

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA
SUBTEMA HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP
DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V DI
SD NEGERI 23 BANYUASIN I**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Puteri Suryani

NIM: 06131381924053

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA
SUBTEMA HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP
DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V DI
SD NEGERI 23 BANYUASIN I**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Puteri Suryani

NIM : 06131381924053

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA
SUBTEMA HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP
DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V DI
SD NEGERI 23 BANYUASIN I**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Puteri Suryani

Nim : 06131381924053

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Prodi PGSD



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA
SUBTEMA HUBUNGAN ANTAR MAKHLUK HIDUP
DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V DI
SD NEGERI 23 BANYUASIN I**

SKRIPSI

Oleh

**Tiara Puteri Suryani
NIM : 06131381924053**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Desember 2022

| | | |
|-------------------|--|---|
| 1. Ketua | TIM PENGUJI : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. |  |
| 2. Anggota | : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. |  |

**Palembang, Desember 2022
Koordinator Program Studi,**


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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tiara Puteri Suryani

NIM : 06131381924053

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Subtema Hubungan antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Siswa Kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Desember 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Tiara Puteri Suryani
06131381924053

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Subtema Hubungan antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Siswa Kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin. M.Pd. dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Palembang, Desember 2022

Penulis,



Tiara Puteri Suryani
06131381924053

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah memberikan penulis kekuatan dan ketabahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua saya, Ayah Suharto & Ibu Siti Fatimah yang sudah membesarkan, mendidik, menyayangi, selalu senantiasa memberikan yang terbaik untuk saya, serta tak henti-hentinya berdoa untuk masa depan saya.
2. Kakak Cik Rahman Anggara dan Ceceu Rita Dwi Kurnia Sari yang selalu menemani dari sejak kecil dan selalu memberi nasihat.
3. Ibu Eem Suhaemah yang selalu mendukung dengan positif semua kegiatan yang dilakukan oleh keponakannya ini.
4. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu menasihati dan memberi saran yang baik ketika bimbingan skripsi dan memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
5. Dosen Penguji yang sudah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi yang sudah saya buat.
6. Validator ahli materi, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd dan validator ahli desain, Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd yang sudah menyempatkan waktunya untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang saya buat.
7. Seluruh Dosen FKIP PGSD yang sudah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan dari semester 1 hingga penyelesaian skripsi.
8. Jajaran petugas keamanan, kebersihan dan admin kampus FKIP KM 5.
9. Ibu Kepala Sekolah dan guru serta staff SD Negeri 23 Banyuasin I yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dengan lancar.
10. Sahabat dekat saya yang selalu bersama sejak SMA sampai sekarang, Dhea, Niang, Agnes, Resti, dan Melani dan teman-teman MIPA 4 di SMAN 1 Banyuasin I
11. Niang Asih Pratiwi sahabat saya ketika di bangku SMA dan juga teman berkeluh kesah karena satu jurusan tetapi beda Universitas.

12. Fitri dan Tata sahabat dan partner saya sejak SMA dan di Pramuka.
13. Puan, Alif, Remi, Cytra, dan Zahra, sahabat saya dimasa kuliah.
14. Sahabat seperjuangan skripsi Puan, Fiya, Lili, dan Elsa.
15. Luthfiah Farah Hibadinillah yang sudah sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi.
16. Terakhir, kepada diri saya sendiri. Karena sudah berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan santai walau terkadang masih ada teknan.

MOTTO

“JANGAN TERLALU DIPIKIRKAN, JALANI SAJA, PASTI SELESAI”

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING..... | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI..... | iv |
| PERNYATAAN | v |
| PRAKATA..... | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| ABSTRAK | xvi |
| <i>ABSTRACT</i>..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 17 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2. 1 Pengembangan..... | 5 |
| 2. 2 Media Pembelajaran..... | 6 |
| 2. 2. 1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 6 |
| 2. 2. 2 Fungsi Media Pembelajaran..... | 7 |
| 2. 2. 3 Klasifikasi Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2. 3 Hakikat Pembelajaran..... | 9 |
| 2. 3. 1 Pengertian Pembelajaran..... | 9 |

