

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 104 PEKANBARU**

Ivina Nur Ismi¹, Siti Quratul Ain²
ivinanur@student.uir.ac.id

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis siswa; 2) tahap desain yaitu rancangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan dua aplikasi yaitu *kinemaster* dan *powtoon*; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada desain. Selain produksi media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yaitu lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak serta respon yang diberikan oleh ahli media 94,16%, ahli bahasa 85,41%, dan ahli materi 82,81%. Secara keseluruhan validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan persentase 87,46% dengan kategori sangat layak. Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD.

Kata kunci : Media pembelajaran, Video animasi, Matematika

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility of animated video learning media in the fourth grade flat building material at SD Negeri 104 Pekanbaru. This research method uses development research with ADDIE development model. This research was conducted in three stages, namely 1) the analysis phase consisted of curriculum analysis, needs analysis, and student analysis; 2) the design stage, namely the design of animated video learning media using two applications, namely kinemaster and powtoon; 3) the development stage, namely producing learning media that have been designed in the design. In addition to media production, the researcher also developed a research instrument, namely a validation sheet. The results of this study indicate that the animated video learning media meets the very feasible criteria and the responses given by media experts are 94.16%, linguists are 85.41%, and material experts are 82.81%. Overall validation from media experts, linguists, and material experts with a percentage of 87.46% with a very decent category. The conclusion in this study is that the animated video learning media on the flat material is suitable for use in fourth grade elementary school learning.

Keywords: Learning media, Animated video, Mathematics

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berpengaruh sangat besar terhadap semua bidang terutama dalam aspek dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi tersebut, sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, karena dapat menyelesaikan kegiatan proses pembelajaran dengan mudah. Pendidikan merupakan wadah bagi kita untuk menimba ilmu serta mendapatkan wawasan ilmu yang luas. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan di perluakan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu saja harus mencapai tujuan pendidikan”.

Tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 (dalam Sukardjo, dkk, 2015:14) menyatakan “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan mempelajari semua berbagai mata pelajaran, salah satu yaitu pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan. Karena pembelajaran matematika ada di setiap jenjang pendidikan. Menurut Depdiknas (Dalam Susanto, 2013) kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthaeini* artinya hal yang harus dipelajari. Menurut Susanto (2013) mengemukakan matematika merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta dapat menyelesaikan masalah sehari-hari, dan juga dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Sundayana, 2014) menyatakan bahwa matematika bisa dikatakan bahasa simbolis yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan terkaitan kuantitatif serta keruangan. Sependapat dengan H.W Fowler (dalam Sundayana, 2014) menyatakan matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak terkait tentang ruangan dan bilangan. Pendapat lain dikuatkan oleh Mark Hall Walker (dalam Sundayana, 2014) matematika adalah ilmu yang dimana terdapat struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya. Pada mata pelajaran matematika sangat diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik”.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Teknologi*) (dalam Arsyad, 2016) bahwa media sebagai saluran yang digunakan oleh orang dalam menyampaikan informasi. Penggunaan media yang tepat dapat menyampaikan pesan atau informasi yang jelas oleh penyampai pesan kepada penerima pesan dengan jelas. Hal ini dapat terjadi ketika media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV di SDN 104 Pekanbaru pada tanggal 9 desember 2020 bahwa banyak siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipahami. Sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar dan siswa kurang semangat karena tingkat belajarnya kurang maksimal serta kurang mengerti

