

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI PADA SUBTEMA 1 BENDA HIDUP DAN TAK
HIDUP DI SEKITAR KITA UNTUK SISWA KELAS I SD**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Ganda Wismawati

1611080004



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ganda Wismawati

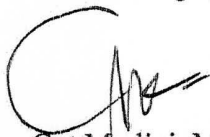
NIM : 1611080004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas I SD

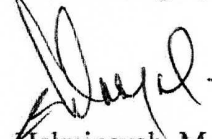
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana

Pembimbing I,



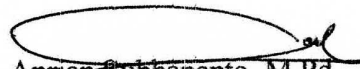
Cut Marlina, M. Pd
NIDN.1327088402

Banda Aceh, 4 Januari 2021
Pembimbing II,



Helminsyah, M. Pd
NIDN.1320108501

Mengetahui
Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aprian Subhananto, M. Pd
NIDN.1320048701

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.1.5 Media Video Animasi.....	18
2.1.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
2.1.7 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
2.1.8 Hakikat Pendidikan Bahasa Indonesia.....	21
2.1.9 Pengertian Kosakata	23
2.1.10 Jenis Benda Hidup di Lingkungan Sekitar	24
2.1.11 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita.....	24
2.1.12 Penelitian Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita.....	24
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Pendekatan Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	30
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.1.4 Kuesioner (angket).....	32
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
3.5.1 Angket Validasi.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35

4.2 Pembahasan	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 simpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih serta semakin banyak orang menggunakannya, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, serta, lebih profesional dalam memilih berbagai inovasi dalam pembelajaran sehingga dalam hal ini dapat mendorong siswa dan dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar secara mandiri maupun pada saat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran didalam di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke

arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Pendidikan merupakan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator yang berperan menyediakan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. terdapat beberapa kebutuhan siswa dalam pembelajaran salah satunya yaitu sumber belajar. Sekolah satu dengan sekolah lainya memiliki sumber belajar yang berbeda-beda. Salah satu contoh sumber belajar yang terdapat disekolah yaitu bahan pembelajaran. Berbagai macam sumber belajar disekolah, bahan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa lebih muda memahami atau menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru pada saat berlansungnya kegiatan proses belajar dan mengajar.

Pada sekolah dasar (SD) yang menerapkan kurikulum 2013, kreatifitas seorang guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentu dibutuhkan kebutuhan tersebut berkaitan dengan strategi pembelajaran kurikulum 2013 yang materinya disampaikan dalam bentuk tema. Pembelajaran tematik dalam bentuk integratif krikulum 2013, tema-tema yang berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Pembelajaran yang telah dilakukan dalam kegiatan proses belajar dan mengajar harus mencapai tujuan selain itu guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat kegiatan proses belajar dan mengajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta siswa lebih muda memahami materi yang akan disampaikan serta kompetensi yang hendak dicapai dan dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran, serta media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki pompetensi-pomtensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya adalah media video animasi.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung oleh sebab itu video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam, untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berbeda, beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih kreatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh Bastiar (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Hasil penelitian menunjukkan. bahwa Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=17-1 = 16$ diperoleh $t \text{ tabel} = 2,119$. Didapat $t \text{ hitung} = 11,054 \geq t \text{ tabel} = 2,119$. Karena $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya didukung oleh Fanny dan Suardiman (2013) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pembelajaran

Ilmu Pengetahuan (IPS) Sekolah Dasar Kelas V menunjukkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dengan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rata-rata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi

Dari beberapa pendapat diatas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Dengan menggunakan video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, serta kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna kemudian penggunaan video animasi ini sangat diperlukan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi siswa lebih memahami materi yang tersampaikan kemudian didukung oleh beberapa kajian terdahulu bahwa dengan menggunakan media video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong kemauan siswa dalam belajar, dan dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru dalam mengajar atau memahami kompetensi yang hendak dicapai serta dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 54 Banda Aceh bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang aktif dan belum bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian sebagian siswa juga sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pada saat pembelajaran berlangsung bahwa disamping itu, penggunaan media video animasi guru juga belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini juga didapatkan informasi bahwa guru selama ini dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa, gambar, poster. Sehingga dalam hal ini kurang menarik perhatian siswa serta media yang digunakan sudah biasa dalam kegiatan proses pembelajaran, Selanjutnya apalagi melihat dengan kondisi yang tengah kita rasakan yaitu pandemi atau covid-19 tentunya disini guru mengajarkan siswa belajar secara daring, dan dapat menggunakan teknologi dalam mengajarkan siswa yaitu salah satunya media pembelajaran video animasi yang diberikan kepada siswa dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan suatu inovasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta dapat mempermudah baik guru maupun siswa dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, mampu menarik perhatian siswa, dan aktif serta lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna karena. Seiring dengan

perkembangan zaman bahwa teknologi yang semakin canggih saat ini dihapkan guru semakin profesional dalam menggunakan dan memilih media yang baru bagi siswa serta siswapun tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran serta orang-orang dapat menggunakannya baik dalam hal belajar maupun hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan lainnya sehingga harus dimanfaatkan oleh setiap guru.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul: **“Pengembangan media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita untuk siswa kelas 1 SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang aktif dan belum bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru juga belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yaitu usaha sadar untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Agar peneliti lebih fokus, tidak meluas dan terarah serta tidak menyimpang dari pembahasan yang dimaksud maka dalam penulisan skripsi ini difokuskan pada:

1. Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran video animasi

2. Penelitian ini hanya melihat hasil pengembangan media pembelajaran video animasi
3. Penelitian ini hanya fokus pada subtema 1, Pb 1

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita untuk siswa kelas 1 SD yang valid?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi, sebagai media pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita untuk siswa kelas 1 SD yang valid.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi siswa penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman belajar yang baru, efektif, efisien dan menarik perhatian siswa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi suatu yang dapat meningkatkan kreativitas dalam menggunakan atau memilih media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan yang baru serta dapat menjadi bekal dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.