| | |
|--|-----------|
| 2. 3. 2 Komponen Pembelajaran | 9 |
| 2. 3. 3 Ciri-Ciri Pembelajaran | 11 |
| 2. 4 Video Animasi | 11 |
| 2. 4. 1 Video | 11 |
| 2. 4. 2 Manfaat Penggunaan Video Pembelajaran | 12 |
| 2. 4. 3 Animasi | 12 |
| 2. 5 Aplikasi KineMaster | 13 |
| 2. 6 Materi Subtema Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem | 15 |
| 2. 7 Penelitian Relevan | 22 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN | 25 |
| 3. 1 Jenis Penelitian | 25 |
| 3. 2 Lokasi Penelitian | 26 |
| 3. 3 Waktu Penelitian | 26 |
| 3. 4 Subjek Penelitian | 26 |
| 3. 5 Prosedur Pengembangan | 26 |
| 3. 5. 1 Tahap I Analisis (<i>Analyze</i>) | 27 |
| 3. 5. 2 Tahap II Desain (<i>Design</i>) | 27 |
| 3. 5. 3 Tahap III Pengembangan (<i>Development</i>) | 28 |
| 3. 5. 4 Tahap IV Implementasi (<i>Implementation</i>) | 28 |
| 3. 5. 5 Tahap V Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 28 |
| 3. 6 Teknik Pengumpulan Data | 29 |
| 3. 7 Instrumen Pengumpulan Data | 29 |
| 3. 8 Teknik Analisis Data | 35 |
| 3. 8. 1 Analisis data validasi | 35 |
| 3. 8. 2 Analisis data kepraktisan | 36 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 38 |
| 4. 1 Hasil Penelitian | 38 |
| 4. 1. 1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>) | 38 |
| 4. 1. 1. 1 Kompetensi | 38 |
| 4. 1. 1. 2 Karakteristik Peserta Didik | 46 |
| 4. 1. 1. 3 Materi Media Pembelajaran | 46 |

| | |
|--|-----------|
| 4. 1. 2 Tahap Desain (<i>Design</i>) | 47 |
| 4. 1. 2. 1 Pemilihan Aplikasi | 47 |
| 4. 1. 2. 2 Pengumpulan Media | 49 |
| 4. 1. 2. 3 Desain Tampilan Pengembangan | 51 |
| 4. 1. 3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>) | 62 |
| 4. 1. 3. 1 Penyusunan Video | 62 |
| 4. 1. 3. 2 Validasi dan Revisi Media Pembelajaran | 63 |
| 4. 1. 4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) | 68 |
| 4. 1. 4. 1 Respon Guru Kelas V | 68 |
| 4. 1. 4. 2 Uji Coba Tahap I | 69 |
| 4. 1. 4. 3 Uji Coba Tahap II | 71 |
| 4. 1. 5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 73 |
| 4. 2 Pembahasan | 75 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 78 |
| 5. 1 Kesimpulan | 78 |
| 5. 2 Saran | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA | 80 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|---|
| Tabel 1 KD Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Pembelajaran 1..... | 15 |
| Tabel 2 KD Muatan Bahasa Indonesia Pembelajaran 1..... | 16 |
| Tabel 3 KD Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Pembelajaran 2..... | 16 |
| Tabel 4 KD Muatan SBdP Pembelajaran 2..... | 16 |
| Tabel 5 KD Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pembelajaran 3..... | 17 |
| Tabel 6 KD Muatan PPKn Pembelajaran 3..... | 17 |
| Tabel 7 KD Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pembelajaran 4 | 18 |
| Tabel 8 KD Muatan PPKn Pembelajaran 4..... | 18 |
| Tabel 9 KD Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Pembelajaran 5..... | 19 |
| Tabel 10 KD Muatan Bahasa Indonesia Pembelajaran 5..... | 19 |
| Tabel 11 KD Muatan SBdP Pembelajaran 5..... | 19 |
| Tabel 12 KD Muatan Bahasa Indonesia Pembelajaran 6..... | 20 |
| Tabel 13 KD Muatan PPKn Pembelajaran 6..... | 20 |
| Tabel 14 Sampel Penelitian | 26 |
| Tabel 15 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 30 |
| Tabel 16 Lembar Penilaian Ahli Materi..... | 31 |
| Tabel 17 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media..... | 31 |
| Tabel 18 Lembar Penilaian Ahli Media..... | 32 |
| Tabel 19 Kisi-Kisi Respon Guru..... | 32 |
| Tabel 20 Lembar Penilaian Respon Guru..... | 33 |
| Tabel 21 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik..... | Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan. |
| Tabel 22 Lembar Respon Peserta Didik..... | Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan. |
| Tabel 23 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert..... | 35 |
| Tabel 24 Penilaian Validasi..... | 36 |
| Tabel 25 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman..... | 37 |
| Tabel 26 Kriteria Kepraktisan..... | 37 |
| Tabel 27 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran..... | 39 |
| Tabel 28 Tampilan Perekaman Suara aplikasi <i>BandLab</i> | 52 |
| Tabel 29 Desain Tampilan Pengembangan aplikasi <i>Canva</i> | 55 |

