

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
IPS DI KELAS V SD 097341 PARDOMUAN NAULI**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

JURIAH

1902090027



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 18 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

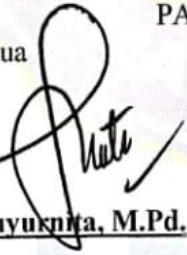
Nama Lengkap : Juriah
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Svamsuyuknita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

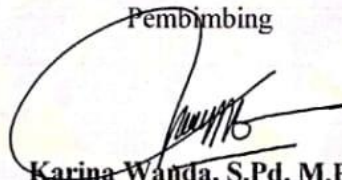
Nama Lengkap : JURIAH
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 26 Juni 2023

Disetujui oleh:

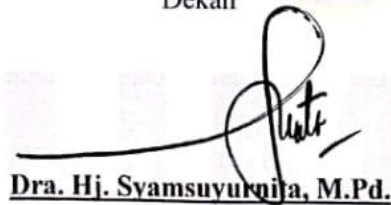
Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

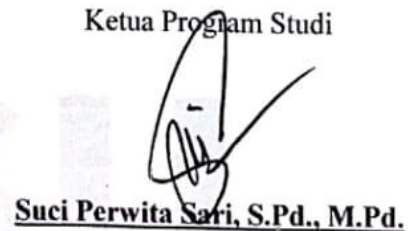
Diketahui oleh:

Dekan

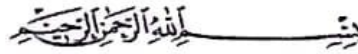


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



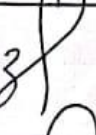

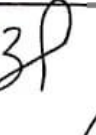
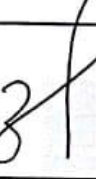


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : JURIAH
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf | Keterangan |
|-----------------|---|---|------------|
| 13 Mei 2023 | Revisi Bab IV (Perbaikan tabel) |  | |
| 16 Mei 2023 | Revisi Bab V (Kesimpulan) |  | |
| 23 Mei 2023 | (kesimpulan di dalam Revisi Bab V saran) |  | |
| 26 Mei 2023 | Perbaikan lampiran dan daftar pustaka |  | |
| 6 Juni 2023 | Perbaikan lampiran |  | |
| 26 Juni 2023 | Acc Sidang |  | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 26 Juni 2023
Dosen Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Juriah
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardonuan Nauli”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Juriah

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

JURIAH (1902090027) “Pengembang Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli, mengetahui kevalidan media serta kepraktisan yang diketahui respon dari guru dan siswa dengan adanya media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Delopment (R&D)* atau penelitian dan pengembangan menurut model Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian, antara lain : Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain Produk Video Animasi, Validasi desain, validasi animasi, Revisi Desain video animasi, uji coba produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media video animasi pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran IPS yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall ditanyakan valid. Tingkat kevalidan media pembelajaran IPS berdasarkan penelitian, antara lain: a) Validator ahli materi memperoleh presentasi 92% dengan kategori “sangat valid”, b) Validator ahli media memperoleh presentasi 95% dengan kategori “sangat valid”, c) Validator ahli bahasa memperoleh presentasi 92,30% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media video animasi dari guru memperoleh presentasi 86% dengan kategori “sangat valid” untuk respon media video animasi kepada siswa yang didapat dari uji coba kelompok kecil memperoleh presentasi 97,4% dengan kategori “sangat valid” .

Kata Kunci : Video Animasi, Pembelajaran IPS

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulisnya telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli**”. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Parno** dan Ibunda tercinta **Sulaseh** yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Assoc. Prof Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum. selaku Wakil Dekan I dan Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Nurhayati Maremare, S.Pd. K selaku Kepala Sekolah SD 097341 Pardomuan Nauli.
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual sehingga terselesaikan skripsi ini.
10. Untuk IMMawan/IMMawati Maroon19 terkhusus Sulistyani, Sarmadiana, Syarifah Lubis, Ratih Amarah, Melisa yang sudah mendukung penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian.

11. Teman-teman sholehah terkhusus, Kak Herni, Safira, Kak Indah Alila, Mbak Masyi yang selalu mendukung dan memberikan saran kepenulis dalam mengerjakan skripsi.
12. Seluruh guru SD 097341 Pardomuan Nauli yang memberikan izin penulis untuk penelitian proposal penelitian.
13. Teruntuk diri sendiri JURIAH, terima kasih sudah bisa bertahan sejauh ini, JURIAH hebat, JURIAH mampu melewati rintangan yang sulit, banyak sekali orang-orang baik yang selalu suport JURIAH.
14. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi.

Penyusun menyadari adanya keterbatasan di dalam skripsi penelitian. Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penyusun berharap agar skripsi dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca sekalian.

Medan, 15 Juli 2023

Penulis

JURIAH

Npm. 1902090027

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB I : PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Masalah..... | 7 |
| F. Manfaat Penulis..... | 7 |
| BAB II : LANDASAN TEORI..... | 10 |
| A. Kerangka Teoritis..... | 10 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 10 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 10 |
| b. Manfaat Media Pembelajaran | 12 |
| c. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Video Animasi | 17 |
| a. Pengertian Video Animasi | 17 |
| b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi..... | 18 |
| 3. Pembelajaran IPS (Ilmu Pendidikan Sosial) | 20 |
| 4. Materi Pembelajaran | 22 |
| 5. Pengertian Pengembangan | 24 |
| B. Kerangka Berpikir | 26 |
| C. Penelitian Yang Relevan..... | 27 |
| BAB III : METODE PENELITIAN..... | 36 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 36 |
| B. Subjek dan Objek Penelitian | 36 |
| C. Prosedur Pengembangan | 37 |
| D. Rancangan Uji Coba Produk..... | 46 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 49 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 53 |
| BAB IV : HASIL PENELITIAN | 55 |
| A. Deskripsi Penelitian | 55 |
| 1. Analisis..... | 55 |
| 2. Desain..... | 62 |
| 3. Development | 65 |
| B. Pembahasan..... | 74 |
| C. Keterbatasan Penelitian..... | 76 |

| | |
|---|-----------|
| BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN | 78 |
| A. Kesimpulan | 78 |
| B. Saran..... | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |
| LAMPIRAN | 85 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian..... | 36 |
| Tabel 3.2 Data Peserta Didik | 37 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi kuisioner materi kenampakan alam..... | 50 |
| Tabel 3.4 Konstruk oleh para media pada materi kenampakan alam | 51 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas bahasa oleh ahli bahasa pada materi kenampakan alam | 53 |
| Tabel 3.6 Kriteria Penilaian | 54 |
| Tabel 4.1 Kompetensi Dasar | 56 |
| Tabel 4.2 Bagian-Bagian Pada Video Animasi..... | 63 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi | 66 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media..... | 67 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa..... | 69 |
| Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan produk oleh guru | 72 |
| Tabel 4.7 Data analisis respon siswa | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka berpikir video animasi sebagai pembelajaran IPS | 28 |
| Gambar 3.3 Prosedur Pengembangan | 38 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Silabus | 86 |
| RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)..... | 88 |
| Angket Validasi Ahli Media | 93 |
| Angket Validasi Ahli Bahasa | 96 |
| Angket Validasi Ahli Materi..... | 99 |
| Uji Kelayakan Produk Oleh Media | 102 |
| Uji Kelayakan Produk Oleh Materi..... | 103 |
| Uji Kelayakan Produk Oleh Bahasa..... | 104 |
| Angket Kepraktisan Oleh Guru..... | 105 |
| Angket Kepraktisan Oleh Peserta Didik | 106 |
| Uji Respon Video Animasi Menurut Siswa | 109 |
| Dokumentasi | 110 |
| K1 | 111 |
| K2..... | 112 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| K3..... | 113 |
| Pengesahan Proposal..... | 114 |
| Berita Acara Bimbingan Proposal..... | 115 |
| Permohonan Riset | 116 |
| Surat Balasan..... | 117 |
| Daftra Riwayat Hidup | 118 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap negara baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal, hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 5 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu serta pasal 6 yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berusia tuju sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Hak sekaligus kewajiban pendidikan ini bukan tanpa alasan, karena dalam UU No tahun 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan berarti usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut (Ibrahim, 2021) Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap.

Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan yang tercantum dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga Negara yang demokratis mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU sisdiknas pasal 3, 2017). Tujuan pendidikan tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran. Proses penyelenggaraan pembelajaran yang berlangsung di Indonesia beberapa tahun belakangan ini mengalami perubahan yang drastis, pada pertengahan tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua tingkat pendidikan. Sesuai dengan peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor Tahun 2013 menyatakan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing – masing satuan pendidikan, kurikulum pada setiap jenjang pendidikan disusun berbeda dan dilaksanakan secara berbeda pula.

Berdasarkan salah satu pilar belajar tersebut, dalam PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif memberikan ruang cukup bagi peserta didik

kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan perlu berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong peserta didik untuk dapat belajar secara optimal baik dalam proses belajar di kelas maupun diluar kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia, Bagi manusia, pendidikan berfungsi, sebagai sarana, dan fasilitas yang memudahkan, mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga manusia lainnya.

Pada saat ini kreativitas belajar peserta didik sudah menjadi perhatian begitu besar dari pemerintah, seperti menerapkan kurikulum merdeka belajar yang menfokuskan pada kreativitas peserta didik. Tetapi, pelaksanaan di sekolah-sekolah belum maksimal di SD 097341 Pardomuan Nauli. Pembelajaran cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas peserta didik, seperti pada pembelajaran kenampakan alam siswa tidak paham walaupun sudah memakai media pembelajaran seperti globe dan peta.

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik/nyata yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi dilakukan dengan tujuan menetapkan dasar ilmiah untuk membuat produk pembelajaran yang baru atau model peningkatan yang telah ada.

Pengembangan merupakan suatu analisis sistematis terhadap rancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan keefektifan sesuai dengan rancangan yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas yang lebih maju melalui pendidikan dan latihan peserta didik.