pelajaran matematika walaupun guru sudah menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa mengalami penurunan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar matematika peserta didik di kelas IV SDN 104 Pekanbaru masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Dilihat dari penetapan sekolah KKM pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Sedangkan data hasil belajar matematika siswa pada semester 1 persentase yang di capai siswa hanya 60%. Namun guru sudah berusaha membangun suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa berusaha memahami materi “keliling dan luas bangun datar” dengan menggunakan media gambar. Media gambar yang digunakan yaitu gambar yang ada di internet dan kemudian di print, gambar yang di print tersebut ditempelkan di karton kemudian di tunjukan kepada siswa. Ukuran gambar yang di tampilkan tidak terlalu jelas oleh siswa yang duduk di kursi paling belakang, sehingga siswa kurang memperhatikan media yang ditampilkan oleh guru. Sementara sarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti proyektor, artinya guru bisa memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan mampu memotivasi siswa pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan media yang dapat membantu guru dalam memanfaatkan sarana yang ada di sekolah sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN 104 Pekanbaru. Media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran video animasi. Video animasi merupakan perpaduan antara audio dan gambar yang bergerak. Peneliti memilih media video animasi karena karakteristik siswa SD masih sangat menarik dengan animasi kartun. Pada pembelajaran menggunakan video animasi tersebut menyajikan materi yang menarik sehingga siswa akan lebih senang dan menikmati pembelajaran dengan baik serta mudah dipahami materi yang sedang dipelajari. Sehingga hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin mengembangkan media video animasi pada materi kelas IV SDN 104 Pekanbaru yang sangat layak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104 Pekanbaru, Jalan. Damar, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Marie branch (dalam Sugiyono, 2019) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *evaluasi*. Namun dalam penelitian ini memfokuskan pada tiga tahap yaitu *Analysis, design*, dan *development*.

Peneliti memilih model ADDIE ini dikarenakan modelnya yang mudah dimengerti dan sederhana serta ada tahap validasi serta uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih layak dalam penggunaan media. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hamidah,dkk (2020) tahapan dalam model ADDIE mudah dan dinamis dalam pelaksanaannya serta disusun secara sistematis sehingga setiap tahapan dilakukan dengan baik.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan tiga proses yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis siswa. Analisis kurikulum yaitu mengenali KI dan KD pada kurikulum 2013. Tujuan analisis kurikulum ini untuk menentukan materi yang akan

dikembangkan dalam bentuk media video animasi. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi mengenai bangun datar. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran matematika terutama kelas IV. Permasalahan tersebut dilakukan dengan kegiatan wawancara oleh guru kelas IV terkait dengan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Analisis siswa untuk mengetahui mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika. Media yang guru tersebut yaitu media gambar, dimana media gambar kurang terlihat bagi siswa yang di belakang sehingga menyebabkan siswa tersebut kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selanjutnya tahap *design*, dalam tahap ini peneliti merancang media video animasi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap merancang media video animasi ini peneliti menggunakan aplikasi *powtoon* dan *kinemaster*.

Selanjutnya tahap *development*, Dalam tahap pengembangan ini merupakan produksi dari media pembelajaran video animasi yang telah di desain pada tahap ke dua. Proses pengembangan media video animasi yang dibuat peneliti sebagai berikut: a)Siapkan bahan dan gambar yang akan digunakan pada media video animasi. b)Setelah terkumpul bahan yang akan dijadikan video, kemudian ke aplikasi *kinemaster* dan membuat cover, kompetensi dasar, dan Tujuan pembelajaran serta isi pembelajaran. c)Kemudian video yang dibuat di *kinemaster* di pindahkan ke aplikasi *powtoon*. d)Lalu di aplikasi *powtoon* dilakukan pengeditan yang telah dibuat pada *kinemaster* dengan menambahkan tokoh dan backsound musik. e)Setelah selesai video tersebut, kemudian klik *eksport* dan pilih fitur yang akan digunakan, misalnya kita pilih *youtube*. Setelah itu, media video siap untuk divalidasi.