| | |
|--|----|
| Tabel 30 Desain Tampilan Pengembangan aplikasi <i>KineMaster</i> | 58 |
| Tabel 31 Hasil Validasi Ahli Materi..... | 64 |
| Tabel 32 Revisi Ahli Materi..... | 65 |
| Tabel 33 Hasil Validasi Ahli Desain..... | 66 |
| Tabel 34 Revisi Ahli Desain..... | 67 |
| Tabel 35 Hasil Respon Guru Kelas V..... | 68 |
| Tabel 36 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap I..... | 70 |
| Tabel 37 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap I..... | 71 |
| Tabel 38 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap II..... | 72 |
| Tabel 39 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap II..... | 73 |
| Tabel 40 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran..... | 73 |
| Tabel 41 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran..... | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran..... | 7 |
| Gambar 2 Rantai Makanan..... | 21 |
| Gambar 3 Model Pengembangan ADDIE | 27 |
| Gambar 4 Logo Aplikasi <i>BandLab</i> | 47 |
| Gambar 5 Logo Aplikasi <i>Canva</i> | 48 |
| Gambar 6 Logo Aplikasi <i>KineMaster</i> | 48 |
| Gambar 7 Pulau Bali..... | 49 |
| Gambar 8 Jamur..... | 49 |
| Gambar 9 Singa..... | 49 |
| Gambar 10 <i>Screenshot Greenscreen</i> guru mengajar 1..... | 50 |
| Gambar 11 <i>Screenshot Greenscreen</i> guru mengajar 2..... | 50 |
| Gambar 12 <i>Screenshot Greenscreen</i> guru mengajar 3..... | 50 |
| Gambar 13 <i>Background Foto</i> | 51 |
| Gambar 14 <i>Screenshot Background Video</i> | 51 |
| Gambar 15 Tampilan Pembuka Video..... | 63 |
| Gambar 16 Tampilan Isi Video..... | 63 |
| Gambar 17 Tampilan Penutup Video..... | 63 |
| Gambar 18 Uji Coba Tahap I | 69 |
| Gambar 19 Uji Coba Tahap II..... | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Usul Judul Skripsi..... | 84 |
| Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi..... | 85 |
| Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya..... | 87 |
| Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari BKBP Kabupaten Banyuasin I..... | 88 |
| Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang..... | 89 |
| Lampiran 6 SK Selesai Penelitian dari SD Negeri 23 Banyuasin I..... | 90 |
| Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Ahli Materi..... | 91 |
| Lampiran 8 Revisi Media Pembelajaran Ahli Materi..... | 94 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi..... | 95 |
| Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Desain..... | 96 |
| Lampiran 11 Revisi Media Pembelajaran Ahli Desain..... | 99 |
| Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain..... | 100 |
| Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru..... | 101 |
| Lampiran 14 Pengisian Angket Uji Coba Tahap I..... | 103 |
| Lampiran 15 Rekapitulasi Jawaban Angket Uji Coba Tahap I..... | 108 |
| Lampiran 16 Pengisian Angket Uji Coba Tahap II..... | 109 |
| Lampiran 17 Rekapitulasi Jawaban Angket Uji Coba Tahap I..... | 119 |
| Lampiran 18 Dokumentasi..... | 120 |
| Lampiran 19 Produk Media Pembelajaran Video Animasi..... | 122 |
| Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi..... | 129 |
| Lampiran 21 Bukti Cek Plagiat..... | 133 |
| Lampiran 22 Kartu Perbaikan Skripsi..... | 135 |
| Lampiran 23 Bukti Perbaikan Skripsi..... | 138 |
| Lampiran 24 Izin Penjilidan..... | 139 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA SUBTEMA HUBUNGAN
ANTAR MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V
DI SD NEGERI 23 BANYUASIN I**

