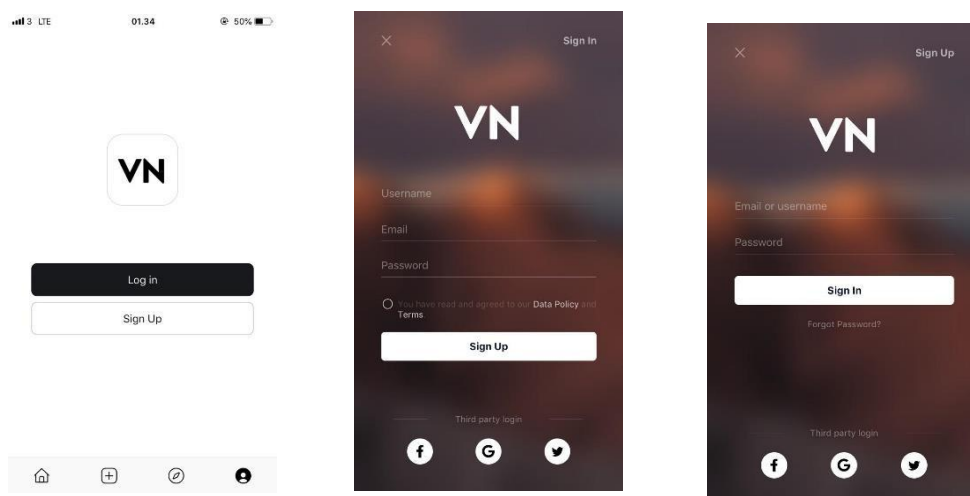
### 2.7.4 Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Vlog Now*

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Vlog Now* :

Gambar 2.1

Gambar2.2

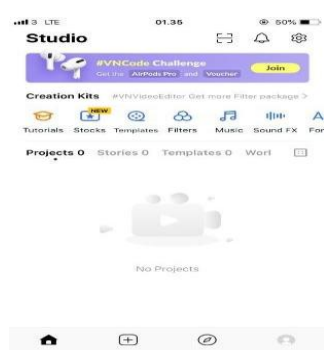
Gambar2.3



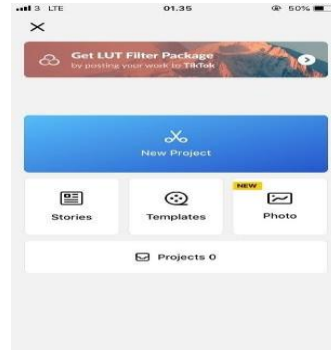
Gambar 2.1 : merupakan tampilan awal sebelum log in pada aplikasi VN.

Gambar 2.2 : merupakan tampilan *sign up* apabila belum memiliki akun VN.

Gambar 2.3: merupakan tampilan *sign in* apabila sudah memiliki akun VN



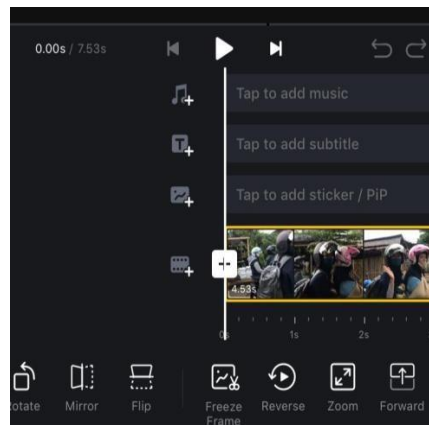
Gambar 2.4



gambar 2.5

**Gambar berikut adalah tampilan menu awal setelah login aplikasi VN.**

Gambar 2.4 : merupakan tampilan setelah *log in*. Apabila video pembelajaran telah tersimpan



dapat dipublikasi, tampilan tersebut berada pada *tools projects*.

Gambar 2.5

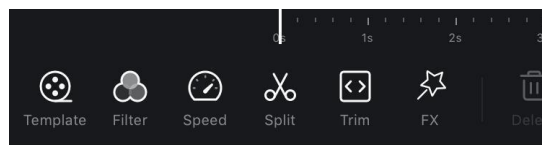
Gambar 2.5 : merupakan tampilan ketika ingin membuat video pembelajaran.

Gambar 2.6 : merupakan tampilan untuk *editing* video. Berisi *tools add*

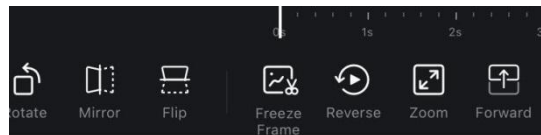
*music, text, sticker, dan penyisipan gambar/video.*

**Gambar diatas merupakan tampilan untuk proses *editing* dan pemutaran video.**

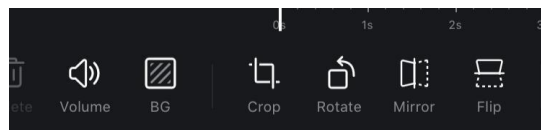
Gambar 2.6 : merupakan tampilan video pembelajaran yang sudah selesai dan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa.



Gambar 2.7



Gambar2.8



Gambar2.9

**Gambar diatas merupakan *tools* yang berada pada aplikasi VN.**

Gambar 2.8 : *volume* untuk mengatur tinggi rendahnya suara, *BG* untuk menyisipkan *background* pada video, *crop* untuk mengatur ukuran video sesuai dengan kebutuhan, *rotate* untuk mengatur tata letak video, *mirror* untuk membalikkan gambar kanan-kiri, *flip* untuk membalikkan gambar atas-bawah.

Gambar 2.9 : *freeze frame* untuk memberhentikan gambar dalam video, *reverse* untuk memutar mundur gambar pada video, *zoom* untuk memperbesar gambar, *forward* untuk menyisipkan kotak gambar pada video.

## 2.8 Pengertian Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu penemuan (Depdiknas, 2006: 108).

Menurut Prihantoro dikutip Trianto (2012: 137) pada hakikat IPA merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi, sebagai produk IPA merupakan sekumpulan konsep dan bagan konsep. sebagai suatu proses IPA merupakan suatu proses yang di pergunakan untuk mempelajari objek study, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains dan sebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat member kemudahan bagi kehidupan.

Menurut Sutrisno (2007:1-19) IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*), IPA mengandung tiga hal. proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar), dan produk (kesimpulannya benar).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, merupakan suatu produk proses dan aplikasi, yang berupa fakta mengenai gejala-gejala alam dan perkembangannya bukan hanya sekedar teori tetapi melalui penemuan dengan melakukan pengamatan dengan prosedur yang jelas sehingga menghasilkan jawaban yang benar.

## **2.10 Penelitian Relevan**

Penelitian Relevan adalah suatu penelitian yang terdahulu atau penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh seseorang, dan penelitian yang sudah dilakukan dianggap sudah relevan. antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan kita lakukan contohnya dalam hal judul penelitian dan pokok permasalahan penelitian. berikut beberapa penelitian Relevan sebagai berikut :

1. Pada skripsi Nur Qoyimah(2020). mengatakan bahwa dalam mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar di kelas terasa sangat menyenangkan .berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 7 dari 11 peserta didik dapat memberi jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada materi pembelajaran yang ada di media video pembelajaran yang di tampilkan,selain itu juga ada 10 dari 11 peserta didik yang memberikan tanggapan bahwa belajar dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* atau VN sangat menyenangkan dalam belajar Bahasa Indonesia
2. Pada skripsi mutia (202017: 112). Mengatakan bahwa hasil dari penelitian yang telah dilakukan layak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan persentase 92,66% yang masuk ketegori valid dan dapat dipergunakan media pembelajaran berbasis aplikasi video pada materi pencemaran lingkungan.
3. Selanjutnya pada skripsi tiara monica (2021) mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan atau memanfaatkan media video pembelajaran berbasis aplikai *animaker* pada materi bangun datar di kelas IV SDN 179 Palembang dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan persentase 98,33%.
4. Selanjutnya pad skripsi indah pratiwi (2021) mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikai *wondershare filmora* pada tema sehat itu penting sub tema peredaran darahku sehatdi kelas V SDN 129 Palembang dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan persentase 96,67%.

Keempat penelitian tersebut menjadi dorongan kuat bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran.keempat penelitian di atas memiliki kesamaan dalam bentuk media dikembangkan yaitu media video pembelajaran sedangkan perbedaanya terletak pada aplikasi yang akan peneliti gunakan yaitu aplikasi *Vlog Now*maka dari itu peneliti akan melakukan



penelitian pengembangan video pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Vlog Now* pada materi wujud benda dan sifat bend di kelas III SD Negeri 10 Payaraman.

