

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN DI RUMAH, DI SEKOLAH DAN DI MASYARAKAT
KELAS III SD NEGERI KUTA PASIE ACEH BESAR
TAHUN JARAN 2020/2021**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Andini
1611080015



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2020/2021**

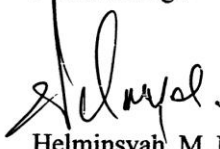
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Andini
Nim : 1611080015
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak dan Kewajiban di Rumah, di Sekolah dan di Masyarakat Siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar


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

Banda Aceh 15 Januari 2021

Pembimbing I



Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1320108501

Pembimbing II


Zaki Al Fuad, M. Pd
NIDN. 1305049001

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh


Aprian Subhanapto, M. Pd
NIDN. 1320048701

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Peneliian	4
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	5
2.1 Media Vidio Animasi	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.3 Mamfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran.....	10
2.1.5 Langkah-langkah Penggunaan Media	12
2.1.6 Konsep Dasar Animasi	14
2.1.7 Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi.....	17
2.2 Materi Hak dan Kewajiban.....	18
2.2.1 Pengertian Hak	18
2.2.2 pengertian Kewajiban.....	19
2.3 Penelitian Relevan	21
2.4 Kerangka Pemikiran	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan dan jenis penelitian	25
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 Kuesioner (Angket).....	31
3.5 Teknik Analisis Data	31
3.5.1 Angket validasi.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Hasil Analisis	33
4.1.2 Hasil Desain (Perancangan).....	41
4.2.3 Hasil Develop (Pengembangan)	42
4.1.4 Evaluasi	48

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP44
5.1 Kesimpulan 44
5.2 Saran.....44

DAFTAR PUSTAKA



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 mengamanatkan bahwa “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.” Berdasarkan hal tersebut maka telah diterbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan agar anak Indonesia dapat menjadi pribadi yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan sekolah dasar melibatkan proses belajar dan mengajar, yaitu adanya interaksi antara guru dan siswa sebagai makna utama proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif (Sudjana, 2013:28).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat pesat era ini dan memberikan pengaruh positif pada bidang pendidikan. Bagi guru, teknologi akan mempermudah dalam penyampaian materi atau konsep dengan berbantuan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang tepat kepada peserta didik, sehingga mereka dapat membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu konsep. Semakin konkret media yang digunakan, maka pengalaman yang diperoleh peserta didik akan

semakin tinggi. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. (Basyaruddin dan Asnawir, M, 2002:13)

Menurut Daryanto (2016: 5), ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; dan (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajarn, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Penggunaan media pembelajaran memiliki arti sebagai fungsi alat bantu untuk memberi dan memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru. Media dapat berfungsi sebagai pembelajaran mandiri dan posisi media sepenuhnya dapat

melayani kebutuhan belajar peserta didik. Media pembelajaran diharuskan untuk digunakan secara efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut (Syaiful dan Aswan 2013) media sebagai sarana alat bantu berupa apa saja yang dapat digunakan sebagai penyampai informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahwa apa yang sudah dijelaskan dalam kegiatan pembelajaran guru mampu menggunakan sarana alat bantu berupa apa saja yang disesuaikan dengan bahan pembelajaran yang diajarkan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan sebaik mungkin oleh siswa sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terlaksana. (Rachmadtullah, Ms and Sumantri, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran menggunakan komputer yaitu penggunaan sebuah komputer untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dapat melihat kemajuan belajar dalam materi pembelajaran tambahan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa secara mandiri atau bentuk pemanfaatan aplikasi dan penggunaan komputer yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa secara langsung untuk menyajikan isi materi dan menyediakan latihan soal bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SDN Kuta Pasie Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa guru-guru di SDN kuta pasie belum menggunakan Media Video Animasi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKN materi hak dan kewajiban, cara mengajar pendidik cenderung menjelaskan dengan menggunakan media yang biasa saja seperti media gambar, oleh karena itu siswa merasa bosan dan perhatiannya teralihkan oleh hal lain seperti berbicara dengan teman dan bermain dalam kelas. Peneliti tertarik untuk mengembangkan

media video animasi. Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan (Munir, 2013). Animasi yang disajikan dapat memberikan visualisasi terhadap konsep yang akan disampaikan dalam media. Ketika siswa mampu memvisualisasikan materi yang dihadapi maka siswa memahami materi dengan baik. Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan animasi sebagai media pembelajaran menurut (Susanto, 2016) antara lain: 1) meningkatkan keterampilan dan interaktivitas, memotivasi siswa, 3) respon siswa lebih cepat, 4) menarik perhatian siswa, 5) mudah digunakan dalam pembelajaran. Berikut dapat dilihat tabel hasil ujian akhir semester siswa kelas III SDN Kuta Pasie.

Tabel 1.1 Nilai siswa kelas III SDN Kuta Pasie.

No	Responden	Nilai
1.	Siswa 1	75
2.	Siswa 2	65
3.	Siswa 3	85
4.	Siswa 4	72
5.	Siswa 5	60
6.	Siswa 6	72
7.	Siswa 7	50
8.	Siswa 8	60
9.	Siswa 9	65
10.	Siswa 10	62
11.	Siswa 11	85
12.	Siswa 12	50
13.	Siswa 13	60
14.	Siswa 14	80
15.	Siswa 15	60

Sumber: Data diolah, SDN Kuta Pasie, 2020

Observasi awal dan informasi dari guru yang dilakukan di SDN Kuta Pasie Aceh Besar nilai rata-rata peserta didik kelas III pada materi hak dan kewajiban

memiliki KKN sebesar 70, nilai siswa <70 sebanyak 9 orang dengan presentase sebesar 60% dan nilai siswa ≥ 70 sebanyak 6 orang dengan presentase sebesar 40%, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa masih rendah, oleh karena itu kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah harus ditingkatkan perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar”.

1.2 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yang dibatasi peneliti adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat yang berkriteria layak.
2. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah hak dan kewajiban dirumah, disekolah dan dimasyarakat.
3. Kualitas produk yang dikembangkan diketahui hanya sampai tahap validasi ahli desaan video, ahli materi dan respon guru.

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan hasil identifikasi masalah yang telah di jelaskan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di rumah, di

sekolah dan di masyarakat untuk siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang valid?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah di masyarakat untuk siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang valid.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Media video animasi yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen dan bahan ajar untuk membantu kegiatan pembelajaran.
2. Dengan adanya media video animasi siswa dapat belajar sendiri, membantu siswa agar aktif dalam proses pembelajaran dan melibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
3. Wawasan tentang mengembangkan media video animasi untuk bekal siswa aktif dalam menyampaikan informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.