Oleh

Tiara Puteri Suryani

tiaraputerisuryani01@gmail.com

Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada subtema hubungan antar makhluk hidup di kelas V SD Negeri 23 Banyuasin I bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi ahli materi yaitu 93% dengan kategori Valid. Hasil validasi dari ahli desain yaitu 94,28% dengan kategori Valid. Hasil dari respon guru kelas V yaitu 93,75% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik tahap pertama yaitu 98% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik tahap kedua yaitu 97% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada subtema hubungan antar makhluk hidup di kelas V layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

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

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA
BASED ON KINEMASTER APPLICATIONS IN THE
SUBTHEME RELATION BETWEEN LIVING THINGS IN THE
ECOSYSTEM OF V GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 23
BANYUASIN I***

Tiara Puteri Suryani
tiaraputerisuryani01@gmail.com

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

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research develops video animation based learning media KineMaster application on subtheme relation between living things in the ecosystem in grade V SD Negeri 23 Banyuasin I aims to determine the feasibility and practicality of the media developed learning. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of material expert validation are 93% with a very valid category. The validation results from design experts are 94,28% with a very valid category. The result of the fourth grade teacher's response is 93.75% with a very practical category. The results of the first stage of student trials are 98% with a very practical category. The results of the second stage of student trials are 97% with a very practical category. From the results obtained, the KineMaster application-based animated video learning media on subtheme relation between living things in the ecosystem in class IV is feasible and practical to use in learning. Furthermore, it is hoped that this learning media can be used in learning in elementary schools.

Keywords : Development, Video Animation, KineMaster Application

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan syarat penting untuk proses perkembangan intelektual peserta didik. Sejalan dengan itu, Ki Hajar Dewantara sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia juga mendefinisikan pendidikan adalah usaha dari dalam diri manusia untuk meningkatkan, mengembangkan dan memajukan budi pekerti, dalam hal ini, yang meliputi budi pekerti, kekuatan batin, intelektual, dan jasmani manusia sejalan dengan alam semesta dan lingkungan dalam masyarakat manusia.

Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006: 4). Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peningkatan mutu pendidikan sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Oleh karena itu, belajar amat esensial dalam hidup. Sebab itu menguatkan individu akan mendapatkan pengetahuan yang lebih lanjut. Tiap individu harus menjalani hidup serta menjangkau keberhasilan menjadi sikap belajar. Rata-rata tiap manusia sukses telah mengalami kegagalan. Tetapi orang-orang tersebut enggan menyerah dan mencoba terus-menerus. Sangat sedikit individu yang meraih kesuksesan instan. Belajar karena pengalaman dan atasi kekurangan adalah suatu cara untuk meraih keberhasilan

Tentu saja, semua manusia hidup dengan melewati cara belajar. Di sana, belajar mengubah dan membuat cara dan perilaku manusia tersebut. Trianto mengutarakan bahwa dalam proses belajar, pengalaman adalah jenis ikatan antara manusia dengan komdisi lingkungannya (Putrayasa, Syahrudin, & Margunayasa,

2014; Trianto, 2009). Belajar dapat dipengaruhi karena berbagai faktor, termasuk faktor internal yang mempengaruhi individu seperti kecerdasan, minat, bakat dan kemampuan, serta faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar individu misalnya lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Faktor dalam diri individu seperti minat belajar sangat berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu sendiri sebagaimana diungkapkan oleh Fauziah (dalam Sri Wulan Anggraeni, 2021: 5314 ; Fauziah, Rosnaningsih, & Azhar, 2017).

Teknologi berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi banyak bidang. Bidang pendidikan menjadi salah satunya. Sama halnya dengan penelitian Yuanta (2019:92) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Di kelas V, tema 5 Ekosistem, terdapat subtema 2 hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Diharapkan setelah pembelajaran tersebut, peserta didik memiliki kesadaran untuk ikut melakukan upaya melindungi dan mengetahui hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Adanya hal tersebut dalam pembelajaran, merupakan hal yang bagus dan berdampak positif untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banyuasin I, menggunakan video yang ada di aplikasi *youtube* sebagai media pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Peneliti mendapati peserta didik terlihat tertarik pada media pembelajaran video *youtube* tersebut. Tetapi, mereka memiliki kendala pada kuota yang digunakan untuk mengakses dan memutar video tersebut secara berulang. Selain itu, peneliti melihat adanya ketertarikan peserta didik kelas V saat melihat ular yang memakan kodok. Namun, saat peneliti bertanya mengenai hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem dengan contoh ular yang memakan kodok, ada peserta didik yang tidak mengetahuinya.