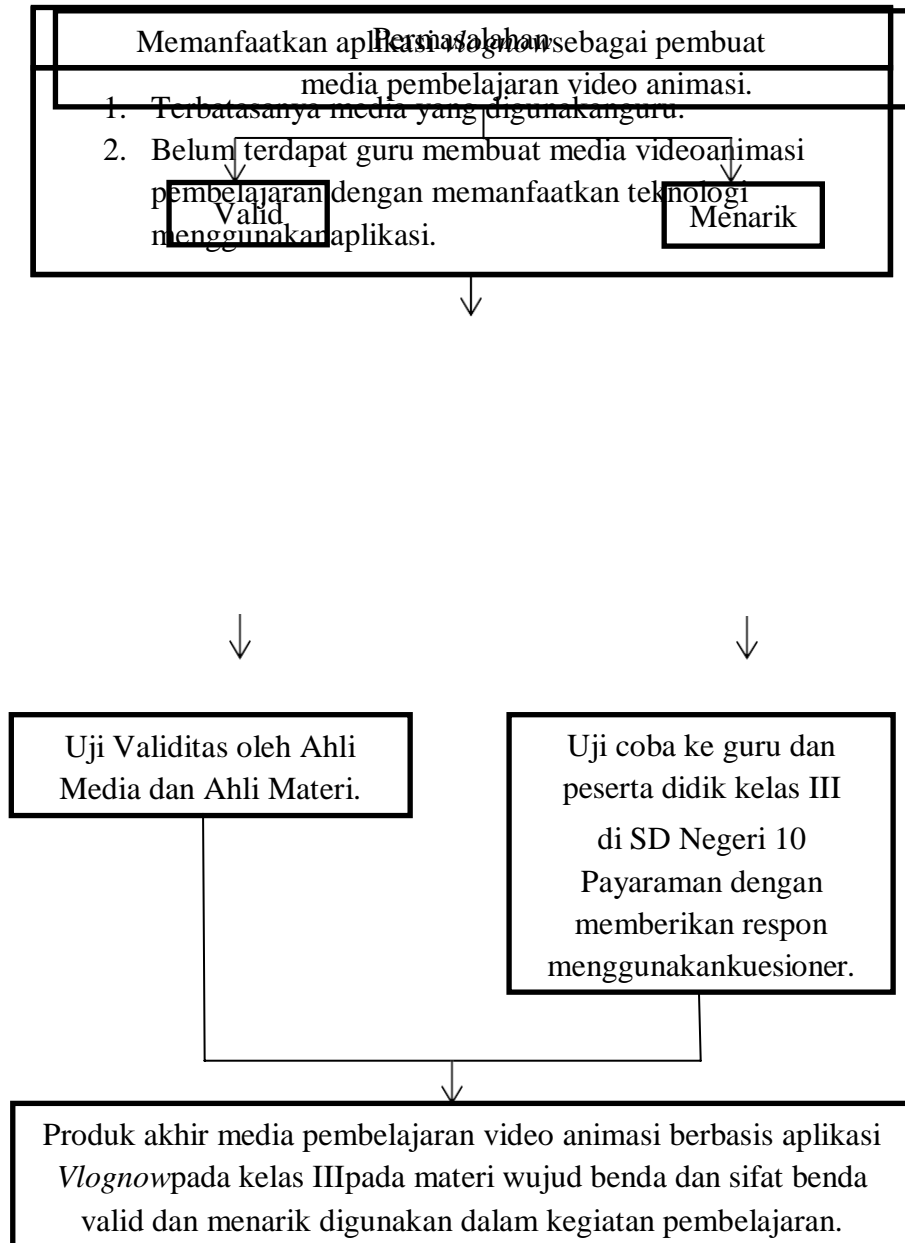
### **2.11 Kerangka Berpikir**

Saat proses pembelajaran yang akan dilakukan media pembelajaran sangat berperan penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menciptakan interaksi anatara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas III guru menggunakan media pembelajaran yang bersumber dari buku materi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, dan juga guru kelas III menggunakan 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 pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan tentu ditambah dengan animasi-animasipendukung.

Karena belum terdapat guru membuat media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi sehingga diperlukan solusi yang tepat dalam mengatasi hal tersebut, salah satu solusinya yaitu melakukan sebuah pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *vlognow*. Pada pengembangan media ini diharapkan peserta didik dapat lebihberperanaktif serta mampu memahami materi yang disampaikan.

Karena belum terdapat guru membuat media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi sehingga diperlukan solusi yang tepat dalam mengatasi hal tersebut, salah satu solusinya yaitu melakukan sebuah pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Inshot*. Pada pengembangan media ini diharapkan peserta didik dapat lebihberperan aktif serta mampu memahami materi yang disampaikan. Berikut gambar bagan kerangka berpikir :



Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### **3.1 Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Penelitian pengembangan digunakan dalam rangka menghasilkan sebuah produk serta untuk menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan Sugiyono (2015:297). Sedangkan Menurut Purnama (2016:20) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) ialah metode penelitian yang dapat dipergunakan dalam rangka menghasilkan sebuah produk serta untuk menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran untuk peserta didik kelas III.

#### **3.1.1 Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris biasa disebut *Research and Development (RnD)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut.

Borg and Gall (1998) dikutip Sugiyono (2019:28) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut Gay (1999) Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat, dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan dapat juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain Sugiyono (2019).

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan di atas, dapat

disimpulkan penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta mengefektifkan produk yang telah ada sebelumnya (produk lama).

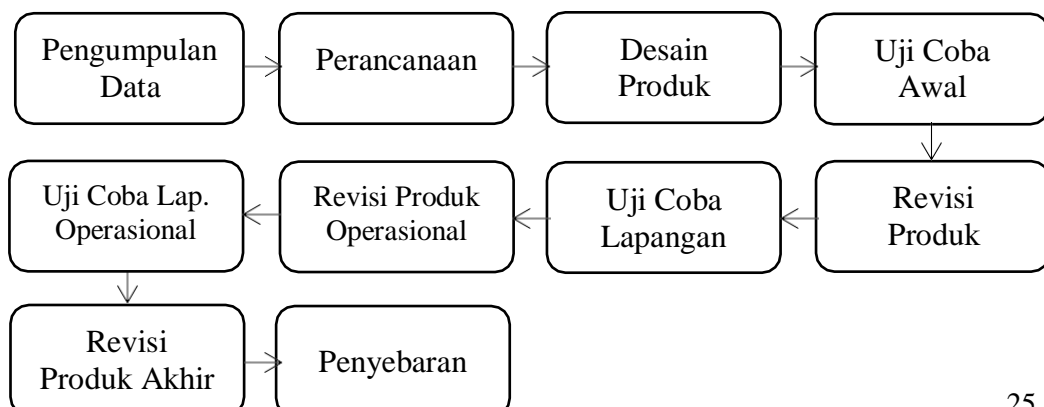
### 3.2 Jenis-jenis Model Penelitian Pengembangan

Beberapa model penelitian pengembangan yang dapat diterapkan dalam pengembangan yaitu :

#### 3.2.1 Model Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg & Gall, 1983 model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Model ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan. Tahap yang dilaksanakan pada model pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Research and information collecting* atau penelitian dan pengumpulan data melalui survey.
- 2) *Planning* atau perencanaan.
- 3) *Develop preliminary form of product* atau pengembangan bentuk permulaan dari produk.
- 4) *Preliminary field testing* atau uji coba awal lapangan.
- 5) *Main product revision* atau revisi produk.
- 6) *Main field testing* atau uji coba lapangan.
- 7) *Operational product revision* atau revisi produk operasional.
- 8) *Operational field testing* atau uji coba lapangan operasional.
- 9) *Final product revision* atau revisi produk akhir.
- 10) *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.



### **Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan Borg and Gall**

*Sumber: A Maydiantoro Repository. Lppm. Unila. Ac. id, no. 10, 2021*

Model ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks, dan membutuhkan dana yang cukup besar. (Maydiantoro, 2021).

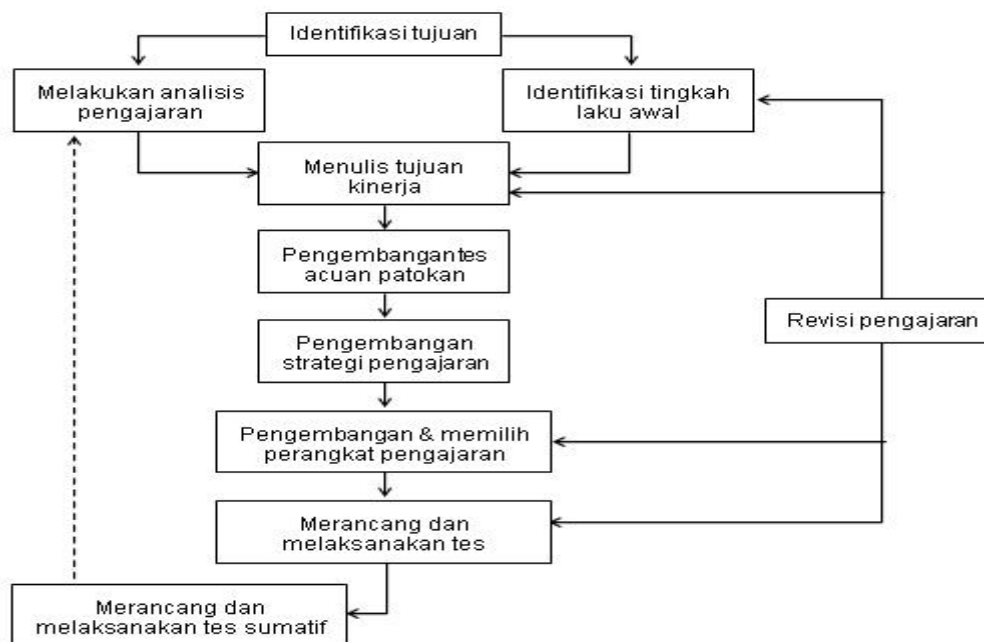
#### **3.2.2 Model Pengembangan Dick & Carey**

Menurut model dari Dick & Carey (2009: 6-8) Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick dan Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carey. Terdapat 10 langkah dalam model pengembangan Dick and Carey, Tahap yang dilaksanakan pada model pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran Langkah pertama dalam proses R&D adalah menentukan informasi apa yang akan ditampilkan dan keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa. Tujuan pembelajaran dapat berasal dari tujuan pendidikan nasional, analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, dan kesulitan belajar siswa
- 2) Analisis Pembelajaran Setelah identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah yang dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Proses analisis pembelajaran pada akhirnya akan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa.
- 3) Analisis Pembelajar dan Konteks Tahap selanjutnya adalah analisis paralel dari siswa, pihak yang akan belajar keterampilan hingga akhirnya menerapkan dalam kehidupannya. Keterampilan awal siswa, kecenderungan/prioritas, dan sikap ditentukan bersama dengan karakteristik pembelajaran agar menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan.