Video animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun dengan objek tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Dari pengertian yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga sesuai dengan alur hitungan waktu.

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat

motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak (Andriani, 2019). Adanya media pembelajaran berupa Video animasi, pendidik dapat terbantu ketika menjelaskan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa tentunya akan dimudahkan dalam mengakses video animasi menggunakan handphone dan laptop.

Melalui media pembelajaran, peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang di hadapi. Oleh karena itu, fungsi media sangatlah penting, melalui media peserta didik akan belajar dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Penggunaan media yaitu penggunaan alat secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian penggunaan media membuat peserta didik akan mudah untuk mengingatkan, melihat, mempraktekkan sehingga mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu, lingkungan yang kondusif akan mampu merangsang mental peserta didik sehingga membantu untuk mengekspresikan idenya, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan.

Media pembelajaran video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS yang membahas materi letak Indonesia dalam peta dunia dan globe yang lebih menfokuskan letak kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu. Kemudian di

desain semenarik mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik. Selain itu, video animasi dilengkapi dengan penjelasan materi.

Dari hasil observasi ditanggal 16 November 2022 tersebut juga diketahui bahwa ketika peserta didik diberikan media belajar berupa gambar kenampakan alam dan buatan, siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam proses belajar, dari observasi tersebut juga diketahui bahwa peserta didik belum mampu untuk menganalisis pembelajaran dengan baik. Peserta didik belum tau cara menyelesaikan permasalahan IPS dalam pembelajaran dikelas. Karena peserta didik masih kurang melakukan latihan mengerjakan soal-soal IPS. Dilihat dari media yang digunakan oleh guru selama ini, media tersebut kurang efektif, sehingga belum dapat meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik.

Berdasarkan masalah dan dampaknya di atas perlunya dilakukan pengembangan media, peneliti akan mengembangkan media video animasi berbasis *Canva*, media berbasis video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *Canva*. Media *Canva* lebih muda digunakan, aplikasi *Canva* bisa diakses dengan menggunakan *website*. Guru juga bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Canva*, menggunakan media *Canva*, peserta didik lebih mengenal secara dalam materi bagaimana kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media kurang menarik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa video animasi.
3. Media masih menggunakan buku paket yang berisi gambar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang ditelah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara pengembangan video animasi sebagai media Pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli?

2. Bagaimana kelayakan dan kemenarikan Video Animasi sebagai Pembelajaran IPS di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi sebagai Media Pembelajaran IPS di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka penelitian bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara pengembangan video animasi sebagai media Pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan video animasi sebagai Media Pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.
3. Mengetahui kepraktisan media video animasi sebagai Media Pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran, serta pengaplikasian media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPS di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

- b. Menjadi referensi bagi kegiatan penulisan pengembangan produk video animasi.
- c. Menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi untuk peserta didik kelas V SD Pardomuan Nauli.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran supaya suatu saat nanti menjadi guru yang mampu mengklasifikasikan jenis media dan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta membantu guru mempermudah penyampaian materi ke peserta didik dan membantu guru memahami pentingnya memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar, terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Memfaatkan yang didapatkan sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup untuk mengembangkan peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai.

Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018), sedangkan menurut (Wahid, 2018) media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik dan tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan karena dapat membantu proses belajar peserta didik, dan mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih kreatif.

Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan ditenggarai membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan.(Andriani, 2019)

Media pembelajaran sebagai alat bantu dibutuhkan oleh siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Menurut Sanaky dalam Nunuk dkk, (Agustien et al., 2018) (2018:4) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan

dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Memasuki era revolusi society 5.0 guru dituntut untuk menguasai teknologi dan harus bisa menjelaskan bagaimana mengaplikasikannya. Teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan budaya manusia. Nunuk dkk, (2018:4) (Alfianti et al., 2020)

Disimpulkan dari kedua jurnal yang sudah dipaparkan, bahwa media yang menarik akan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dan mendapatkan dampak positif pada hasil belajar peserta didik, media yang dihasilkan juga harus menarik dan membuat siswa antusias pada materi yang disampaikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakai media dalam proses pembelajaran dapat membangkit keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh bagi sikap terhadap peserta didik. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidikan dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28) dalam Arsyad (1996:20-21) yang dikutip dari buku (Sundaya, 2015) ada tiga fungsi utama media pelajaran adalah untuk :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik

drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.

- 2) Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai penghantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak kurang senang, netral atau senang.
- 3) Memberi instruksi, tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata pembelajaran dapat terjadi.

Menurut (Zainiyati, 2017) yang dikutip dari buku (Muhammad, 2022) Ditegaskan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan. Dalam model pembelajaran dengan menggunakan komunikasi langsung maka penerima pesan dapat memberikan umpan balik secara langsung pada pengirim pesan. Selain pembelajaran bisa memanfaatkan proses komunikasi langsung, namun, proses komunikasi juga bisa dilakukan secara tidak langsung. Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak dituntut kehadiran

atau kedatangan guru dalam kelas. Guru bisa mendesain pesan yang ingin disampaikan melalui media.

Disimpulkan dari dua kutipan diatas fungsi media pembelajaran dapat melahirkan minat dan bakat peserta didik, media pembelajaran juga melibatkan peserta didik baik fisik maupun mental sehingga pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan baik, fungsi untuk seorang guru adalah sebagai alat bantu komunikasi dengan seorang peserta didik dikelas.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Asyhar (2011: 44-45) mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran menjadi empat, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengendalikan indera penglihatan, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja. Contohnya *tape recorder* dan radio.
- 3) Media Audio Visual adalah jenis media yang dalam penggunaannya melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus. Contohnya film, video, program TV dan lain sebagainya.

- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa jenis-jenis media pembelajaran tersebut yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas dengan model kooperatif tipe NHT ini, yaitu media interaktif yang termasuk dalam multimedia. Media ini dipilih karena dengan media interaktif, anak tidak akan merasa jenuh, menarik perhatian siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memperjelas suatu masalah sehingga siswa akan mudah dalam memahaminya. Jadi dapat disimpulkan dengan media pembelajaran akan memudahkan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai.(Refai, 2022)

Dari beberapa pengelompokan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:

- a. Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.
- b. Media Audio: Media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
- c. Media Audio Visual: Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentifikasi dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

- d. Multimedia: Media yang dapat disajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Multimedia sering diidentifikasi dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

Media adalah sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana/alat untuk proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang akan membantu kemudahan, kelancaran, serta keberhasilan proses belajar sebagaimana yang diharapkan. Media yang dibuat oleh guru, dapat berupa media elektronik, media cetak, bagan(*chart*) , peta/globa, *slide* atau transparan yang diproyeksikan dengan menggunakan OHP, penampilan, demonstrasi, permainan (*games*), cerita, LKS, miniatur, masih banyak lagi jenis-jenis yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Semakin tinggi tingkat kesadaran orang yang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan cetak, menjadi penyediaan permintaan dan pemberian layanan secara, multi-sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi, menjadi pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariasi secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta

ditemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula (Ahmad, 2014).

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang telah dibuat oleh guru.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi 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 berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. (Agustien et al., 2018)

Video animasi merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa

dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Model pembelajaran video animasi tidak bersifat eksklusif akan tetapi dapat digabung dengan model pembelajaran yang lain, misalnya: penemuan, keterampilan proses, eksperimen, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain.(Siregar & Al-washliyah, 2022)

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Beberapa kelebihan video animasi sebagai media yang dijelaskan oleh Munir (2015:295) dalam kutipan (History & Handayani, 2022) sebagai berikut :

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam memberikan materi tinggi.
2. Diskusi tertentu dapat diulang.
3. Video dapat menganalisis proses dan kejadian secara detail dan konkrit.
4. Kemampuan untuk secara konkret menguabah suatu objek atau materi yang abstrak.
5. Tahan lama dan tidak terlalu merusak pada saat diputar berulang kali.
6. Butuh kemampuan seorang guru untuk mengoprasi teknologi.

7. Meningkatkan keterampilan dasar dan menambah pengalaman baru bagi siswa.
8. Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.
9. Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.

Menurut (Yuliani, 2019) video animasi memiliki kekurangan antara lain:

1. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
2. Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran

Berdasarkan paparan diatas, kelebihan dari media video animasi yaitu dapat menghemat waktu dan menarik perhatian siswa sehingga dengan mudah berpusat pada video yang sedang ditayangkan, sedangkan kekurangan dari media video adalah untuk menggunakan media ini dibutuhkan dana yang cukup mahal serta video yang ditayangkan terlalu cepat, siswa tidak dapat menangkap semua materi yang disajikan dalam video tersebut.

3. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pendidikan memiliki kedudukan sebagai media yang berpengaruh untuk kemajuan suatu bangsa terhadap apa yang diperoleh melalui pengembangan sumber daya manusia disetiap aspek. Pendidikan IPS memiliki ciri khas kajian yang terintegrasi (terpadu), interdisipliner, multidisipliner, bahkan krosdisipliner. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana pengembangan pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang memiliki lingkup materi yang semakin luas terhadap kerumitan permasalahan sosial (Jumriani et al., 2021). Menurut (Irmawati et al., 2017) IPS adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang kehidupan dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Untuk menciptakan pembelajaran kondusif dan optimal guru harus mengetahui kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki oleh siswanya.

Disimpulkan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki ciri khasnya dengan pembelajarannya yang terpadu, hal itu dapat dilihat bagaimana pendidik bisa mengembangkan pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan juga IPS mengajarkan tentang aktivitas kehidupan sehingga siswa dapat lebih paham pembelajaran IPS disesuaikan dengan permasalahan sosial di sekitar mereka.