Untuk membantu peserta didik dalam permasalahan ini, peneliti merencanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Subtema Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya mampu diidentifikasi permasalahan yang timbul yaitu sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru mengenai hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem.
2. Peserta didik lebih pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang mengukur keterampilan proses sains.
4. Cenderung lebih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem peserta didik kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I?
2. Bagaimana validitas dan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada subtema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem peserta didik kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem peserta didik kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *KineMaster* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem peserta didik kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I yang valid dan layak

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

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

1.5.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian tentu memiliki manfaat, adapun manfaat dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik yaitu peserta didik dapat dibantu dalam mengerti suatu muatan materi pelajaran saat berlangsungnya pembelajaran tema hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk meningkatkan minat belajar dan sebagai sumber media pembelajaran tambahan untuk peserta didik.
2. Bagi Guru yaitu dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan kecakapan pada kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran berbasis video animasi dan sebagai alternatif untuk mengajarkan materi bagian tubuh tumbuhan
3. Bagi Sekolah yaitu penelitian dan media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dan dapat bermanfaat bagi sekolah serta guru dalam mengembangkan pembelajaran hingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang efektif.
4. Bagi Peneliti yaitu menambahkan pengetahuan, wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian dalam mengembangkan video animasi berbasis aplikasi *KineMaster*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Ranang. (2010). *Animasi kartun: dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks.
- Abdullah Sani, Ridwan, dkk. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Medan: Tira Smart.
- Angraeni, Sri Wulan, dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5 (6: 5313-5327).
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Bambang Warsita. (2008) *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. (266).
- Benny. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- BNSP. (2014). *Apa Itu Kompetensi?*. <http://kompetensi.info/kompetensi-kerja/apa-itu-kompetensi.html>. Diakses pada 15 November 2022.
- Copley, Molenda and Russel. (2001). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Daryanto & Raharjo, Mulyo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dewi, Fifit Fitria & Handayani, Sri Lestari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2530-2540.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar peserta didik Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 48–53.
- Fitriansyah.(2012). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Announcing (Teknik Olah Suara) di Akademik Komunikasi Bina Sarana Informatika*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- HR, Rudi. (2021). *Dampak Perluasan Lahan Pertanian atas Permintaan Pasar Global*. <https://www.kabarbugis.id/posts/view/528/dampak-perluasan-lahan-pertanian-atas-permintaan-pasar-global.html>. Diakses pada 12 September 2022.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta. 41-42.
- Januszewski, A. and Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary (New York: Lawrence Erlbaum Associates)*
- Kozma, Robert . B. (1991). "Learning with media." *Review of Educational Research*. http://www.robertkozma.com/images/kozma_rer.pdf. Diakses pada 8 September 2022. 61(2), 179-212.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurmaya, Edyna Ratna (2022) *Kenali Fitur KineMaster Pro, Aplikasi Editing Video Terbaik di Android*. <https://www.suamerdeka.com/teknologi/pr-044127981/kenali-fitur-kinemaster-pro-aplikasi-editing-video-terbaik-di-android>. Diakses pada 8 September 2022.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, Nusa. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, Tri Ajeng, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (*Predict Observe Explain*) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6 (1): 1232-1242.
- Riduwan & Akdon. 2013. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 62.
- Sholeh, Muhammad. 2019. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis

- Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4 (1): 138-50. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Sohibun, Filza Yulina Ade. (2017). *Pengembangan Media pembelajaran berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Tadris , Vol. 2, No. 2. 123.
- Sugiyono, (2015) *Metode Penelitian dan pengembangan*. Bandung : Alfabeta. 28 .
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D, Dan Penelitian Pendidikan)*. 3rd ed. Bandung: April 2021.
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya : Pustaka Pelajar
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik Sekolah Dasar*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar. 92.