- 4) Menentukan Tujuan Pembelajaran Langkah selanjutnya adalah menuliskan pernyataan spesifik dari apa yang siswa dapat lakukan ketika mereka menyelesaikan pembelajaran. Pernyataan ini berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis pembelajaran, mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan akan didemonstrasikan, dan kriteria untuk tujuan pembelajaran yang sukses.
- 5) Mengembangkan Instrumen Penilaian Berdasarkan tujuan yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan penilaian yang sejajar dan mengukur kemampuan peserta didik untuk melakukan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Penekanan utama ditempatkan pada hal berkaitan dengan jenis keterampilan yang diuraikan dalam tujuan dengan persyaratan penilaian.
- 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran Berdasarkan informasi dari lima langkah sebelumnya, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi strategi untuk digunakan dalam pembelajaran. Strategi digunakan untuk membantu perkembangan siswa dalam belajar yang mencakup kegiatan sebelum pembelajaran (menstimulasi motivasi dan memfokuskan perhatian), penyajian konten baru dengan contoh dan demonstrasi, kegiatan pembelajaran dan penilaian yang aktif, dan tindak lanjut kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan yang baru dipelajari untuk dilakukan dunia nyata.
- 7) Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran Langkah selanjutnya adalah menghasilkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran. Bahan pembelajaran biasanya terdiri dari panduan bagi peserta didik, materi pembelajaran, dan penilaian.
- 8) Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif Setelah draft pembelajaran selesai maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan menemukan kesempatan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

- 9) Revisi Langkah terakhir dalam desain dan pengembangan proses adalah melakukan revisi produk. Data dari evaluasi formatif berguna untuk mengetahui kekurangan produk dan selanjutnya digunakan memperbaiki kualitas produk.
- 10) Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif Langkah terakhir dalam pengembangan produk adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif adalah evaluasi produk yang menghasilkan nilai absolut atau relatif dan terjadi setelah produk dievaluasi secara formatif dan direvisi.



Gambar 3.2 Tahap Model Pengembangan Dick & Carey

Sumber: Dick & Carey (2009: 6-8),

Kelebihan Model Pengembangan Dick and Carey adalah bahwa setiap langkah pengembangan yang terdapat dalam model Dick & Carey adalah satu prosedur yang sangat sistematis bila dibandingkan dengan model-model pengembangan instruksional lainnya. Mulai dari tahap awal pengembangan sampai kepada desiminasi produk yang dikembangkan dengan melakukan proses perbaikan yang berlangsung secara terus menerus hingga target (standar kualitas) produk yang dikembangkan tercapai, yaitu (efektif, efisien, dan

berkualitas) (Yuberti, 2014).

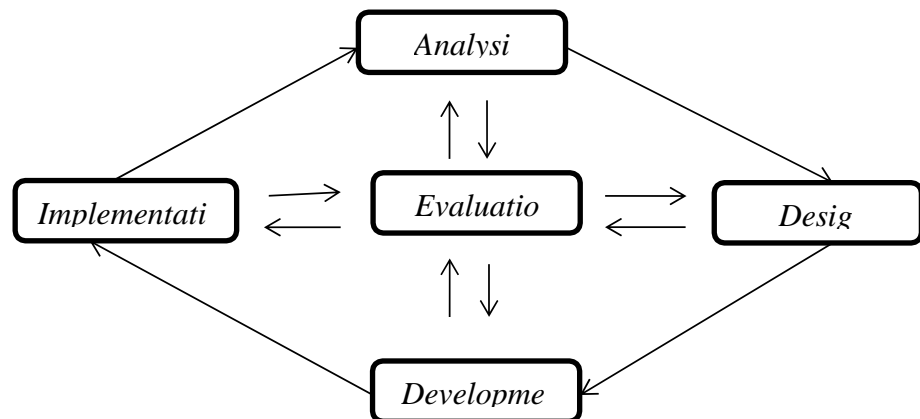
Kekurangan Model Pengembangan Dick and Carey ditahap awal pengembangannya dimulai dengan "assessment" bukan "research", yang dari segi cakupan masalah agak berbeda, sebab cakupan "assessment" lebih sempit dari "research". Akan tetapi bila fokus masalahnya sudah jelas dan merupakan masalah yang sifatnya berulang (sudah dikenali), maka model pengembangan Dick & Carey dapat digunakan seutuhnya sebagai metodologi dalam "Penelitian dan Pengembangan" dibidang pendidikan, khususnya pengembangan produkproduk instruksional. Berbeda halnya bila masalah yang ditemukan bersifat kompleks dan umum sangat umum. Untuk masalah yang demikian dengan "need assessment" atau identifikasi kebutuhan saja tidaklah mampu untuk mengenali penyebab masalah tersebut. Bila demikian model Dick & Carey tidak dapat digunakan sepenuhnya sebagai metodologi dalam "Penelitian dan Pengembangan" yang bersifat kompleks (Yuberti, 2014).

### **3.2.3 ModelADDIE**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan atau uji coba (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Menurut Sari (2017:94) model ini bisa dipergunakan dalam berbagai macam bentuk produk yang ingin dikembangkan contohnya model pembelajaran, startegi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media maupun bahan ajar. Maka dari itu, model ADDIE ini sangat cocok untuk digunakan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Berikut gambar dari tahapan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut





*Gambar 3.3 Tahap Model ADDIE*

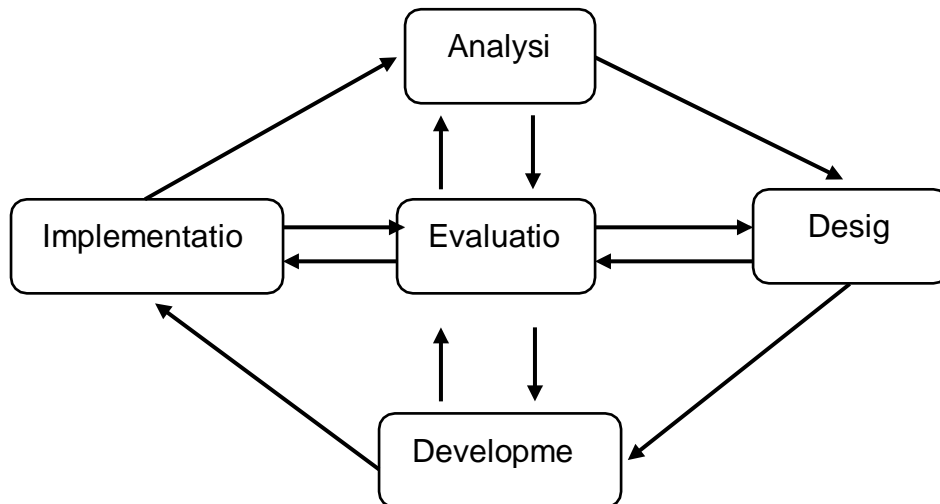
*Sumber: A Maydiantar Repository.Lppm.Unila.Ac.id,no.10,2021*

Dari ketiga model pengembangan yang telah disebutkan di atas, peneliti menggunakan model ADDIE untuk digunakan dalam proses penelitian ini alasan peneliti mengambil model ini untuk diterapkan adalah sintaknya sederhana yang cukup mudah dipahami dan sangat cocok untuk digunakan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran hal ini juga didukung oleh Tegeh dan Kirna (2013: 16) yang mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Begitupun dengan Aziz dan Prasetya (2018).

### **3.3 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian pengembangan, terdapat rangkaian penelitian

yang dilakukan. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini



menerapkan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach (2009). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pendekatan ini dapat digambarkan seperti berikut.