Diuraikan tentang prinsip-prinsip pembelajaran IPS, maka karakteristik mata pelajaran IPS di SD, antara lain:

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur kenampakan alam, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan kenampakan alam, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan (Depdiknas 2006:5)
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. (Ahmad, 2014)

Pembelajaran ialah proses penerimaan pengetahuan dari yang memiliki pengetahuan sempit menjadi memiliki pengetahuan yang luas. Melalui

pembelajaran banyak hal yang diperoleh baik dalam hal perilaku individu, keterampilan individu bahkan pengalaman individu pun bertambah. Proses pembelajaran membuat individu belajar bahkan berguna untuk kehidupan sehari-hari, sehingga membuat individu menjadi terarah dan bermanfaat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Untuk itu semua pencapaian tidak diperoleh begitu saja. Karena zaman sekarang tidak sedikit masalah yang terjadi. Penyampaian proses yang kurang berkualitas merupakan salah satu penyebab masalah proses pembelajaran. Sehingga terciptanya pembelajaran yang tidak terarah bahkan tidak bermakna (Patmawati et al., 2018).

4. Materi Pembelajaran

Dalam pengembangan media video animasi sebagai pembelajaran IPS yang digunakan sebagai media pembelajaran ini peneliti menerapkan materi Kenampakan alam. Dalam pembelajaran kenampakan alam, lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting. Karena dalam mempelajari ilmu kenampakan alam, seharusnya peserta didik tidak hanya belajar di dalam kelas. Tetapi, harus terjun ke lapangan untuk mengetahui fenomena-fenomena alam dan sosial yang nampak dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari pembelajaran kenampakan alam yang mempelajari hubungan timbal balik gejala-gejala di muka bumi (Nurlaela, 2016).

Salah satu nilai karakter yang dapat dibangun pada diri peserta didik melalui pembelajaran kenampakan alam yaitu kepedulian terhadap lingkungan. Berbagai masalah lingkungan yang ada disekitar peserta didik merupakan topik menarik yang dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan pada peserta didik melalui pembelajaran kenampakan alam.(Asymanidar, 2016)

Baik Studi kenampakan alam maupun pengajaran kenampakan alam, hakikatnya berkanaan dengan aspek-aspek keruangan permukaan bumi (geosfer) dan faktor-faktor kenampakan alams alam lingkungan dan kehidupan manusia. Oleh karena itu, ruang lingkup pengajaran kenampakan alam sama dengan ruang lingkup kenampakan alam meliputi:

- a. Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia.
- b. Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya.
- c. Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
- d. Kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara di atasnya.(Sumaatmadja, 1997)

Kenampakan alam adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau lewilayahan dalam konteks keruangan. Konsep kenampakan alam yang

diketengahan di atas secara jelas menegaskan bahwa yang menjadi objek studi kenampakan alam tidak lain adalah geosfer, yaitu permukaan bumi yang hakikatnya merupakan bagian dari bumi yang terdiri atas atmosfer (lapisan udara), litosfer (lapisan batuan, kulit bumi), hidrosfer (lapisan air, perairan), dan biosfer (lapisan kehidupan). Pada konsep ini, geosfer atau permukaan bumi ditinjau dari sudut pandang kewilayahan atau kelingkungan yang menampakkan persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan tidak terlepas dari adanya relasi keruangan dari unsur-unsur kenampakan alam yang membentuknya. Di sini studi kenampakan alam melihat dan mempelajari wilayah-wilayah di permukaan bumi yang tersebar yang membentuk lingkungan-lingkungan kenampakan alam tertentu yang menunjukkan sistem kewilayahan (*regional system*) dan sistem kelingkungan (ekosistem) tertentu. Dari sekian jumlah sistem kelingkungan (ekosistem) tertentu. Dari sekian jumlah sistem kewilayahan dan sistem kelingkungan tadi sudah pasti ada persamaan dan perbedaan gejala, bahkan keunikan di wilayah-wilayah atau ekosistem. (Sumaatmadja, 1997)

5. Konsep Pengembangan

Jenis peneliti gunakan untuk mengembangkan model ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

a. Pengertian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Menvalidasi produk yang telah ada, dan peneliti akan mengajukan efektivitas atau validasi produk tersebut, mengembangkan produk dapat diartikan berupa pembaharuan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk terbaru yang belum pernah ada.

Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengemban sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya (Fransisca & Putri, 2019).

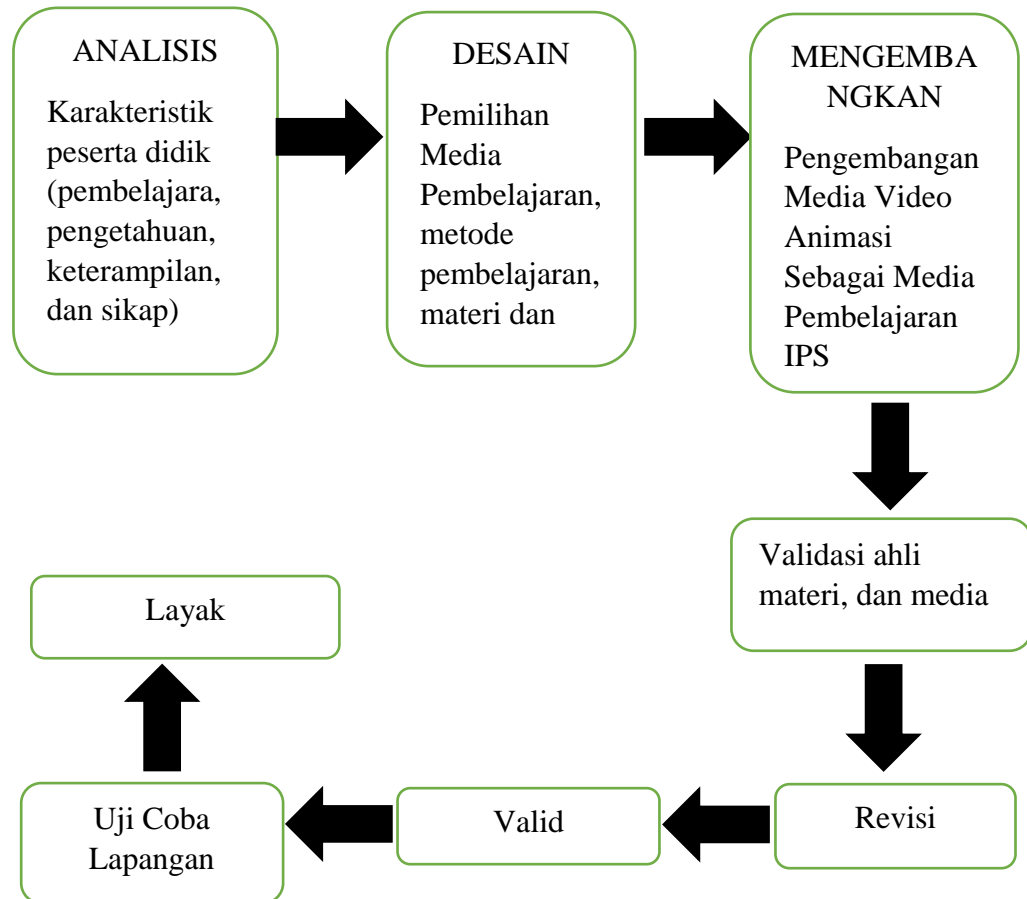
Dari pernyataan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan (R&D) merupakan suatu metode yang dilakukan mengembangkan produk unggulan dengan dilakukan dengan tahapan untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir merupakan berbagai kegiatan yang menggunakan konsep dan lambang sebagai pengganti objek dan peristiwa. Kerangka berfikir ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Salah satunya objek permasalahan yang ada adalah penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual merupakan salah satu cara yang dianggap perlu di masa kini karena untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada proses pembelajaran. Masalah yang saat ini ditemukan, media audio visual pada pembelajaran IPS masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan secara monoton yang hanya penugasan saja tanpa ada media yang menarik.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan variasi baru pada media pembelajaran IPS khususnya pada materi Kenampakan alam serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual berbasis video animasi adalah salah satu pemilihan media yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas, selama proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih menarik, mudah dan sederhana, dapat menyajikan informasi dengan ilustrasi audio maupun visual. Diagram alur kerangka konseptual peneliti sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka berpikir video animasi sebagai pembelajaran IPS



Peneliti penting untuk mengembangkan media animasi sebagai mata pelajaran IPS sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alams.

C. Peneliti Yang Relevan.

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini, antara lain:

1. (Yunitasari, 2018) Melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS”. Pada uji coba produk tahap I,

hasil penilaian guru memperoleh skor 4,26 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,50 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Pada uji coba produk tahap II, hasil penilaian guru memperoleh skor 4,54 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,39 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Pada uji coba produk tahap III, hasil penilaian guru memperoleh skor 4,91 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,46 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

2. (Isti et al., 2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Uji coba keefektifan dilakukan siswa kelas IV di 2 sekolah dasar, yakni SDN Balung Lor 03 Jember dan SDN Kepatihan 07 Jember. Berdasarkan data tes hasil belajar siswa yang ada, diperoleh data siswa mendapat kriteria baik dengan hasil persentase di SDN Balung Lor 03 Jember memperoleh rata-rata pre test sebesar 57,94% dan post test sebesar 83,33% sehingga mengalami peningkatan sebesar 25,39%. Hal serupa juga terjadi di SDN Kepatihan 07 Jember yang mengalami peningkatan sebesar 29,75%. Kriteria keberhasilan media yang dikembangkan juga dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dikatakan tuntas apabila mencapai skor KKM yakni 70. Keberhasilan pengembangan video animasi “Sifat-Sifat Cahaya dan Keterkaitannya dengan Indra Penglihatan” juga dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan skor minimal KKM lebih dari 80%. Berdasarkan analisis diatas, diperoleh presentase siswa yang mendapatkan skor tes hasil belajar dengan ketuntasan minimal KKM secara klasikal di SDN Balung Lor 03 Jember sebesar 84,61% dan di SDN Kepatihan 07 Jember sebesar 80,76%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

3. (Lukman et al., 2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar”. Pada tahap evaluasi pengembang melihat sejauh mana keberhasilan produk video animasi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan dimulai dari kevalidan media yang dilakukan oleh validator sampai dinyatakan layak oleh validator. Evaluasi juga dilakukan setelah mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini merupakan evaluasi formatif, karena tujuannya hanya untuk kebutuhan revisi. Setelah tahap develop (pengembangan) dilakukan uji coba produk, penulis memperoleh data berupa hasil

angket. Dari data angket tanggapan responden sebagian besar responden di SDN 34/I Teratai menyukai produk yang dikembangkan pada materi daur air dan peristiwa alam dengan memberikan respon yang positif. Kesesuaian video animasi dalam pembelajaran serta kemenarikan dan kepraktisan dari video animasi yang disajikan mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran dan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi daur air dan peristiwa alam.