Kemudian dilakukan uji validasi terhadap produk media video animasi untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Hasil pada validasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media video animasi yang sudah dibuat. Penilaian media video animasi dilakukan dengan pengisian lembar validasi oleh validator. Media video ini divalidasi oleh enam validator. Berikut nama-nama dari enam validator media video animasi yaitu, Benni Handayani, M.I.Kom (Validator ahli 1 media), Dr. Fatmawati,S.IP.,MM (Validator ahli 2 media), Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd (Validasi ahli 1 bahasa), Otang Kurniawan S.Pd.,M.Pd (Validasi ahli 2 bahasa), Suryati,S.Pd.,M.Si (Validasi ahli 1 materi), Jannati Sulaiman, S.Pd (Validasi ahli 1 materi)

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta data yang diperoleh akan dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validasi yang telah diisi oleh validator ahli, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Sedangkan pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah diisi oleh validator. Penilaian yang dilakukan validator menggunakan skala likert. Menurut Neolaka (2014) skala skala likert yang dikembangkan yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik. Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data diadopsi dari Saputra (2020) sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpul data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk menentukan kriteria dalam menentukan hasil dari validasi sebagai berikut :

Tabel 1
Kriteria hasil validasi

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	84%- 100%	Sangat baik / Sangat layak
2.	64% - 83,9%	Baik / Layak
3.	52%- 63,9%	Cukup / Cukup layak
4.	36%- 52,9%	Kurang baik / Kurang layak
5.	≤ 35,9%	Tidak baik / Tidak layak

Sumber : Saputra (2020)

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun hasil validasi media video animasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu validasi ahli media. Validasi ahli media ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Hasil dari penilaian dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil penilaian validasi ahli media

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	93,33%	98,33%
Validator 2	81,66%	90%
Nilai gabungan	87,5%	94,16%

(Sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 2 diatas merupakan hasil validasi ahli media yang dilakukan dua kali. Pada validasi 1 memperoleh nilai gabungan dari validator 1 dan validator 2 yang mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Dalam validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu : 1) Ketajaman dan kualitas gambar kurang maksimal; 2) Suara naik turun; 3) Jangan terlalu pergantian slide; 4) Tidak perlu berganti model guru; 5) Pembuka & penutup masih belum menarik.

Setelah itu media video animasi diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan pada validasi 1, peneliti melakukan validasi ke 2 mendapatkan persentase 94,16% dengan kategori

sangat layak. Validasi kedua yaitu ahli bahasa. validasi ahli bahasa dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Eddy Noviana, S.Pd.M.Pd selaku (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau) dan Bapak Otang Kurniawan, S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau). Ahli bahasa memberikan penilaian aspek penggunaan bahasa dalam media video yang dikembangkan. Hasil penilaian validasi ahli bahasa dapat dilihat tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
hasil penilaian validasi ahli bahasa

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	51,16%	83,33%
Validator 2	62,5%	87,5%
Nilai gabungan	58,33%	85,41%

(sumber : data olahan peneliti)

Tabel 3 diatas merupakan hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan dua kali. Pada validasi 1 memperoleh hasil gabungan dari validasi 1 dan validasi 2 yang mendapatkan persentase rata-rata 58,33% dengan kategori cukup layak. Adapun pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yaitu 1) Sebaiknya KD tidak perlu ditampilkan, langsung saja tujuan pembelajaran; 2) Narasi dan narator teralalu cepat; 3) Disesuaikan backdound dengan narator; 4) Orang pada pembukaan gunakan jilbab; 4) Gunakan satu orang guru saja; 5) Gambar papan catur jangan goyang-goyang; 6) Penjelasan terlalu cepat; 7) Bahasa tidak efektif.