### Gambar 3.4 Pendekatan ADDIE

Penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan model ADDIE ialah sebagai berikut:

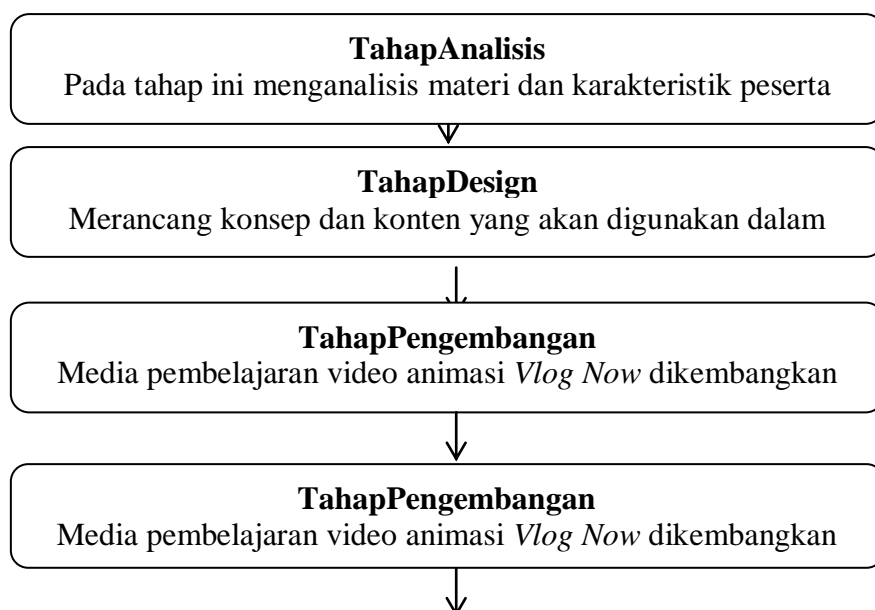
- (1) *Analysis* (Analisis). Tahapan pertama ini ialah kegiatan analisis mengenai situasi pembelajaran dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan. Kegiatan analisis yang dilakukan diantaranya mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan analisis materi.
- (2) *Design* (Perancangan). Tahapan ini merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun tahap perancangan ini menjelaskan tentang pemilihan aplikasi, pemilihan materi, tampilan desain produk yang dihasilkan serta instrumen penilaian media. Instrumen penilaian yang

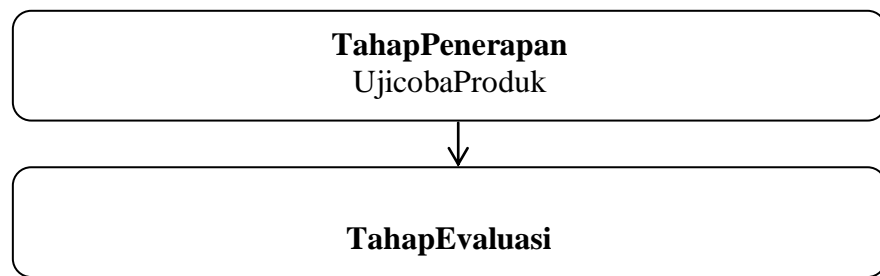
dibutuhkan ialah lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon oleh guru.

- (3) *Development* (Pengembangan). Setelah tahapan perancangan selesai dilakukan, langkah selanjutnya ialah pembuatan dan pengujian produk. Kegiatan diawali dengan pembuatan produk video pembelajaran tematik yang selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media maupun ahli materi untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan valid dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan serta revisi produk.
- (4) *Implementation* (Penerapan). Setelah produk selesai dan telah dilakukan validasi oleh para ahli, maka pada tahapan ini ialah kegiatan menggunakan produk. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan akan di uji coba ke guru kelas V dan meminta guru untuk mengisi angket respon terhadap media.
- (5) *Evaluation*. Kegiatan terakhir ialah menilai apakah setiap langkah kegiatan serta produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dengan spesifikasi.

### 3.3 Alur penelitian

Alur penelitian merupakan sistematika yang menjelaskan dari awal penelitian sampai akhir. Adapun alur penelitian ini adalah sebagai berikut:





**Gambar 3.5 Alur Penelitian Model ADDIE**

Tahap analisis meliputi kurikulum, kurikulum yang digunakan 2013 revisi 2017. Langkah yang digunakan adalah menentukan kompetensi dasar dan merumuskan indikator sebagai pencapaian kegiatan pembelajaran yang digunakan di kelas III. Analisis peserta didik diketahui bahwa di SDN 10 payaraman dengan adanya Covid-19 maka pembelajaran dilakukan dengan daring dan luring, pengalaman peserta didik dalam pembelajaran terutama pembelajaran ipa sulit untuk dipahami peserta dalam pembelajaran daring. Untuk itu peneliti mengembangkan media video animasi untuk membantu eksplorasi dalam belajar.

Tahap desain (perencanaan) Tahap ini dimulai dengan perencanaan aplikasi yang digunakan, isi judul, isi materi, kompetensi dasar, indikator sesuai materi kelas III, lalu tampilan desain gambar tampilan, serta instrumen penilaian media.

Tahap pengembangan media dilakukan dengan pembuatan media video animasi tahap pendesainan meliputi dengan naskah video, gambar, desain karakter, lalu becksound yang mendukung dan perekaman suara. Media yang telah dikembangkan perlu adanya validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media video animasi tersebut. Tahap validasi masukan dan saran gunanya untuk memperbaiki produk media animasi untuk mengukur validnya produk yang dikembangkan sebelum di ujikan ke lapangan. Tahap validasi dilakukan oleh pakar ahli materi, ahli media dan guru melalui instrument penilain.

Tahap Implementasi apabila video sudah selesai selanjutnya akan diberikan di uji cobakan 2 tahap pertama 10 peserta didik dan tahap kedua 10

peserta didik kelas III.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE pada tahap ini dilakukan evaluasi meniali kualitas proses pengembangan media. oleh pakar ahli materi, ahli media dan guru melalui instrument penilain.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III berjumlah 22 orang dengan 8 laki-laki dan 14 perempuan sebagai penunjang dalam pengumpulan data dan guru kelas III di SD Negeri 10 Payaraman. Video pembelajaran akan di uji cobakan 2 tahap yaitu tahap pertama 10 peserta didik dan tahap kedua 10 peserta didik kelas III.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

#### **3.4.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan bersama guru kelas III untuk mengetahui bagaimana penerapan media video pembelajaran di SD Negeri 10 Payaraman. Jenis wawancara yang digunakan peneliti ialah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data dalam Sugiyono(2015:233).

#### **3.4.2 Kuesioner (Angket)**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberisepangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab dalam Sugiyono (2015:142). Teknik ini digunakan sebagai pengumpulan data respon guru terhadap media pembelajaran.

#### **3.4.3 Validasi Ahli**

Validasi ahli yang bertujuan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan telah sesuai sebagai media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi.

Kisi-kisi dalam instrumen validasi ahli media yang diuji, merujuk pada hasil

penelitian yang dilakukan oleh Kozmay yang dipaparkan oleh Yaumi (2018:10) yang menyatakan karakteristik media pembelajaran terdiri atas tiga, antara lain:

- (1) Perspektif teknologi. Menunjukkan fungsi media adalah teknologi yang merupakan aspek mekanik dan elektroniknya. Aspek teknologi memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap kognitif manusia.
- (2) Sistem simbol. Karakteristik kedua ini menggambarkan hubungan antara sistem simbol media dan representasi mental. Maksudnya tampilan rangkaian elemen kata dan komponen gambar yang saling berhubungan serta kalimat yang digunakan untuk mempresentasikan orang, benda, dan aktivitas dalam sebuah teks.
- (3) Kemampuan prosesing. Menunjukkan bagaimana media memfasilitasi peserta didik melakukan aktivitas secara efektif dan efisien.

Sejalan dengan tiga karakteristik di atas, maka peneliti merangkai kisi-kisi instrumen validasi ahli media yang akan diuji seperti dibawah ini:

**Tabel 3.1 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media**

No	Komponen		Kisi – Kisi	No. Pertanyaan
1	Perspektif teknologi	1.	Performa fisik	1
		2.	Kemampuan kognitif peserta	2
		3.	Didik Durasi belajar	3
2	Sistem symbol	1.	Teks	4
		2.	Gambar	5
		3.	Audio	6
		4.	Animasi	7
3	Kemampuan Processing	1.	Efektivitas pembelajaran	8
		2.	Pengoperasian	9

		3. Biaya	10
--	--	----------	----

**Tabel 3.2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi**

No	Komponen		Kisi – Kisi	No. Pertanyaan
1	Perspektif teknologi	1.	Performa fisik	1
		2.	Kemampuan kognitif peserta	2
			Didik	3
		3.	Durasi belajar	
2	Sistem symbol	1.	Teks	4
		2.	Gambar	5
		3.	Audio	6
		4.	Animasi	7
3	Kemampuan Processing	1.	Efektivitas pembelajaran	8
		2.	Pengoperasian	9
		3.	Biaya	10

**Tabel 3.4 Kisi – Kisi Lembar Penilaian Respon Guru**

No	Kisi – Kisi	No. Pertanyaan	Jumlah
1	Tampilan Media	1,2,3,4,5,6	6
2	Isi Media	7,8,9	3
3	Keperaktisan Media	10,11,12	3
4	Ketertarikan Media Peserta/Didik	Pada 13,14,15	3

	Jumlah		16
--	--------	--	----

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Penilaian Peserta Didik

NO	Pertanyaan	RE:	
		Ya	Tidak
1.	Bagi saya ,video animasi aplikasi vlog now menarik		
2.	Bagi saya , gambar yang disajikan mudah dipahami		
3.	Bagi saya ,tulisan pada video animasi aplikasi vlog now jelas		
4.	Bagi saya , suara video animasi aplikasi vlog now tidak jelas		
5.	Saya tidak tertarik dengan tampilan media		
6.	Saya merasa bosan ketika menyimak video animasi tersebut		
7.	Saya bersemangat dan termotivasi untuk belajar		
8.	Saya tidak puas dengan video animasi aplikasi vlog now		
9.	Saya tidak paham dengan materi yang disajikan		
10.	Bagi saya ,media video animasi aplikasi vlog now dapat membantu mengembangkan kemampuan belajar IPA.		