4. (Widiyasanti & Ayriza, 2018) melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”. hasil penghitungan independent sample t-test menunjukkan bahwa perolehan taraf signikansi pretest motivasi belajar dan karakter tanggung jawab lebih dari 0,05 ($p > 0,05$), maka berdasarkan kesimpulan tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok itu ditinjau dari motivasi belajar dan karakter tanggung jawab dalam kondisi seimbang untuk dibandingkan dengan menggunakan tindakan yang berbeda. Hasil analisis data posttest motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan taraf signifikansi $p= 0,015$ ($p < 0,05$) dan $p= 0,000$ ($p < 0,05$). Data tersebut memperlihatkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa yang menggunakan media video animasi

dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar. Dari hasil ini nyata terlihat bahwa media video animasi lebih efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V SD Gugus 02 Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Kecamatan Srandakan.

5. (Hapsari & Zulherman, 2021) melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa “.hasil belajar pada soal pretest sebanyak 28 siswa memperoleh nilai diatas KKM, dimana hanya 1 orang nilainya dibawah KKM. Sedangkan hasil posttest, tidak ada yang mendapat nilai dibawah KKM. Walaupun hasil belajar ini termasuk hasil yang bagus karena hampir semua siswa mendapat nilai diatas KKM, bahkan ada beberapa yang mendapatkan nilai sempurna pada hasil pretes-posttest, namun hasil belajar siswa banyak yang mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai NGain dari hasil pretest-posttest yang telah dilakukan. Berdasarkan nilai N-Gain tersebut diperoleh data sebanyak 6 siswa mengalami peningkatan dengan kategori “Tinggi” dan sebanyak 11 siswa mengalami peningkatan kategori “Sedang”. Sedangkan hasil belajar yang masuk kedalam kategori stabil sebanyak 3 siswa dan 6 siswa yang mendapatkan nilai sempurna pada pretest-posttest. Secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 0,56%, yang termasuk dalam kategori

“Sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

6. (Alfianti et al., 2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku”. hasil validasi ahli materi sebesar 86,7% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi telah memenuhi salah satu kriteria indikator keberhasilan. Selanjutnya dari hasil validasi ahli media sebesar 69% dengan kategori sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi telah memenuhi salah satu kriteria indikator keberhasilan. Selanjutnya hasil ahli bahasa sebesar 84% dengan kategori sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi telah memenuhi salah satu kriteria indikator keberhasilan. Dari hasil penelitian validasi ahli media pembelajaran IPS berbasis video animasi memperoleh presentase sebesar 79,9% dan termasuk dalam kategori layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 20 orang siswa kelas IV di SDN Panancangan 2. Pada tahap ini terdapat 3 aspek pada angket respon siswa terhadap media pembelajaran IPS berbasis video animasi yaitu aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek ketertarikan. Pada aspek tampilan

memperoleh skor sebesar 517 dengan nilai akhir 86,2% masuk dalam kategori “sangat baik”, hal ini menunjukkan bahwa aspek tampilan seperti gambar, tulisan, warna, dan musik mempunyai respon yang sangat baik. Selanjutnya hasil respon siswa dalam aspek penyajian materi memperoleh skor sebesar 181 dengan nilai akhir 90,5% masuk dalam kategori “sangat baik”, hal ini menunjukkan bahwa aspek materi yang disajikan oleh peneliti sangat baik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya hasil respon siswa pada aspek ketertarikan dengan skor sebesar 180 dengan nilai akhir 90% masuk dalam kategori “sangat baik” hal ini menunjukkan bahwa siswa senang dan bersemangat saat menonton video animasi. Hasil uji terbatas pada media pembelajaran IPS berbasis video animasi mendapatkan skor total sebesar 878 dengan nilai akhir 88,9% masuk dalam kategori “sangat baik”, hal ini menunjukkan respon siswa yang sangat baik dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan video animasi. Berdasarkan pembahasan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video animasi termasuk dalam kategori layak dan memperoleh kategori sangat baik dalam respon yang diberikan siswa. Diharapkan media pembelajaran IPS berbasis video animasi ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi IPS terutama dalam materi macam-macam suku bangsa di Indonesia dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu juga diharapkan media ini dapat

meningkatkan mutu pendidikan disekolah dan dapat menambah referensi media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan ini dilakukan di SD 097341 Pardomuan Nauli adalah lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan status Negeri. SD 097341 Pardomuan Nauli terletak di Pardomuan Nauli, Kec. Pematang Bandar, Kab. Simalungun, Sumatera Utara. SD 097341 Pardomuan Nauli berdiri tahun 1983, peserta didik dari 1-6 berjumlah 121 orang dengan tahun akademik 2022/2023.

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

| Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|---|--|--|--|
| | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| Pembuat proposal | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seminar | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Menyusunan Laporan | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang dibuktikan secara objektif. Menurut (lih Mulyana, 2001:21)(Hasbiansyah, 2004) istilah objektif dan subjektif

seringkali dikaitkan dengan istilah kuantitatif dan kualitatif. Istilah objektif dalam frase “pendekatan objektif”, sering juga diasosiasikan sebagai empiris, behavioristik, positivistik, mekanistik, deterministik, klasik, linier, atau *kuantitatif*. Sedangkan “subjektif” dalam frase “pendekatan subjektif” sering dihubungkan sebagai interpretif, fenomenologis, konstruktivis, naturalistik, holistik, eksploratori, kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

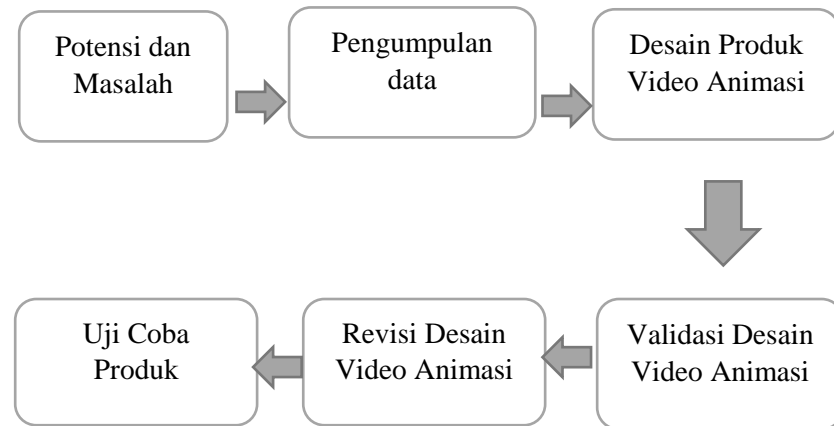
Tabel 3.2 Data Peserta Didik

| Kelas | Laki-Laki | Perempuan | Jumlah |
|-------|-----------|-----------|--------|
| 5 | 8 | 11 | 19 |

C. Prosedur Pengembangan

Untuk prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengambil langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Borg & Gall. Mengingat keterbatasan waktu karena membutuhkan waktu lama, tenaga yang cukup besar, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi enam langkah pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D). (Sugiyono, 2011) dalam kutipan (Iseu Synthia et al., 2019)

Gambar 3.3 Prosedur Pengembangan



Borg and Gall kemudian menjelaskan secara sangat rinci tiap langkah yang diurai diatas. Tim pusat penelitian dan inovasi pendidikan Balitbanng Kemendiknas (Tim Pislitjanov) merangkum penjelasan Borg and Gall dalam uraian berikut dalam kutipan (Putra, 2013):

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurevei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), indentifikasi permasalahan yang jumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
2. Melakukan perencanaan (identifikasi dan defenisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran), dan uji ahli dan uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*.
3. Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal, dilakukan terhadap 2-3 sekolah menggunakan 60 subjek. Pengumpulan informasi/data dengan

menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.

5. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
6. Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan terhadap 3-5 sekolah, dengan 30-60 objek. Tes/penilaian tentang prestasi belajar siswa dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Melakukan uji lapangan operasional (dilakukan terhadap 10-30 sekolah, melibatkan 40-200 subjek), data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerja sama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

a) Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelumnya pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi, peneliti melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah di SD 097341 Pardomuan Nauli. Potensi dari SD tersebut

belum diketahui, sedangkan masalah yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran dan menurunnya berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik yang tidak bisa disama ratakan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dengan adalah masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi.

b) Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada pra peneliti dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dapat mengumpulkan berbagai informasi melalui jurnal, buku untuk membantu peneliti dan menunjang media pembelajatan media video animasi tersebut. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran baru yaitu video animasi pada pembelajaran IPS.

c) Desain Produk

Produk yang dihasilkan peneliti dan pengembangan ini berupa media video animasi pada pembelajaran IPS. Peneliti akan melakukan pembuatan desain awal dengan desain penelitian sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap serta detail. Maka dari itu, nantinya produk pengembangan bisa dirubah, ditambah, atau dikurangi lagi sesuai hasil validasi dan uji coba lapangan di sekolah.

d) Validasi Desain

Validasi desain adalah tahapan kegiatan untuk menguji apakah produk berupa media secara rasional akan lebih efektif dikarenakan bersifat validasi

peneliti berdasarkan pemikiran yang rasional belum tentu fakta dilapangan akan sesuai. Validasi desain akan melakukan. Validasi desain akan melakukan dengan video pembelajaran IPS yang terdiri dari tiga ahli, antara lain:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi akan melakukan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek pada materi yang akan disajikan meliputi aspek kualitas, isi, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek pembelajaran yang dikembangkan meliputi isi dari media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang akan diukur, dibuat jelas dan mudah serta menarik untuk pemakaiannya. Apakah dalam susunan atau gambaran media pembelajaran (tampilan, gambar, warna, video, dan animasi) dapat memperjelas konsep dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

3) Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator berdasarkan setiap aspek media yang dikembangkan meliputi aspek kualitas media, tampilan media pembelajaran, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

e) Revisi Desain.

