

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI SUMBER
ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 11
BANDA ACEH**

SKRPSI

diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Yudi Hasrat
NPM. 1611080034**



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yudi Hasrat
Nim : 1611090034
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2021/2022

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

Banda Aceh, 03 Januari 2022

Pembimbing I,



Zaki Alfuad, M.Pd.
NIDN 1305049001

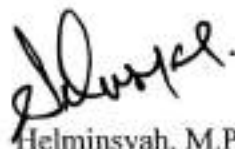
Pembimbing II,



Cut Marlina, M.Pd.
NIDN 1327088402

Mengetahui,

Ketua prodi pendidikan guru sekolah dasar,



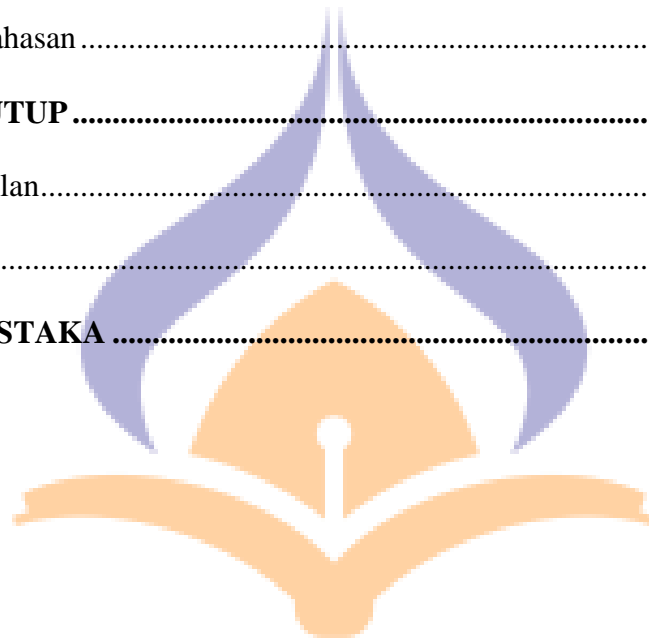
Helminsyah, M.Pd.
NIDN 1320108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Macam-Macam Media.....	11
2.1.2 Fungsi Dan Manfaat Media.....	12
2.2 Media Animasi.....	15
2.2.1 Peranan Media Animasi Dalam Pembelajaran.....	19
2.2.2 Kelebihan Dan Kelemahan Video Animasi.....	22
2.2.3 Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual.....	22

2.3 Pengertian Belajar	24
2.4 Pengertian Hasil Belajar	26
2.5 Sub Tema Sumber Energy.....	32
2.6 Penelitian Yang Relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Populasi Dan Sampel.....	36
3.3 Variabel Penelitian	37
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.5 Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	42
3.6 Instrumen Penelitian.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	44
3.7.1 Analisis Angket Validasi	44
3.7.2 Analisis Test	44
3.7.3 Analisis Respon Siswa	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Analisi Validasi Media Video Animasi.....	47
4.1.1 Penyusunan Model Konseptual	47
1. Dfine (Pendefinisian).....	47
2. Design (Perancangan).....	51
3. Develop (Pengembangan).....	57
4. Dessiminate (Tahap Penyebaran)	58

4.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	58
4.2.1 Analisis Pre Test.....	59
4.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa Pre Test	60
4.2.3 Analisis Data Post Test.....	63
4.2.4 Analisis Hasil Belajar Siswa Post Test.....	65
4.3 Pengujian Hipotesis	70
4.3.1 Analisis Angket Respon Siswa.....	70
4.4 Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	74
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76



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, 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 adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran 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 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.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Menurut Arsyad (2017:45) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology*, (2011:98) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan

dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media.

Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa animasi yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkret. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi. Menurut Lee & Owens (2014 : 127) bahwa

penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut.

Kondisi ideal yang menyebabkan suatu pembaharuan dalam pembelajaran yakni adanya salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas karena adanya penggunaan penerapan media animasi dalam pembelajaran sebagai inovasi sarana dan prasarana yang tepat, karena penerapan media animasi dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan sarana prasarana yang mendukung Sardiman (2016:7). Sehingga apabila penerapan media animasi dalam pembelajaran digunakan dengan tepat, maka tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, psikomotor akan dapat tercapai.

Sedangkan fakta di lapangan yang tidak sesuai dengan kondisi ideal tersebut menyebabkan hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran yang kurang/tidak tepat serta penggunaan penerapan media animasi dalam pembelajaran yang tidak bervariasi. Karena adanya dua hal yang menyebabkan terjadinya fenomena penggunaan model pembelajaran yang tepat dan tidak bervariasi, perlu disajikan pembahasan mengenai berbagai model pembelajaran dengan harapan

memberikan tambahan pengetahuan, supaya dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa di SD Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut belum mampu menguasai materi pembelajaran khususnya pada materi sumber energi. Hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM sebesar 70. Hanya 12 siswa yang mencapai KKM dari 30 siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu media yang tepat, yaitu media animasi. Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan serta dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Melalui media animasi ini, guru dapat menarik perhatian siswa dengan menampilkan video yang menarik serta berisikan pelajaran dan pengetahuan. Sehingga, materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih rinci mengenai pengembangan media animasi. Oleh karena itu, penulis menyusunnya dalam bentuk proposal yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Siswa tidak dapat menguasai materi yang diajarkan yang diatnadi dengan ketidakmampuan siswa menjawab latihan atau soal yang diberikan.

2. Hasil belajar siswa masih rendah, terdapat 18 siswa yang belum mencapai KKM
3. Pembelajaran yang berlangsung kurang melibatkan siswa, kerana pembelajaran bersifat *teacher centered*.
4. Guru belum menggunakan media animasi

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media animasi pada pembelajaran sumber energi. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas IV di SD Negeri 11 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media video animasi pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar melalui pengembangan media video animasi pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media video animasi pada materi sumber energy untuk siswa kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui pengembangan media video animasi pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merancang suatu media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediasikan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media belajar pada pembelajaran melalui pengembangan media animasi, khususnya yang berkaitan dengan subtema sumber energi.