(Mufarrohah, 2020)

### 3.5.2 Teknik analisis data

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing skala penilaian. Data yang diperoleh dari skala penilaian diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Teknik analisis data ini hasil dari validasi menggunakan penilaian skala Likert sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Penilaian Validas Berdasarkan Skala Likert**

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sugiyono, 2015:134)

Untuk menghitung data hasil validasi materi dan media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

$\sum R$  = jumlah skor hasil penilaian

N = jumlah skor maksimal

(sumber Sugiyono, 2015:137 dikutip Mufarrohah 2020)

Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat diketahui kualitas media dengan kriteria sebagai berikut :

$75 \leq P \leq 100$  : valid tanpa revisi

$50 \leq P \leq 75$  : valid dengan sedikit revisi

$25 \leq P \leq 50$  : belum valid dengan banyak revisi

$P < 25$  : tidak valid

Data hasil angket respon peserta didik dapat dihitung menggunakan penilaian skala guttman pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.7 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman**

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan negative	Ya	0
	Tidak	1

(Ridwan, 2018:43)

Data hasil dari angket lalu diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilaiakhir

$\sum R$  = jumlah skor hasil penilaian

N = jumlah skormaksimal

(Sugiyono, 2015)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *vlog now* pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SD Negeri 10 Payaraman. Adapun model yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun pada tahap *Analysis, Design* dan *Development* masuk dalam pendeskripsian prototipe produk sedangkan untuk tahap *implementation dan Evaluation* masuk dalam pembahasan hasil uji lapangan.

#### **4.1.1 Deskripsi Prototype Produk**

##### **4.1.1.1 Analisis (Analisis)**

Pada tahapan ini analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan pada media video pembelajaran dengan beberapa analisis diantaranya mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan analisis materi yang lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut ini.

##### **1) Identifikasi Karakteristik Peserta Didik**

Identifikasi karakter peserta didik bertujuan untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam proses belajar tatap muka di kelas serta proses belajar jarak jauh yang saat ini tengah dijalani khususnya dalam masa pandemi. Analisis karakter peserta didik dilakukan dengan wawancara bersama salah satu guru kelas III di SD Negeri 10 Payaraman.



**Gambar 4.1 Wawancara bersama guru kelas III**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu guru kelas III yaitu ibu Nesi Respaga, S.Pd pada 16 Desember 2021, didapat

bahwa peserta didik merasakan kejenuhan dan bosan akibat dari pembelajaran yang monoton, ini berlaku untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

Dimana tidak hanya peserta didik, namun guru pun merasakan bahwa pembelajaran yang dijalani terasa monoton serta kurang menarik. Untuk media video guru hanya mengambil dari *youtube* dan media video ini tidak sering digunakan saat pembelajaran dikarenakan fasilitas sekolah yang terbatas. Kemudian untuk video animasi belum pernah digunakan di sekolah saat pembelajaran dan juga belum terdapat guru yang memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang bisa digunakan untuk membuat media video animasi pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan tentu ditambah dengan animasi-animasi pendukung. Dengan itu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media video pembelajaran supaya peserta didik tertarik dan bersemangat lagi dalam belajar.

## 2) Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang akan disajikan dalam membuat media video pembelajaran pada materi Wujud Benda dan Sifat Benda. Analisis pembelajaran IPA kelas III materi Wujud Benda dan Sifat Benda dalam penyesuaian isi materi disesuaikan dengan isi buku.

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) / Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3. 1	Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, visual, menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3. 1.1 3. 1.2	Menjelaskan wacana tentang wujud benda mengaitkan informasi yang terkait dengan wujud benda.

4. 1	Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan,tulis,visual,menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.	4. 1.1	Mengkelompokan benda berdasarkan wujudnya dengan tepat dalam bentuk kalimat.
------	---	--------	--

Adapun tujuan pembelajarannya sebagai berikut :

- (1) Setelah menonton video animasi pembelajaran, peserta didik dapat menemukan informasi yang terkait dengan wujud benda dengan tepat dan mandiri.
- (2) Setelah melakukan pengamatan benda di sekitar rumah, peserta didik dapat menentukan benda berdasarkan wujudnya
- (3) Dengan mengamati lingkungan sekitar dan mengisi tabel informasi, peserta didik dapat menjelaskan benda berdasarkan wujudnya.
- (4) Setelah menonton video animasi pembelajaran, peserta didik dapat menuliskan hasil jawaban tentang benda berdasarkan wujudnya secara tepat.

#### 4.1.1.2 *Design*(Perancangan)

Tahapan ini merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Media yang akan dikembangkan ialah video pembelajaran berbasis aplikasi *vlog now* pada tahapan ini terdapat langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran yaitu :

##### 1) **Pemilihan Aplikasi**

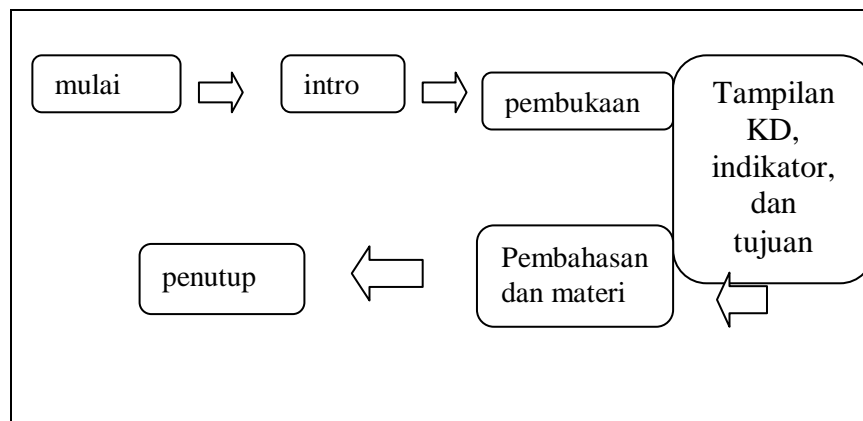
Peneliti menggunakan aplikasi *vlog now* merupakan aplikasi yang desain grafis edit video di *handphone* dan dapat dipasang di segala jenis *smartphone* baik yang memiliki sistem operasi Android ataupun iOS berupa aplikasi pengedit video dan sebagai pengintegrasian materi dengan video mengajar. Aplikasi tersebut dapat dimasukkan elemen-elemen berupa foto, video, animasi, serta efek-efek

sebagai pendukung pembuatan video. Lalu media video animasi di save ke laptop dan selanjutnya diupload ke *youtube* sehingga video animasi sudah jadi dan dapat ditonton oleh orang banyak termasuk peserta didik dan guru

## 2) Pemilihan Materi

Materi yang digunakan pada media pembelajaran adalah bahan ajar berupa buku guru SD/ MI dan buku siswa SD/ MI kelas III tema Benda di Sekitarku yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Setelah dilakukan analisis materi, pada tahapan ini menghasilkan rencana pelaksanaan pembelajaran RPP sebagai acuan dalam pembuatan video pembelajaran.

## 3) Desain Tampilan (Layout)



**Gambar 4.2 Layout Video Pembelajaran**

## 4) Instrumen Penilaian Media

Selain merancang media video pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan juga instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai media adalah lembar validasi media untuk validator ahli media dan lembar validasi materi untuk Validator ahli materi, serta angket respon guru untuk penilaian guru.

Hasil penilaian validasi oleh validator baik itu ahli media maupun ahli materi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dari media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sekaligus

sebagai acuan perbaikan untuk bahan revisi pada media. Hasil angket respon guru digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan dari media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### **4.1.1.3 Development (Pengembangan)**

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut

##### **1) Pembuatan media video pembelajaran**

Pada tahap pembuatan media, sesuai dengan desain, pada saat memulai video maka akan ditampilkan intro berupa judul dari video tersebut. Tampilan intro dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.3 Intro Video**

Tampilan video selanjutnya ialah pembukaan, terdiri dari salam, perkenalan serta anjuran-anjuran sebelum memulai pembelajaran. Berikut tampilan pada menit pembukaan.



#### Gambar 4.4 Pembukaan Video

Selanjutnya memuat tampilan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Berikut tampilannya.



Gambar 4.5 Judul Pembelajaran



Gambar 4.6 KD dan indikator



Gambar 4.7 Tujuan Pembelajaran

Kemudian pada menit selanjutnya ialah masuk pada pembahasan materi yaitu tentang wujud benda dan sifat benda di kelas III.

Berikut tampilan pada pembahasan materi.





**Gambar 4.8 Pembahasan Materi Video**

Selanjutnya diakhir tampilan ialah video penutup ditampilkan beberapa soal dari materi yang telah disajikan. Berikut tampilan pada video pembelajaran.



**Gambar 4.9 Penutup Materi Video**

#### b. Validasi Desain

Selanjutnya untuk tahap validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bertujuan untuk memberikan penilaian pada media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini para ahli memberikan saran dan masukan untuk melakukan perbaikan sebelum di uji cobakan pada peserta didik.

##### 1. Validasi Ahli Media

Penilaian media oleh validasi ahli media bertujuan untuk menilai hasil Penilaian media oleh validator ahli media yaitu Vina Amilia Suganda M., M.Pd., pada 11 Desember 2021. Validator memberikan penilaian serta saran pada video pembelajaran yang telah dikembangkan pada materi wujud benda dan sifat benda yaitu sebaiknya lebih banyak

penjelasan dengan gambar kemudian gambar benda-benda yang ditampilkan sebaiknya gambar yang bentuk asli atau bukan bentuk gambar yang seperti kartun, kemudian kesesuaian perkataan guru dengan tampilan yang muncul pada video tersebut sesuai. Peneliti selanjutnya merevisi sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli media yaitu dengan menambahkan gambar-gambar pada penjelasan materi Berikut perbaikan yang dilakukan peneliti.