Setelah menerima angket penilaian dari para ahli dan peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian yang telah didapatkan dari para ahli dan peserta didik. Revisi produk tersebut akan digunakan untuk menghasilkan video pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas V.

f) Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian yang penting bagi peneliti dalam mengembangkan media yang dilakukan setelah revisi desain selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan, efisien, dan daya tarik dari produk yang akan dihasilkan. Untuk uji coba produk tersebut, perlu dilakukan dengan cara uji kelompok lapangan.

g) Revisi Produk

Peneliti akan menguji media video pembelajaran sebagai media pembelajaran IPS oleh para ahli dan respon peserta didik. Apabila masih ada bagian produk yang kurang dan tidak seperti apa yang diinginkan, maka peneliti akan merevisi produk terhadap kelemahan tersebut sampai menjadi produk yang siap digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

1) Uji Kelayakan

Setelah melakukan tahap revisian, maka penelitian menguji cobakan kembali produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut ketika digunakan pada saat dilapangan. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan produk pengembangan media

pembelajaran di kelas secara langsung terhadap peserta didik. Hal tersebut dilakukan supaya peneliti bisa mengetahui secara langsung apakah media tersebut efektif atau tidak, sehingga menentukan produk dapat di tindak lanjut.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media video animasi hingga ke tahap revisi produk, media yang sudah memenuhi syarat keefektifannya pada langkah ke-7. Pada tahap revisi produk, peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembang yang mampu digunakan ketika dikalangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk. Produk video animasi pada pembelajaran IPS di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, maka prosedur pengembangan media video animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Produk.

Tahap analisis produk dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan yakni meliputi:

a. Penentuan Kompetensi Inti dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Kompetensi Inti merupakan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa dan perlu ditetapkan terlebih dahulu sebagai pijakan awal

pembelajaran. Standart kompetensi ditanyakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang nantinya akan membutuhkan sebuah perangkat atau sumber belajar untuk membantu efektivitas pembelajaran yang salah satunya berupa media pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Media Video Animasi.

Analisis Kebutuhan Media dilaksanakan pada periode awal pengembangan media dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah serta menetapkan jumlah dan judul media yang harus dikembangkan untuk suatu kompetensi tertentu. Langkah –langkah analisis kebutuhan media antara lain:

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada standar kompetensi atau kompetensi dasar tertentu.
- 2) Menetapkan kompetensi dari silabus pembelajaran.
- 3) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi atau kompetensi dasarnya.
- 4) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disyaratkan.
- 5) Menentukan judul media video animasi yang akan ditulis.
- 6) Mengumpulkan data, buku-buku dan sumber-sumber lainnya yang dapat digunakan sebagai referensi dan relevansi dalam pembuatan media video animasi.

c. Menyusun Draft

Penyusunan draft merupakan kegiatan menyusun dan mengorganisasi materi pembelajaran untuk mencapai sebuah standar kompetensi atau kompetensi dasar menjadi sebuah kesatuan yang tertera secara sistematis. Draft media adalah bagian dari perencanaan media video animasi yang memungkinkan untuk dilakukan revisi berdasarkan validasi dan uji coba yang dilakukan. Langkah-langkah penyusunan draft media video animasi antara lain.

- 1) Menetapkan judul media video animasi yang akan diproduksi.
- 2) Menetapkan tujuan akhir media video animasi yaitu kompetensi utama yang harus dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi.
- 3) Menetapkan kompetensi spesifik yang akan menunjang kemampuan atau kompetensi utama, biasanya dikatakan sebagai tujuan.
- 4) Menetapkan kerangka modul atau garis-garis besar modul.
- 5) Mengembangkan materi yang telah dirancang dalam kerangka.
- 6) Memeriksa draft yang telah dihasilkan.

2. Tahap Pengembangan

Adapun tahap pengembangan Video Animasi Berbasis *Canva* pada Materi Kenampakan Alam Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli meliputi.

- a. Mengembangkan Video Animasi Berbasis *Canva* Pada Materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu

Kelas V SD 097241 Pardomuan Nauli sesuai dengan draft yang telah disusun.

- b. Membuat Instrumen Penilaian Kelayakan Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

D. Rancangan Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Kegiatan ini dilakukan dalam mengembangkan produk awal pembuatan Media Video Animasi Materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu yakni:

- a. Menyusun Tes Kriteria Pembelajaran.

Menyusun tes kriteria pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengamati peserta didik pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sikap siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS tidak fokus dan kurang efektif, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman dalam memahami pembelajaran. Siswa kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli.

- b. Memilih Media Pembelajaran yang sesuai.

Mengkombinasi video dan animasi merupakan pekerjaan yang membutuhkan kreatifitas dan pemahaman. Saat belum adanya media video animasi mengenai materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu dapat memberikan contoh pembelajaran yang bagus, menarik, memancing antusias, mudah

dibaca, dan sesuai dengan keadaan anak-anak, oleh karena itu media yang tepat digunakan untuk pembelajaran materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu pada pelajaran IPS adalah media video animasi. Hal ini karena Media Video Animasi merupakan media animasi merupakan media yang cocok digunakan untuk siswa SD sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.

c. Pemilihan Bentuk Penyajian Pembelajaran.

Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Penyajian Media Video Animasi ini berbentuk video, dimana pada setiap *scene* video terdapat animasi, teks, dan suara.

d. Mensimulasikan Penyajian Materi dengan Media.

Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dapat dilakukan dengan cara membuat RPP untuk materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu.

2. Alat dan Bahan

a. Alat yang digunakan

Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu adalah sebagai berikut:

1) Laptop

Laptop digunakan sebagai alternatif untuk melakukan proses *design* , editing, dan produksi aplikasi yang akan digunakan. Pada proses editing yang dimaksud adalah dari proses untuk membuat media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu, dan menambahkan suara, serta yang diperlukan.

2) Jaringan Internet

Jaringan internet digunakan sebagai media untuk dapat mengakses situs *Canva*. Ketika *Canva* diedit dan digunakan harus memiliki jaringan internet, ini disebabkan dalam pembuatan video animasi *Canva* ini secara online. Sehingga laptop yang digunakan untuk mengedit media belajar video animasi *Canva* harus memiliki koneksi internet.

b. Bahan yang digunakan

Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi Kenampakan Alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu adalah sebagai berikut:

1) Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai rancangan awal dalam pembuatan setiap bahan media belajar, hal ini disebabkan oleh media yang dibuat harus sesuai atau menyerupai storyboard yang telah dibuat. Pembuatan storyboard bertujuan untuk

membantu peneliti untuk mempertahankan setiap proses pengambilan *design* sesuai dengan rancangan awal.

2) Naskah Media Pembelajaran

Naskah Media Belajar merupakan isi narasi dari media belajar tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan, instrumen pokok yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar angket.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar analisis kebutuhan, (2) Lembar angket ahli bahasa, (3) Lembar untuk ahli media, (4) Lembar angket ahli bahasa, lembar angket yang pertama digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu di kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli, lalu angket yang kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu, lembar angket ketiga digunakan ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Lembar angket keempat digunakan untuk

memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa yang digunakan ahli bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-kisi kuisioner materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu

| Aspek | Variabel Penelitian | Indikator | Jumlah Butir |
|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|----------------------|
| Kelayakan isi | Kualitas Materi Pembelajaran | Kejelasan tujuan pembelajaran | 1 |
| | | Ketetapan | 1 |
| | Sistem Penyampaian Pembelajaran | Kebenaran konsep | 1 |
| | | Kedalam materi pembelajaran | 1 |
| | | Kesesuaian dengan kurikulum | 1 |
| | | Ketetapan urutan materi pembelajaran | 1 |
| | Penyajian | Kualitas strategi pembelajaran | Kualitas pendahuluan |
| Kualitas penyajian materi | | | 1 |
| Waktu penyajian | | | 1 |
| Kualitas umpan balik | | | 1 |
| Keterlibatan dan peran peserta | | | 1 |

| | | | |
|------------|------------------------------|--------------------------------------|----|
| | | didik dalam aktivitas belajar | |
| | Kualitas materi pembelajaran | Kualitas soal-soal latihan | 1 |
| Kebahasaan | Kualitas materi pembelajaran | Pemahaman materi dan pemaparan logis | 1 |
| | | Penggunaan bahasa | 1 |
| | | Kemudahan pemahaman bahasa | 1 |
| Kegrafikan | Kualitas materi pembelajaran | Kualitas tampilan | 1 |
| | | Ilustrasi dan animasi | 1 |
| Jumlah | | | 17 |