Setelah media video direvisi berdasarkan saran dan masukan pada validasi 1 , selanjutnya dilakukan validasi ke 2 dengan persentase 85,41% dengan kategori sangat layak. Validasi yang ketiga yaitu validasi ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yaitu Ibu Suryati, S.Pd., M.si selaku (Kepala Sekolah Negeri 115 Pekanbaru) dan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd (Kepala Sekolah Negeri 104 Pekanbaru. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil penilaian validasi ahli materi

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	75%	81,25%
Validator 2	71,87%	84,37%
Nilai gabungan	73,43%	82,81%

(sumber : data olahan peneliti)

Pada tabel 4 adalah hasil penilaian validasi ahli materi yang dilakukan dua kali. Validasi 1 memperoleh hasil gabungan dari validator 1 dan validator 2 dengan persentase 73,43% dengan kategori layak. Adapun saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1 yaitu 1) Penanyangan video terlalu cepat; 2) Apersepsi belum disampaikan; 3) Bahasanya terlalu tinggi dan tidak baku; 4) Contoh disesuaikan dengan tingkat kemampuan murid; 5) Suara narator terlalu cepat; 6) janga terlalu banyak pergantian slide. Setelah media video diperbaiki berdasarkan saran dan masukan validasi 1 , selanjutnya melakukan validasi ke 2 dengan memperoleh nilai 82,81% dengan kategori layak.

PEMBAHASAN

Pengembangan media video ini melewati proses validasi yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Media video ini layak digunakan berdasarkan perolehan data yang diperoleh dari 6 validator. Berdasarkan data dari hasil data dari ahli media, media video animasi dikatakan sangat layak. Media video animasi ini dikatakan sangat layak setelah melewati dua kali tahap validasi. Pada validasi pertama memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat layak. Setelah mendapatkan saran dan komentar kemudian media video di perbaiki, maka dilakukan validasi kedua dengan memperoleh skor 94,16% dari nilai maksimal 100%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi dinyatakan sangat layak dari segi media.

Selanjutnya berdasarkan hasil data dari ahli bahasa, media video animasi dikatakan sangat layak. Media video animasi ini dikatakan sangat layak setelah melewati dua kali tahap validasi. Pada validasi pertama memperoleh skor 58,33% dengan kategori layak. Setelah mendapatkan saran dan komentar kemudian media video di perbaiki, maka dilakukan validasi kedua dengan memperoleh 85,41% dengan kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwasaya media video animasi dinyatakan sangat layak dari segi bahasa. Selanjutnya berdasarkan hasil data dari ahli materi, media video dikatakan layak. Media video ini dikatakan layak setelah melewati dua kali tahap validasi. Pada validasi pertama memperoleh skor 73,34% dengan kategori layak. Setelah mendapatkan saran dan komentar kemudian media video animasi diperbaiki, maka dilakukan validasi kedua dengan memperoleh 82,81% dengan kategori layak. Jadi dapat disimpulkan yaitu media video animasi dinyatakan layak dari segi materi. Setelah hasil keseluruhan validasi media video animasi untuk 2 validasi digabungkan, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama 73,05% dengan kategori layak. Dan untuk hasil validasi kedua 87,46% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut :

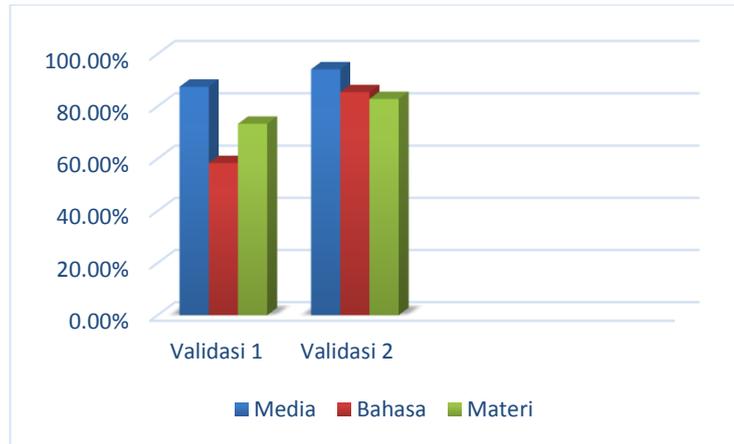
Tabel. 5
Hasil validasi aspek media video animasi

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)	
	I	II
Format Media	87,5%	94,16%
Format Bahasa	58,33%	85,41%
Format Materi	73,34%	82,81%
Rata-rata	73,05%	87,46%