Berikut perbaikan yang dilakukan peneliti pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Berikut adalah hasil lembar validasi dari penilaian validator ahli media mengenai video animasi pembelajaran adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Hasil Lembar Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Isi	1. Materi yang disampaikan dalam media lengkap.				√
	2. Tampilan isi media pembelajaran menarik.			√	
	3. Keakuratan contoh dan tugas.			√	
	4. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan KD.				√

Penyajian	5. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				√
	6. Penyampaian materi cukup ringan dan tidak kaku.			√	
	7. Materi yang disampaikan runtut.			√	
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.			√	
penggunaan Bahasa	9. Materi dalam media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan.			√	
	10. Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai untuk peserta didik sehingga mudah dipahami.			√	
	11. Penyajian media pembelajaran dapat digunakan guru saat pembelajaran.				√
<p><b>Keterangan :</b></p> <p><b>Keterangan :</b></p> <p><b>4 = Sangat Baik</b></p> <p><b>3 = Baik</b></p> <p><b>2 = Cukup</b></p> <p><b>1 = Tidak Baik</b></p>					

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Validasi Ahli*

Untuk hasil perhitungan persentase kevalidan dari penilaian ahli media mengenai media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media**

No	Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Kurikulum	14	16	93,75	Sangat Valid
2.	Isi	13	16	100	Sangat Valid
3.	Penggunaan Bahasa	8	12	75	Valid
<b>Skor Tiap Aspek</b>		<b>36</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			<b>44</b>		
<b>Hasil Kevalidan</b>				<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</b>

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Validasi Ahli*

Jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapatkan presentase kevalidan sebagai berikut.





$$\begin{aligned}
 \text{Angka presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{44} \times 100\% \\
 &= 0,90 \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

*Media* Dari hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat terdapat 3 aspek penilaian yang meliputi kesederhanaan tampilan, keterpaduan, keseimbangan, dan tampilan buku bahan ajar penggunaan media. Total skor tiap aspek yang diberikan oleh validator ahli media yaitu 35, dengan skor maksimalnya adalah 40. Hasil kevalidan yang didapat dari penilaian validator ahli media yaitu 86 % sehingga termasuk pada kategori “sangat Valid”.

## 2. Validasi AhliMateri

Penilaian media oleh validator ahli materi yaitu Susy Amizera SB,S.Pd.,M.Si., pada 01 Desember 2021. Validator memberikan penilaian serta saran pada video pembelajaran materi wujud benda dan sifat benda yaitu sebaiknya pada video tersebut pada tulisan benda gas diganti menjadi benda berwujud gas Kemudian pada tulisa di video pada penjelasan jenis-jenis wujud benda sebaiknya diganti menjadi jenis benda berdasarkan wujudnya.Peneliti selanjutnya merevisi sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli materi yaitu mengganti tulisan pada penjelasan jenis-jenis wujud benda menjadi jenis-jenis wujud benda. Berikut beberapa perbaikan yang telah peneliti lakukan.Selanjutnya peneliti merevisi sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli materi yaitu Berikut beberapa perbaikan yang telah peneliti lakukan pada tabel 4.5 berikut

Tabel 4.5 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

Berikut adalah hasil lembar validasi dari penilaian validator ahli media mengenai video animasi pembelajaran adalah sebagai berikut :

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Isi	1. Materi yang disampaikan dalam media lengkap.				√
	2. Tampilan isi media pembelajaran menarik.				√
	3. Keakuratan contoh dan tugas.				√
Penyajian	4. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan KD.			√	
	5. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.				√
	6. Penyampaian materi cukup ringan dan tidak kaku.			√	
	7. Materi yang disampaikan runtut.			√	
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.			√	
penggunaan Bahasa	9. Materi dalam media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan.				√
	10. Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai untuk peserta didik sehingga mudah dipahami.				√
	11. Penyajian media pembelajaran dapat digunakan guru saat pembelajaran.				√
<p><b>Keterangan :</b></p> <p><b>4 = Sangat Baik</b></p> <p><b>3 = Baik</b></p> <p><b>2 = Cukup</b></p> <p><b>1 = Tidak Baik</b></p>					

**Tabel 4. 6 Hasil Lembar Validasi Ahli Media**

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Validasi Ahli*

Untuk hasil perhitungan persentase kevalidan dari penilaian ahli media mengenai media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi**

No	Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Perspektif Teknologi	11	12	91,66	Sangat Valid
2.	System simbol	13	16	100	Sangat Valid
3.	Kemampuan Processing	12	12	100	Valid
<b>Skor Tiap Aspek</b>		<b>35</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			<b>40</b>		
<b>Hasil Kevalidan</b>				<b>86%</b>	<b>Sangat Valid</b>

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Validasi Ahli*

Jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapatkan presentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Angka presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{40} \times 100\% \\ &= 0,86 \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

*Media* Dari hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat terdapat 3 aspek penilaian yang meliputi kesederhanaan tampilan, keterpaduan, keseimbangan.Total skor tiap aspek yang diberikan oleh validator ahli media yaitu 35, dengan skor maksimalnya adalah 40Hasil kevalidan yang

didapat dari penilaian validator ahli media yaitu 86% sehingga termasuk pada kategori “sangat Valid”.

## 2) Uji Coba Guru

Uji coba produk ini dilakukan bersama guru yang mengajar kelas III di SD Negeri 10 Payaraman yaitu yang bernama Ibu Nesi Respaga. Respon guru sangat diperlukan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai tampilan media, isi media, kepraktisan media dan ketertarikan media pada peserta didik dari media video pembelajaran yang penelitikembangkan.



**Gambar 4.10 Uji Coba Guru Kelas III**

Berdasarkan respon guru yang didapat setelah pengisian angket dengan 2 jawaban yaitu Ya atau Tidak dan untuk pertanyaan positif dan pada jawaban ya di beri skor 1 sedangkan tidak diberi skor 0, kemudian untuk pertanyaan negative dan pada jawaban ya di beri skor 0 sedangkan pada jawaban tidak di beri skor 1. Dan skor yang diperoleh dari respon guru dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4.8 Angket respon guru**

NO	Pertanyaan	Respo.
----	------------	--------



	<b>Tampilan media</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1.	Bentuk media menarik	√	
2.	Kombinasi dan pemilihan warna menarik.	√	
3.	Desain media menarik	√	
4.	Gambar yang disajikan menarik	√	
5.	Tulisan pada media kurang jelas		√
6.	Suara pada media kurang jelas		√
<b>Isi media</b>			
7.	Media video animasi sesuai dengan materi	√	
8.	Penyajian materi kurang jelas		√
9.	Penggunaan bahasa sulit dipahami		√
<b>Keperaktisan media</b>			
10.	Media mudah digunakan	√	
11.	Petunjuk penggunaan kurang jelas		√
12.	Media tahan lama sehingga bisa digunakan berulang kali	√	
13.	Media tidak aman bagi penggunaan		√

<b>Ketertarikan media pada peserta didik</b>			
14.	Media tidak dapat membuat peserta didik merasa tertarik		√
15.	Media tidak dapat membuat peserta didik merasa senang		√
16.	Media dapat memotivasi belajar peserta didik	√	
<b>Keterangan :</b> <b>YA = 1</b> <b>TIDAK = 0</b>			

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Guru Kelas

No	Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan media	6	6	100	Sangat Menarik
2.	Isi	3	3	100	Sangat Menarik
3.	Kepraktisan media	4	4	100	Sangat Menarik
4.	Kemenarikan media	3	3	100	Sangat Menarik
<b>Skor Tiap Aspek</b>		<b>54</b>	<b>16</b>		
<b>Skor Maksimal</b>			<b>16</b>		
<b>Hasil Kemenarikan</b>				<b>100%</b>	<b>Sangat</b>

				<b>Menarik</b>
--	--	--	--	----------------

Jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapatkan presentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Angka presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{16}{16} \times 100\% \\
 &= 0 \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Skor hasil angket respon guru dimana skor yang didapatkan oleh peneliti yaitu 100% yang dikategorikan “ Menarik” Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Vlog Now* Pada Materi Wujud Benda dan Sifat Benda pada kelas III SD Negeri 10 Payaraman dinyatakan praktis dan kategori sangat menarik.

#### **4.1.1.4 Implementation (Penerapan)**

Selanjutnya setelah melakukan validasi bersama validator ahli materi dan validator ahli media dan telah dinyatakan valid , selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas III Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator untuk diuji cobakan, selanjutnya peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik kelas III SDN 10 Payaraman, masing-masing uji coba yaitu bersama 10 peserta didik.

#### **1. Uji coba pada peserta didik kelas III**

Selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas III sebanyak 2 kali uji coba, tahap pertama kepada 10 peserta didik dan tahap kedua 10 peserta didik. pelaksanaannya dilakukan disekolah tempatnya di ruang kelas III. Kemudian Sebelum video pembelajaran ditayangkan peneliti memberikan arahan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk melihat video pembelajaran animasi dengan fokus.



**Gambar 4.11 Uji Coba Produk Tahap 1**

Pada tahap awal ini peneliti melakukan uji coba pada 10 peserta didik pada tanggal 16 Desember 2021. Dari hasil yang di dapat dari respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

**Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Pertama**

No	Nama Peserta Didik	Pemerolehan Skor
1.	Aldo Pratama	90
2.	Adiba Ramadhina	90
3.	Ahmad Nopan	90
4.	Juli Almatin Kalila	100
5.	M Guntur	90
6.	M. Azriel Arka	90
7.	M. Ilham Kamarullah	100
8.	M. Syamil Alfitra .W.	100
9.	Malika Syafa El Karima	100
10.	Muhammad Hatta Aditya	100
<b>Jumlah</b>		<b>990</b>

**Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Produk Peserta Didk Tahap Pertam**

Jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapatkan presentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{95}{100} \times 100\% \\
 &= 0,95 \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil uji coba tahap pertama ini peneliti melakukan uji coba media video pembelajaran yang telah dikembangkan bersama 10 peserta didik kelas III dan mendapatkan skor 95% yang dikategorikan “sangat valid” dan dapat digunakan dalam proses belajar di kelas nantinya baik daring maupun tatap muka di kelas.