Tabel 3.4 Konstruk oleh Ahli Media pada materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian daerah waktu

| Aspek | Variabel Penelitian | Indikator | Jumlah Butir |
|-------|---------------------|---|--------------|
| Media | Pemograman | Media pembelajaran video Canva dapat dikelola dengan mudah | 1 |
| | | Media Pembelajaran video animasi Canva dapat dikelola dengan mudah digunakan dalam pengoperasiannya | 1 |
| | | Media pembelajaran | 1 |

| | | | |
|------------------|--------------------------|--|---|
| | | video Canva dapat dikelola dengan mudah | |
| | | Media pembelajaran video animasi Canva dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah. | 1 |
| Tampilan Program | Kualitas Teknis/Tampilan | Tampilan sesuai karakter siswa. | 1 |
| | | Kekontrasan huruf (font) | 1 |
| | | Proporsi keterbatasan teks | 1 |
| | | Kesesuaian video animasi Canva dengan materi | 1 |
| Kebahasaan | Kualitas Bahasa | Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat) | 1 |
| | | Media tidak membosankan | 1 |
| | | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 1 |
| | | Kualitas video animasi Canva | 1 |
| | | Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | 1 |
| | | Originalitas Video | 1 |
| | | Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar | 1 |
| | | Keseluruhan program tersaji secara sistematis | 1 |

| | |
|--------|----|
| Jumlah | 17 |
|--------|----|

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas bahasa oleh ahli bahasa pada materi Kenampakan alam buatan, serta pembagian daerah waktu

| NO | Aspek | Indikator | Jumlah Butir |
|--------|--|--|--------------|
| 1. | Lugas | Ketetapan struktur kalimat | 1 |
| | | Keefektifan kalimat | 1 |
| | | Kebakuan istilah | 1 |
| 2. | Komunikatif | Pemahaman terhadap pesan dan informasi | 2 |
| 3. | Dialogis dan interaktif | Kemampuan memotivasi siswa | 1 |
| | | Kemampuan mendorong berpikir kritis peserta didik | 1 |
| | | Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik | 1 |
| 4. | Kesesuaian dan perkembangan | Kesesuai media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik. | 1 |
| | | Kesesuaian media dengan kemampuan psikomotor peserta didik | 1 |
| | | Kesesuaian media dengan kemampuan psikomotor peserta didik | 1 |
| 5. | Penggunaan istilah simbol, <i>icon</i> dan istilah | Ketepatan ejaan | 1 |
| | | Konsistensi penggunaan istilah | 1 |
| | | Konsistensi penggunaan simbol atau istilah | 1 |
| Jumlah | | | 14 |

F. Teknis Analisis Data

Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Skor Empiris (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert (*Likert Scale*), dimana masing-masing dibuat dengan skala 1-5 kategori jawaban, yang masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor antara 1 sampai 5:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

| Skor | Kriteria | Presentasi |
|------|--------------------|--------------|
| 5 | Sangat Baik | 90 % x 100 % |
| 4 | Baik | 70 % x 89 % |
| 3 | Sedang | 50 % x 69 % |
| 2 | Kurang Baik | 30 % x 49 % |
| 1 | Sangat Kurang Baik | 0 % x 29 % |

Sumber: Sugiyono, 2017

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Analisis

Analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dipelajari oleh peserta belajar yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah kebutuhan. Adapun analisis kebutuhan yang penulis rangkum meliputi analisis kurikulum, materi pembelajaran dan karakter siswa.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan, serta kompetensi dan hasil berpikir kritis yang harus dimiliki oleh siswa. Selain itu analisis kurikulum juga meliputi analisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran yang kemudian akan dijadikan materi-materi yang terdapat didalam video animasi pembelajaran. Ada beberapa pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dikelas. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian dan waktu di Indonesia.

Pada tahap kurikulum akan dijelaskan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator yang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada penelitian ini saya menggunakan Kompetensi Inti 1 yaitu :

KI 1 : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam, dan suku bangsa, serta kegiatan waktu di Indonesia.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|--|
| Ilmu Pengetahuan Sosial | |
| 1.3 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam, dan suku bangsa, serta pembagian waktu Indonesia | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan berbagai bentuk kenampakan alam. 2. Mengklasifikasi bentuk kenampakan alam wilayah lautan. 3. Membedakan berbagai bentuk kenampakan alam. 4. Menjelaskan kenampakan alam pada video animasi. |

b. Analisis Materi Pembelajaran

1. Buku Siswa

Buku siswa adalah buku yang diperuntukkan bagi peserta didik yang dipergunakan sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai kompetensi tertentu, Buku siswa bukan sekedar bahan bacaan, tetapi juga digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran (*activities based learning*) isinya dirancang dan dilengkapi dengan contoh-contoh lembar kegiatan dengan tujuan agar terselenggaranya pembelajaran kontekstual, artinya peserta

didik dapat mempelajari sesuatu yang relevan dengan kehidupan yang dialaminya.

Buku siswa disusun untuk memfasilitasi siswa mendapat pengalaman belajar bermakna. Isi sajian buku diarahkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, bertanya, menalar, mencoba, berdiskusi serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik antar teman maupun gurunya. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, rasa keingintahuan, inisiatif, dan kreativitas peserta didik. Walaupun telah disusun sedemikian rupa, guru masing dapat mengembangkan atau memperkaya materi dan kegiatan lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dibawah ini dijelaskan peran dan fungsi buku siswa yang dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Panduan bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran

Setiap pembelajaran pada masing-masing buku memiliki beberapa pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas terdiri dari berbagai kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik, misalnya; mengamati sesuatu, di dalam buku tertulis artinya guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar atau tanyangan video animasi berbasis *Canva*. Kegiatan menceritakan didalam buku tertulis supaya guru mengajak peserta didik

untuk menceritakan sesuatu dari hasil mengamati atau menceritakan pengalaman yang mereka alami. Kegiatan melakukan, dalam buku tertulis agar guru mengajak peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan misalnya materi Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu di Indonesia. Di materi tersebut peserta didik mendengarkan dan mengamati video animasi yang telah di lihat dari materi Kenampakan Alam Daratan dan Perairan, Kenampakan Alam Buatan, dan Pembagian Waktu di Indonesia.

2) Penghubung antar Guru, Sekolah, dan Orang Tua.

Pada setiap pembelajaran ada bagian yang harus dikerjakan oleh orang tua dalam rangka membimbing anak untuk melakukan aktivitas pembelajaran di rumah. Bagian ini bisa dilihat pada buku siswa dengan ikon tulisan “Ayo berlatih”. Orang tua siswa membimbing peserta didik untuk mempelajari kenampakan alam di Indonesia dan kenampakan alam buatan di Indonesia. Dalam hal kerjasama dengan orang tua, guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan mendampingi peserta didik dalam hal belajar. Hal ini, akan meningkatkan berpikir kritis peserta didik untuk selalu belajar sepanjang waktu. Selain itu, orang tua wajib mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar anaknya. Orang tua dapat juga berperan sebagai narasumber pembelajaran di sekolah.

3) Lembar Kerja Siswa

Buku siswa dapat berfungsi sebagai lembar kerja siswa misalkan pada buku siswa IPS kelas V Materi Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu di Indonesia pada kegiatan tersebut siswa diminta mengamati video animasi berbasis *Canva* dan menjelaskan kembali hasil video yang didepan kelas, di dalam pembelajaran IPS video yang di depan kelas yaitu: mengetahui kenampakan alam daratan dan perairan, pembagian waktu di Indonesia.

4) Hasil kerja siswa dapat dimanfaatkan dalam penilaian.

Di dalam Buku Siswa terdapat halaman-halaman berisi format yang dapat digunakan sebagai lembar kerja sebagai bahan portofolio yang dapat dijadikan sumber penilaian hasil pembelajaran siswa.

2. Buku Guru

Buku Guru adalah panduan bagu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Buku Guru berisi langkah-langkah pembelajaran yang didesain menggunakan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum 2013 berikut ini penjelasan tentang fungsi buku guru.

1) Sebagai Pentunjuk Penggunaan Buku Siswa

Ketika guru akan menggunakan Buku Siswa bagi peserta didik , dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, maka terlebih dahulu guru

harus mempelajari terlebih dahulu Buku Guru. Guru harus menemukan informasi sebagai berikut.

- a) Urutan acuan materi pembelajaran yang dikembangkan dari Standar Kompetensi, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar dari masing-masing muatan mata pembelajaran, yang kemudian disatukan dalam satu materi tertentu.
 - b) Jaringan materi dari masing-masing materi yang berisi kompetensi dasar dan indikator dari masing-masing muatan mata pelajaran yang harus dicapai.
 - c) Penilaian pembelajaran yang dikembangkan dari materi pembelajaran dengan tujuan agar guru secara bertahap dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus didiskusikan ke peserta didik.
- 2) Sebagai Acuan Kegiatan Pembelajaran di Kelas
- a) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap pilihan pembelajaran masing-masing materi pembelajaran. Dengan demikian guru akan segera mengetahui hasil pembelajaran yang harus dicapai dari proses pembelajaran yang dilakukannya.
 - b) Menjelaskan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Dengan demikian sebelum menyelenggarakan media-media pembelajaran yang diperlukan.

- c) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, uraian ini selain dapat membantu guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru akan dapat melakukan tahapan pembelajaran dengan sistematis mengikuti langkah-langkah pembelajaran tersebut.
- d) Menjelaskan tentang teknik-teknik instrumen penilaian yang dapat digunakan dalam setiap pilihan pembelajaran yang mungkin memiliki katakter tertentu.
- e) Menjelaskan jenis lembar kertas yang sesuai dengan pilihan pembelajaran yang ada dalam Buku Siswa.