(sumber : data olahan peneliti)

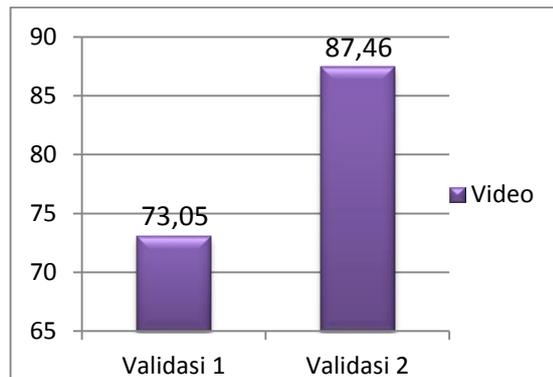
Pada tabel 5 merupakan seluruh hasil validasi dari keseluruhan aspek media pembelajaran video animasi yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat rata-rata persentase tertinggi terdapat pada validasi kedua dengan memperoleh rata-rata persentase 87,46% dengan kategori sangat layak dan yang terendah adalah hasil validasi pertama dengan memperoleh rata-rata persentase 73,05% dengan kategori layak.

Adapun hasil penilaian seluruh aspek video yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Gambar 1
Diagram Penilaian Aspek Keseluruhan Media

Selanjutnya berdasarkan tabel 5 hasil penilaian format media, format bahasa, dan format materi terhadap produk media pembelajaran video animasi dapat disajikan diagram dibawah ini:



Gambar 2
Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video

Pada validasi pertama produk media video animasi memperoleh rata-rata persentase 73,05% sedangkan validasi kedua memperoleh rata-rata persentase 87,46%. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 14,41%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi matematika untuk siswa kelas IV dikatakan sangat layak. Setelah melewati tahapan validasi yang dilakukan dengan 6 orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada ahli media dilakukan dua kali validasi, dimana media video animasi ini

dikatakan sangat layak dengan memperoleh skor 94,16%, selanjutnya ahli bahasa dilakukan dua kali validasi, dimana media video animasi tersebut dikatakan sangat layak dengan memperoleh skor 85,41%, pada ahli materi dilakukan dua kali validasi, dimana media video animasi ini dikatakan layak dengan memperoleh skor 82,81%.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustien,dkk (2018) yaitu mengembangkan video animasi pada pelajaran sejarah kelas X dengan hasil yang layak karena mampu memiliki daya tarik media video animasi tersebut. Sedangkan penelitian oleh Isti, dkk (2020:25) dalam mengembangkan video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran video animasi didasari oleh model pengembangan. Adapun tahapan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini dimulai dari pengumpulan informasi yang didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV A, kemudian merancang desain media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan *kinemaster*. Setelah produk selesai dilanjutkan dengan tahap validasi media video. Penilaian terhadap produk media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar yang dikembangkan dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli media, pada validasi pertama memperoleh 87,5% dengan kategori sangat layak sedangkan validasi kedua memperoleh 94,16% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli bahasa, pada validasi pertama memperoleh 58,33% dengan kategori cukup layak sedangkan validasi kedua memperoleh 85,41% dengan kategori sangat layak. Pada hasil validasi ahli materi validasi pertama memperoleh 73,43% dengan kategori layak sedangkan validasi kedua 82,81% dengan kategori layak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R,dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnas Edukasi* 5(1): 21.
- Arsyad, A. (2016). *media Pembelajaran* . Jakarta : PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Hamida, dkk. (2020). Bahan Ajar Berbasis Webtoon Dengan Menggunakan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Dasar Desain Grafis. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan pembelajaran* 1(1) : 3.
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, F. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Unsur Budaya Dan Kearifan Lokal Daerah Jambi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Sugiyono. (2019). *metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABET.
- Sukardjo dan Uki, K. (2015). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : ALFABET.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* . Jakarta : Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.