**Tabel 4. 11 Hasil Persentase Uji Coba Pertama**

No	Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan media	20	20	100	Sangat Menarik
2.	Isi	25	30	83	Sangat Menarik
3.	Kepraktisan media	30	30	100	Sangat Menarik
4.	Kemenarikan media	20	20	100	Sangat Menarik
<b>Skor Tiap Aspek</b>		<b>95</b>	<b>100</b>		
<b>Skor Maksimal</b>					
<b>Hasil Kemenarikan</b>				<b>95 %</b>	<b>Sangat Menarik</b>

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Angket Peserta Didik*



**Gambar 4.12 Uji Coba Produk Tahap 2**

Pada tahap kedua ini peneliti melakukan uji coba pada 10 peserta didik. Dari hasil yang di dapat dari respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

**Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba kedua**

No	Nama Peserta Didik	Pemerolehan Skor
1.	Dila Uswatun	90
2.	Elsa Anggraini	<b>100</b>
3.	Fanesa Anjelica	<b>100</b>
4.	Fauzaan Aditia Prayuda	<b>100</b>
5.	Gadis Titisan Ratu Adil Putri Asri	<b>100</b>
6.	M. Azriel Arka	<b>100</b>
7.	M. Ilham Kamarullah	<b>100</b>
8.	M. Syamil Alfitra .W.	90
9.	Malika Syafa El Karima	<b>100</b>
10.	Muhammad Hatta Aditya	<b>100</b>
<b>Jumlah</b>		<b>980</b>

**Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Produk Peserta Didk Tahap kedua**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Penilaian	Skor (%)	Keterangan
1	Video yang ditampilkan sangat menarik	9	90	Menarik

2	Gambar yang terdapat dalam video mudah dimengerti siswa	10	100	Menarik
3	tulisan yang terdapat dalam video terlihat jelas	10	100	Menarik
4	suara yang terdapat dalam video mudah kurang jelas	9	90	Menarik
5	Tampilan pada video kurang menarik	9	90	Menarik
6	Video yang ditampilkan kurang menarik	10	100	Menarik
7	Video yang ditampilkan sangat memotivasi belajar peserta didik	10	100	Menarik
8	Saya tidak puas dengan video animasi tersebut	10	100	Menarik
9	Saya tidak paham dengan materi yang disajikan	9	90	Menarik
10	Bagi saya media animasi vlog now dapat membantu mengembangkan kemampuan belajar IPA.	9	90	Menarik
	Jumlah	98	98%	Menarik

Jika dimasukkan ke dalam rumus maka didapatkan presentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Angka presentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{98}{100} \times 100\% \\
 &= 0,98 \times 100\% = 98\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil uji coba tahap kedua ini peneliti melakukan uji coba media video pembelajaran yang telah dikembangkan bersama 10 peserta didik kelas III dan mendapatkan skor 98% yang dikategorikan “sangat valid” dan dapat digunakan dalam proses belajar di kelas nantinya baik daring maupun tatap muka di kelas.

**Tabel 4. 14 Hasil Persentase Uji Coba kedua**

No	Aspek	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan media	18	20	90	Sangat Menarik
2.	Isi	30	30	100	Sangat Menarik
3.	Kepraktisan media	20	30	100	Sangat Menarik
4.	Kemenarikan media	20	20	100	Sangat Menarik
<b>Skor Tiap Aspek</b>		<b>98</b>			
<b>Skor Maksimal</b>			<b>100</b>		
<b>Hasil Kemenarikan</b>				<b>98 %</b>	<b>Sangat Menarik</b>

*Sumber Data : Diolah dari Hasil Lembar Angket Peserta Didik*

#### **4.1.1.5 Evaluation (Evaluasi)**

Pada penelitian ini dilakukan uji coba hanya sampai dengan 2 (dua) tahap saja. Pada perwakilan dari 10 siswa kelas III di SD Negeri 10 Payaraman, Kemudian hasil dari evaluasi di dapat dari para ahli materi dan media berupa saran dan masukan yang memperjelas materi dan media video pembelajaran. Dalam proses uji coba produk dilakukan di sekolah di dalam ruangan kelas III dan alat yang di gunakan yaitu LCD/Proyektor. Sehingga dalam proses



penayangan video pembelajaran animasi dapat membantu peserta didik belajar dengan baik.

**a. kualitas dari media video animasi aplikasi *vlog now* yang telah dikembangkan oleh peneliti.**

Berikut merupakan kualitas dari media video animasi aplikasi *vlog now* yang telah dikembangkan oleh peneliti.berikut ini skor keseluruhan kealitas video pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.16**Hasil keseluruhan dari Validasi

No	Validasi	Jumlah Nilai	Skor (%)	Kategori
1	Guru	16	100	Sangat Valid
2	Ahli Media	36	90	Valid
3	Ahli Materi	35	86	Sangat Valid
	Total	87	87%	Sangat Valid

Dari hasil Hasil Rekapitulasi Validasi didapat skor 87 % yang dikategorikan sangat valid untuk diuji cobakan.

**Tabel 4.17**Hasil RekapitulasiValidasi

No	Validasi	Jumlah Nilai	Skor(%)	Kategori
1	Tahap Pertama	95	95	Sangat Baik
2	Tahap Kedua	98	98	Sangat Baik
	Total	193	96 %	Sangat Baik

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti kepada 20 peserta didik yang masing-masing sekali tahap percobaan yaitu 10 peserta didik kelas III SDN 10 Payaraman maka di dapatkan skor yaitu 96% yang dikategorikan sangat valid atau sangat menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran

di kelas baik pembelajaran jarak jauh maupun belajar tatap muka.

#### 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pengembangan media video pembelajaran ini menghasilkan video animasi pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SDN 10 Payaraman. Hal ini didukung oleh pendapat Sugiyono (2015:297) yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan digunakan dalam rangka menghasilkan produk serta untuk menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Model yang digunakan peneliti dalam pengembangan media video pembelajaran yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). pembelajaran dalam bentuk *audiovisual* yang dapat menarik serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan. Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlognow* pada materi wujud Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat memenuhi kebutuhan sekolah, guru, peserta didik saat belajar dengan media benda dan sifat benda di kelas III SDN 10 Payaraman.

Sebelum membuat dan merancang video langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik serta menganalisis materi yang akan ditampilkan pada media video pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mewawancarai salah satu guru yaitu ibu Nesy Respaga, S.Pd., selaku guru kelas III di SDN 10 Payaraman. Dari hasil wawancara tersebut kemudian peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran di kelas III dengan tujuan supaya siswa lebih semangat dan tertarik untuk belajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan bahwa proses pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka setiap hari. Kemudian saat belajar guru menggunakan media pembelajaran yaitu dari buku materi dan gambar-gambar. Untuk media video guru hanya mengambil dari

*youtube* dan media video ini tidak sering digunakan saat pembelajaran dikarenakan fasilitas sekolah yang terbatas. Kemudian untuk video animasi belum pernah digunakan di sekolah saat pembelajaran dan juga belum terdapat guru yang memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang bisa digunakan untuk membuat media video animasi pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan tentu ditambah dengan animasi-animasi pendukung. Permasalahannya yaitu pada waktu guru, dikarenakan guru memiliki waktu yang sibuk jadi guru hanya mengambil video yang bersumber dari *youtube* dibandingkan membuat atau mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi. Jadi pengembangan media video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Hal tersebut juga didukung oleh Nurrita (2018:178) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan menganalisis materi pembelajaran yang baik dalam situasi belajar yang menyenangkan serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan diberikan penilaian oleh validator ahli media, validator ahli materi, guru kelas, dan peserta didik. Pada penilaian validator ahli media memuat aspek kesederhanaan tampilan, keterpaduan, keseimbangan, dan tampilan buku bahan ajar penggunaan media. Untuk penilaian validator ahli materi memuat aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, Lalu untuk penilaian guru kelas III di SD Negeri 10 Payaraman memuat aspek isi, penyajian, Sedangkan untuk penilaian peserta didik kelas III di SD Negeri 10 Payaraman memuat aspek format media, isi, bahasa, ilustrasi, dan simpulan media. Berikut tabel besar untuk rekapitulasi persentase dari penilaian validator ahli media, validator ahli materi, guru, dan peserta didik dapat dilihat dibawah ini

**Tabel 4. 16 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan**

No	Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Validasi Ahli Media	90	Sangat Valid
2.	Validasi Ahli Materi	86	Sangat Valid
3.	Guru	100	Sangat Menarik
4.	Uji Coba Pertama Peserta Didik	95	Sangat Menarik
5.	Uji Coba Kedua Peserta Didik	98	Sangat Menarik

Dari tabel besar rekapitulasi diatas, media video animasi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran serta diberikan penilaian oleh guru kelas kemudian melakukan uji coba ke peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dari media video animasi tersebut sehingga dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Media video yang telah dikembangkan selanjutnya di validasi atau dinilai oleh 2 validator yaitu validator ahli media yaitu Ibu VIna Amilia Suganda M.,M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Sriwijaya dan validator ahli materi yaitu ibu Susy Amizera SB,S.Pd.,M.Si selaku dosen PGSD dan dosen Pendidikan Biologi Universitas Sriwijaya. Skor yang di dapat dari validator ahli media yaitu 90 % perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.3** yang dikategorikan “sangat valid” dan dapat di uji cobakan pada peserta didik, sedangkan Skor yang di dapat dari validator ahli materi yaitu 86 % perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.3** yang dikategorikan “sangat valid” dan dapat di uji cobakan pada peserta didik

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media memperoleh total skor tiap aspek yang diberikan yaitu 36, dengan skor maksimalnya adalah 40. Hasil kevalidan yang didapat dari penilaian validator ahli media yaitu 90% sehingga termasuk pada kategori “Sangat Valid”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.7** Sedangkan hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh total skor tiap aspek yang diberikan

yaitu 35, dengan skor maksimalnya adalah 44. Hasil kevalidan yang didapat dari penilaian validator ahli materi yaitu 86 % sehingga termasuk pada kategori “Sangat Valid”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.4**. Setelah media video animasi sudah diberikan penilaian oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta sudah dinyatakan sangat valid untuk di uji cobakan. Penilaian tersebut didukung juga oleh pendapat Rulyansah dan Sholihati (2018:198) yang menegaskan bahwa kevalidan sebuah produk harus memperoleh minimal nilai 80 % dari validator. maka peneliti langsung melakukan uji lapangan ke sekolah yaitu SD Negeri 10 Payaraman.

Uji coba lapangan dilaksanakan di sekolah dengan guru kelas serta peserta didik kelas III di SD Negeri 10 Payaramanguna untuk mengetahui tingkat kemenarikan media video animasi. Berdasarkan hasil uji coba pada guru kelas III diperoleh total skor tiap aspek yang diberikan yaitu 16, dengan skor maksimalnya adalah 16. Hasil kemenarikan yang didapat dari penilaian guru kelas yaitu 100% sehingga termasuk pada kategori “Sangat Menarik”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.8**. Hal tersebut juga didukung oleh Nurrita (2018:178) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan menganalisis materi pembelajaran yang baik dalam situasi belajar yang menyenangkan serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Setelah itu peneliti melakukan uji coba ke peserta didik, uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil uji coba tahap pertama dengan menggunakan subjek 10 orang peserta didik diperoleh total skor tiap aspek yang didapatkan yaitu 95, dengan skor maksimalnya adalah 100, Hasil kemenarikan yang didapat dari uji coba pertama dengan subjek 10 orang peserta didik yaitu 95 % sehingga termasuk pada kategori “Sangat Menarik”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.11**. Lalu hasil uji coba tahap kedua dengan menggunakan subjek 10 orang peserta didik diperoleh total skor tiap aspek yang didapatkan yaitu 98, dengan skor

maksimalnya adalah 100. Hasil kemenarikan yang didapat dari uji coba kedua dengan subjek 10 orang peserta didik yaitu 98 % sehingga termasuk pada kategori “Sangat Menarik”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.13**. Kemudian hasil uji coba tahap ketiga dengan menggunakan subjek 20 orang peserta didik diperoleh total skor tiap aspek yang didapatkannya sehingga termasuk pada kategori “Sangat Menarik”.

Kemudian peneliti menghitung skor rata-rata untuk persentase kemenarikan dari penilaian guru dan uji coba peserta didik, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 87 % sehingga termasuk pada kategori “Sangat Menarik”, perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.16**. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *vlognow* pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SDN 10 Payaraman. dinyatakan “sangatmenarik”.

Seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rofilah, dkk., (2021) bahwa adanya video pembelajaran dengan menggabungkan audio dan visual menggunakan aplikasi *vlognow* efektif dan baik untuk digunakan saat proses pembelajaran serta dapat meningkatkan konsep pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media video pembelajaran di sekolah, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Vlog Now* pada materi wujud benda dan sifat benda di kelas III SD Negeri 10 Payaraman masih belum terlaksana selain itu untuk mengembangkan suatu produk harus memperhatikan tahapan-tahapan pengembangan. Hal demikian diketahui berdasarkan penjelasan penelitian berikut ini.

Hasil wawancara bersama guru kelas III bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran terutama media video pembelajaran guru belum melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Untuk pembelajaran seperti saat ini, guru berupaya memberikan materi melalui aplikasi *chatting WhatsApp* dengan dibuat grup kelas berisikan guru dan peserta didik, selain itu guru juga mengirimkan video pembahasan mengenai materi yang diambil dari *youtube*.

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan dengan 5 tahapan diantaranya pertama analisis yang meliputi identifikasi karakter peserta didik dan analisis materi. Selanjutnya perancangan produk, pada tahapan ini dilakukan

pemilihan aplikasi, pemilihan materi, tampilan desain produk yang dihasilkan serta instrumen penilaian media. Tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahapan ini dimulai dengan pembuatan produk dan pengujian produk oleh validator ahli media dan ahli materi. Pada tahap pengujian oleh ahli media didapat persentase 90% yang artinya dikategorikan "Sangat Valid" dan persentase yang didapat dari penilaian ahli materi yaitu 86 % yang artinya dikategorikan "Valid", dengan hasil yang diperoleh dari 2 ahli tersebut maka produk video pembelajaran ini dinyatakan "Valid". Tahapan keempat ialah penerapan, yaitu

tahapan uji coba ke guru kelas III untuk dimintai respon terhadap media video pembelajaran tematik dengan mengisi angket respon guru. Berdasarkan angket respon guru didapat persentase senilai 100 % yang artinya dikategorikan “Sangat Menarik”. Selanjutnya tahapan terakhir ialah evaluasi, pada tahapan ini

dimaksudkan untuk menilai apakah setiap langkah kegiatan sertaprodukyangtelah dibuat sudah sesuai atau belum dengan spesifikasi. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka seluruh rangkaian penelitian dikatakan sudah sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis serta kesimpulan yang telah dijabarkan, maka dapat dikemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Secara Teoritis, diharapkan kedepannya mampu mengembangkan kembali media video pembelajaran yang berbasis aplikasi *Vlog Now* yang lebih bervariasi lagi pada muatan pelajaran yang lebih yang lebih luas disekolah dasar. sehingga dapat membawa wawasan dan memperkaya kajian teoritis yang dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang ingin mengangkat penelitian yang sama.
2. Bagi sekolah, hendaknya memfasilitasi guru-guru dengan pembekalan pembuatan media pembelajaran khususnya yang berhubungan dengan teknologi seperti media video pembelajaran.
3. Bagi guru, dalam kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran tatap muka ataupun jarak jauh, diharapkan guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar pesertadidik.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lebih banyak lagi media pembelajaran seperti media video pembelajaran yang lebih baik dengan materi yang berbeda



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, no. 10, 2021.
- Akdon, & Ridwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191- 202.
- Arief S. Sadiman dkk. (1990) *MEDIA PENDIDIKAN* Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV. Rajawali.
- Atsani, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Studi Islam*. 01(01)
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). *Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja jurusan teknologi pendidikan universitas pendidikan ganesha*. 3(c), 1–12.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Buchari, M., Z., Steven. & Lantang, O. (2015) Rancangan Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*. 06(1).
- Busyeari, A., Udin, T. & Zaenuddin. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Altiba*. 03(1).
- Cahyani, D., F (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V MADRASAH IBTIDIYAH

NEGERI 4 MUARO JAMBI. *Skripsi*.

- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.03(1).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Karwono, & Mularsih (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT. RajaGrafindo Persada.
- Marhadi S. K. (2004). Hakikat Geografi. *Jurnal Universitas Terbuka*, 4, 1–50.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development. *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut AL-GHAZALI. *Jurnal Qathruna*. 01(1): 89.
- Helianthusonfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Limbong, T & Simarmata, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis (diakses online pada tanggal 11 November 2020).
- Kurniawan, O & Noviana, E (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 06(02)
- Muhsetyo, dkk (2007). Pembelajaran matematika SD. Jakarta: universitas terbuka.
- Muffarohah, L (2020). Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Manipulasi Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JGSD*.08(05)
- Nurseto, T. (2011) Membuat Media Pembelajaran Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 08(01)
- Ramadhan, H., & Dewi, G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Kecepatan Jarak Dan Waktu Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary school*. 04(01)
- Rahmadani, dkk. (2020) Media Pembelajaran .Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Susilana, & Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 02(02)
- Sugiono. (2017). *Metode penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 02(02)
- Salim, & Haidir (2019) *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi utama
- Tiara, S.K & Sari, E (2019). Analisis Teknik Penilaian sikap social siswa dalam penerapan kurikulum 2013 di SDN 1 Wutulimo. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11(01)
- Tiara, S.K & Sari, E (2019). Analisis Teknik Penilaian sikap social siswa dalam penerapan kurikulum 2013 di SDN 1 Wutulimo. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11(01)
- Tageh, M. Jampel, N. & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Sminar Nasional Riset Inovatif*. 04.
- Tafonao, T (2018). Penerapan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 02(02)
- Unaenah, E. dkk. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 02(02)
- Pane, A, & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian ilmu-ilmu Keislaman*. 03(2): 337-338. Sunhaji (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal*

Kependidikan.02(02)

Pribadi, A (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran.

Jakarta:Kencana

Purnasiwi, R., G. & Kurniawan, M.,P. (2013).Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. Jurnal Ilmiah Dasi. 14(04):55.

Purnama, S. (2013).Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran Bahasa arab).jurnal Pendidikan sekolah dasar.04(01).