3. Penjelasan Tentang Metode dan Pendekatan

Pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Buku Guru memuat informasi tentang model dan strategi pembelajaran yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pembelajaran Kurikulum 2013 berbasis aktivitas. Artinya dalam mengimplementasikan kurikulum guru harus mengelola pembelajaran yang memberikan peluang yang sebanyak-banyaknya kepada siswa untuk melakukan kegiatan. Diharapkan guru dapat mengembangkan model dan materi pembelajaran karena buku siswa hanya merupakan contoh agenda kegiatan siswa.

c. Karakter Siswa

Setelah mempelajari keseluruhan karakter peserta didik dalam memahami materi yang saya berikan kepada siswa/siswi kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli, peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran Video Animasi berbasis Canva yang ada di dalam video tersebut pembelajaran Kenampakan Alam dan Buatan, serta Pembagian Waktu Indonesia, peserta didik sangat disiplin, bersikap baik, menghargai guru pada saat menerangkan pembelajaran.

- a) Peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran yang saya berikan, mereka paling suka pembelajaran audio visual, karena bisa meningkatkan berpikir kritis dan cepat tanggap dalam memahami pembelajaran.
- b) Gaya pembelajaran peserta didik sangat senang dalam pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang saya berikan.

2. Desain

Canva adalah layanan presentasi online dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi pemandangan bergerak, animasi kartun yang menarik, transisi yang lebih hidup. Cara membuat video animasi pembelajaran tidak berbanyak di *Canva* dan youtube:



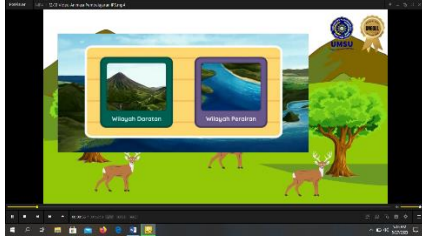

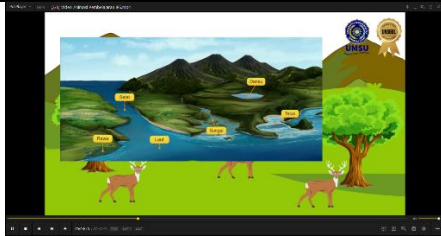
- a. Buka web aplikasi Canva di laptop


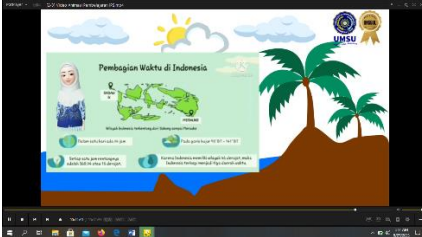
- b. Pilih Canva lalu login jika sudah mendaftar, jika belum mendaftar bisa menggunakan email.
- c. Pilih template video kosong yang ada di canva sesuai dengan pembelajaran yang akan dibuat.
- d. Klik tambah yang ada di Canva jika ingin menambahkan fitur-fitur animasi, teks dan suara yang akan dibuat.
- e. Di Canva juga dapat menambah animasi bergerak, video yang sudah disiapkan dan background yang menarik yang sudah di download dari youtube.
- f. Jika proses editing sudah selesai, klik kiri di atas lalu download.

Video yang saya buat menggunakan Canva pada pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu di Indonesia terdiri dari:

Tabel 4.2 Bagian-Bagian Pada Video Animasi

| No | Desain | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  <p>Cover</p> | Pada cover saya mengucapkan salam kepada anak-anak kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli. |
| 2 |  <p>Slide 2</p> | Pada slide 2 saya menjelaskan tujuan pembelajaran IPS materi Kenampakan alam dan buatan serta |

| | | |
|---|---|--|
| | | pembagian waktu di Indonesia |
| 3 |  <p>Slide 3</p> | Pada slide 3 saya mengajukan pertanyaan kepada anak-anak tentang perbedaan kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia. |
| 4 |  <p>Slide 4</p> | Pada slide 4 saya menjelaskan tentang kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia. |
| 5 |  <p>Slide 5</p> | Pada slide 5 Saya memberikan video pilihan kanampakan alam wilayah daratan dan wilayah perairan. |
| 6 |  <p>Slide 6</p> | Pada slide 6 terdapat contoh wilayah perairan beserta penjelasan masing-masing contohnya |
| 7 |  <p>Slide 7</p> | Pada slide 7 terdapat contoh wilayah perairan beserta penjelasannya masing-masing contoh |

| | | |
|----|---|--|
| 8 |  <p style="text-align: center;">Slide 8</p> | <p>Pada Slide 8 Menjelaskan masing-masing contoh Kenampakan Buatan.</p> |
| 9 |  <p style="text-align: center;">Slide 9</p> | <p>Pada slide 9 saya menjelaskan tentang pembagian waktu menjadi tiga ada WIB, WITA dan WIT.</p> |
| 10 |  <p style="text-align: center;">Slide 10</p> | <p>Pada slide 10 saya memberikan video tentang pembagian waktu di Indonesia dan wilayah-wilayah apa saja yang ada di pembagian waktu tersebut.</p> |

3. Development

Tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap lanjutan dari desain yang telah dirancang untuk menjadi sebuah produk. Produk yang telah dibuat harus melalui tahap uji validasi agar produk tersebut layak untuk digunakan di sekolah. Pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir bahan ajar Materi Kenampakan Alam dan Buatan, serta Pembagian Waktu di Indonesia setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1) Validasi Ahli

Media pembelajaran yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap tiga validator terdiri atas ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Validator dilakukan oleh dosen validator dan guru sekolah dasar. Hasil Validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti mengacu saran-saran serta dari para ahli.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan media pembelajaran dari aplikasi Canva. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | X | Kriteria |
|----|--------------------------------|---|----------------|
| 1 | Kelengkapan materi | 4 | (valid) |
| 2 | Keluasan materi | 5 | (sangat valid) |
| 3 | Kedalaman materi | 5 | (sangat valid) |
| 4 | Keakuratan materi | 4 | (valid) |
| 5 | Keakuratan konsep dan defenisi | 5 | (sangat valid) |
| 6 | Keakuratan fakta dan data | 5 | (sangat valid) |
| 7 | Keakuratan contoh | 4 | (valid) |

| No | Aspek yang dinilai | X | Kriteria |
|----|--|---|----------------|
| 8 | Keakuratan gambar | 5 | (sangat valid) |
| 9 | Keakuratan gambar | 5 | (sangat valid) |
| 10 | Keakuratan notasi dan simbol | 4 | (valid) |
| 11 | Keakuratan acuan pustaka | 4 | (valid) |
| 12 | Penalaran (<i>reasoning</i>) | 5 | (sangat valid) |
| 13 | Keterkaitan | 5 | (sangat valid) |
| 14 | Komunikasi (write and talk) | 5 | (sangat valid) |
| 15 | Penerapan | 4 | (valid) |
| 16 | Kemenarikan materi | 5 | (sangat valid) |
| 17 | Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh | 4 | (valid) |
| 18 | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu | 5 | (sangat valid) |
| 19 | Gambar dan ilustrasi actual | 5 | (sangat valid) |
| 20 | Kemuktahiran pustaka | 4 | (valid) |

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= (x / (\sum xi) \times 100\% \\
 &= (92 / 100) \times 100\% \\
 &= 92 \% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, media video animasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Setelah peneliti validasi dan mendapatkan hasil dengan proporsi 92 % dengan kategori “sangat validasi”.

3) Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

| No | Aspek yang dinilai | X | Kriteria |
|----|---|---|----------------|
| 1 | Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah. | 5 | (Sangat valid) |
| 2 | Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan | 5 | (Sangat valid) |

| | | | |
|----|--|---|----------------|
| | mudah dalam pengoperasiannya (navigasi) | | |
| 3 | Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah. | 4 | (valid) |
| 4 | Tampilan sesuai karakter siswa | 5 | (Sangat valid) |
| 5 | Kekontrasan huruf (<i>font</i>) | 4 | (valid) |
| 6 | Proposi/keterbacaan teks | 5 | (Sangat valid) |
| 7 | Kesesuaian video animasi canva dengan materi | 5 | (Sangat valid) |
| 8 | Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat) | 5 | (Sangat valid) |
| 9 | Media tidak membosankan | 4 | (Valid) |
| 10 | Bahasa yang digunakan interaktif | 5 | (Sangat valid) |
| 11 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 5 | (Sangat valid) |
| 12 | Kualitas video animasi canva | 5 | (Sangat valid) |
| 13 | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran | 4 | (Valid) |
| 14 | Originalitas video | 5 | (Sangat valid) |
| 15 | Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar | 5 | (Sangat valid) |
| 16 | Keseluruhan program tersaji sistematis | 5 | (Sangat valid) |

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

$$\begin{aligned}
 P &= (x / (\sum xi) \times 100\% \\
 &= (76/80) \times 100\% \\
 &= 95\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media, media video animasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik proporsi 98,75 %.

4) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

| No | Aspek yang dinilai | X | Kriteria |
|----|---|---|---------------|
| 1 | Persyaratan struktur kalimat pada media pembelajaran kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 3 | (Cukup valid) |
| 2 | Penggunaan kaliaan pada pembelajaran kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> sudah efektif | 3 | (Cukup valid) |
| 3 | Penggunaan kalimat pada media pembelajaran kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah sesuai usia peserta didik | 4 | (Valid) |
| 4 | Kejelasan pesan dalam materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 3 | (Cukup valid) |
| 5 | Kejelasan informasi dalam materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 4 | (Valid) |
| 6 | Kejelasan kalimat dalam materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> dalam memotivasi | 4 | (Valid) |

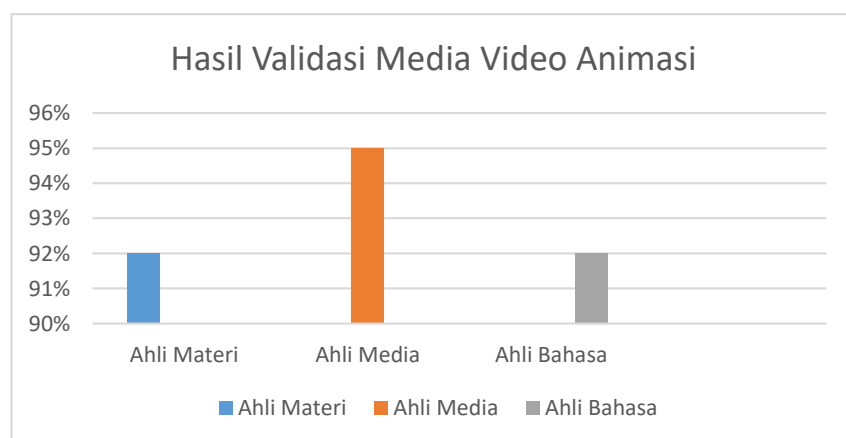
| | | | |
|----|---|---|---------------|
| 7 | Kemampuan kalimat dalam materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> mendorong kreativitas peserta didik | 4 | (Valid) |
| 8 | Kemampuan kalimat dalam materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> mendorong kreativitas peserta didik | 4 | (Valid) |
| 9 | Kesesuaian media, media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> kemampuan kognitif peserta didik | 4 | (Valid) |
| 10 | Kesesuaian media, media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> dengan kemampuan efektif peserta didik | 3 | (Cukup valid) |
| 11 | Kesesuaian media, media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 4 | (Valid) |

| | | | |
|----|---|---|---------|
| 12 | Ketetapan istilah pada media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 4 | (Valid) |
| 13 | Kejelasan penggunaan symbol pada media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis <i>Canva</i> | 4 | (Valid) |

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan:

$$\begin{aligned}
 P &= (x/(\sum xi) \times 100\% \\
 &= (48/52) \times 100\% \\
 &= 92,30 \% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, media video animasi pembelajaran IPS yang dikembangkan untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik.



5) Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli. Adapun hasil

analisis uji coba yang telah dilakukan kepada guru dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan produk oleh guru

| NO | Aspek yang dinilai | X | Kriteria |
|----|--|---|----------------|
| 1 | Media yang disajikan menarik secara visual | 5 | (Sangat valid) |
| 2 | Gambar yang disajikan tidak pecah | 5 | (Sangat valid) |
| 3 | Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran | 4 | (Valid) |
| 4 | Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan | 5 | (Sangat valid) |
| 5 | Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis | 5 | (Sangat valid) |
| 6 | Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran | 4 | (Valid) |
| 7 | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | 5 | (Sangat valid) |
| 8 | Penyampaian materi yang berurutan | 4 | (Valid) |
| 9 | Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran | 5 | (Sangat valid) |
| 10 | Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa | 5 | (Sangat valid) |

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus:

$$P = (43/50) \times 100\%$$

$$= 86\% \text{ (Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh uji kepraktisan media oleh guru, media video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia mendapatkan hasil dengan proporsi 86%. Menurut guru, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya.

Peneliti juga uji coba media kepada 10 orang peserta di kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli yang akan melakukan uji coba produk. Pada tahapan ini uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil terlebih dahulu agar mengetahui kekurangan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil

analisis uji coba yang telah dilakukan kelompok kecil dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan:

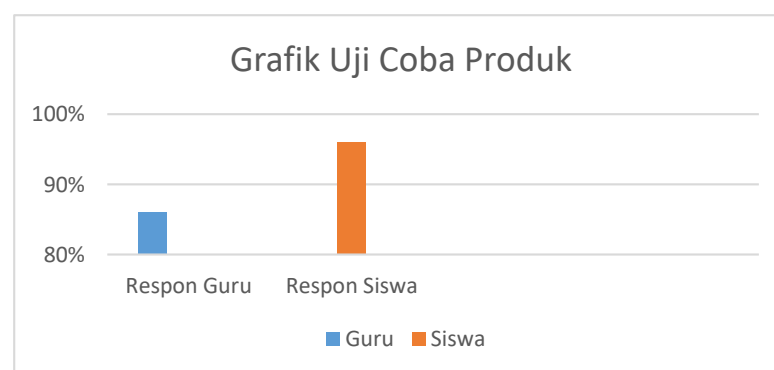
Tabel 4.7 Data analisis respon video animasi siswa

| NO | Pernyataan | | | | | | | | | | | F | N |
|-----------------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|-----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 1 | Peserta Didik 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 |
| 2 | Peserta Didik 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 48 | 50 |
| 3 | Peserta Didik 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 48 | 50 |
| 4 | Peserta Didik 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 |
| 5 | Peserta Didik 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 |
| 6 | Peserta Didik 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 48 | 50 |
| 7 | Peserta Didik 7 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 48 | 50 |
| 8 | Peserta Didik 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 49 | 50 |
| 9 | Peserta Didik 9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 49 | 50 |
| 10 | Peserta Didik 10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 47 | 50 |
| Jumlah | | | | | | | | | | | 487 | 500 | |
| Rata-Rata Kepraktisan | | | | | | | | | | | 97,4% | | |

$$P = (487/500) \times 100\%$$

$$= 97,4 \% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media video animasi pembelajaran IPS dengan proporsi 97,4 %. Menurut peserta didik yang diuji kelompok kecil, media video animasi termasuk dalam kategori “Sangat valid”.



B. Pembahasan

Pada penelitian akan mengembangkan media video animasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik di kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media video animasi mendapatkan nilai 76 dengan kategori “Sangat Valid”, hasil dari ahli bahasa mendapatkan nilai 48 dengan kategori “Sangat valid”, serta hasil dari ahli materi mendapatkan nilai 92 dengan kategori “Sangat valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ahli tersebut bahwa media video animasi pembelajaran IPS materi Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Menurut (Christina & Kristin, 2017)(Saputri, 2020) Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan sebuah masalah dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi. Menurut (Cahyaningsih & Nahdi, 2020) Setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan haruslah berdasarkan pada tujuan meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar dan mampu memberikan pengalaman langsung sesuai dengan teori dale. Menurut Dale, hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), tetapi kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang melalui tiruan, sampai

kepada lambang verbal (abstrak). Oleh karena itu, peserta akan memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain peserta didik mendengarkan materi yang dijelaskan, dengan adanya media mampu mengoptimalkan pengamatan melalui indera penglihatan dengan menggunakan video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah mampu menfokuskan peserta didik dalam proses belajar selama video tersebut ditayangkan. Tetapi masih ada permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu peserta didik masih belum kondusif saat video animasi diputar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mashuri & Budiyo, 2020) Perolehan skor validasi oleh materi menunjukkan presentasi mencapai 84% dan untuk ahli media presentasi skor yang didapat sebesar 77%. Berdasarkan konservasi pencapaian maka media pembelajaran video animasi mendapatkan predikat “layak” digunakan dan dinyatakan “valid”. Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas V menunjukkan presentasi penilaian media mencapai 89%, dan untuk presentasi penilaian materi pada media pembelajaran video animasi mencapai 87%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Putri et al., 2020) ahli materi pernyataan dan diperoleh tingkat presentasi keseluruhan aspek sebanyak 97,5%.

Dari hasil validasi ahli media, diperoleh hasil berupa presentasi yaitu sebesar 99%. Hasil dari validasi ahli materi, sebesar 97,5%. Dan pada uji coba keseluruhan siswa, didapat hasil sebesar 91,38%

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk di kelas V, media video animasi berbasis lokal dinilai mampu untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli. Hal tersebut didasarkan pada teori Dale bahwa semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut, maka semakin nyata (kongkret) pesan itu untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan medi video animasi pada pembelajaran IPS serta proses penelitian. Beberapa diantaranya merupakan media yang dibuat masih belum sempurna, mengingat keterbatasan alat seperti *software* dan *hardware*. Hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain kreativitas desain tampilan pada media video animasi pembelajaran IPS sehingga menjadi pembelajaran yang seperti animasi.

Selain itu, pengembangan produk ini masih sebatas beberapa indikator dari setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli, untuk membuat video animasi harus banyak aplikasi yang

digunakan supaya video animasi yang dihasilkan lebih kreatif dan lebih menarik untuk diajarkan ke peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SASARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik di kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah untuk meningkatkan berpikir kritis menggunakan model Borg & Gall oleh sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba produk, revisi produk, dan produksi masal. Namun dalam penelitian ini, penelitian membatasi pada tahap pengembangan ke-8 yaitu layak. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti sampai tahap layak setelah itu coba skala kecil.
2. Kevalidan media video animasi ini dilihat dari hasil validator ahli. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 95% dengan kriteria “Sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 92,30 % dengan kriteria “Sangat valid “, hasil ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria “sangat valid” sehingga video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa layak untuk digunakan.

3. Hasil kepraktisan video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 86% “Parktis” , sedangkan respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 97,4% dengan kriteria “ Sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah, digunakan pada saat proses belajar mengajar maka penggunaan media video animasi pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik agar lebih bermanfaat.
2. Peneliti juga menyarankan agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan video animasi dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan membuat buku petunjuk dalam mengaplikasikan media video animasi

3. Kepada siswa disarankan untuk lebih giat lagi mengikuti pembelajaran agar mampu mengembangkan kreativitasnya yang lebih bervariasi dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS disekolah Dasar*. KENCANA.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Asymanidar, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Geografi Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Geografi Gea*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/gea.v13i1.3302>
- Cahyaningsih, U., & Nahdi, D. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sd Berbasis Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Yang Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 598–604. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.622>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>

- Hasbiansyah, O. (2004). Konstelasi Paradigma Objektif dan Subjektif dalam Penelitian Komunikasi dan Sosial. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 199–218. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/1157>
- History, A., & Handayani, S. (2022). *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab Sri Handayani ¹ , Syafi ' ⁱ² Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab PENDAH*. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v>
- Ibrahim, riza nur fadila tia ainun nadiroh ria juliana primasari zahrah hafizhotu zulfa. (2021). No Title. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(kemandirian belajar secara daring sebagai prediktor hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika uin sunan kalijaga), 882.
- Irmawati, I., Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. (2017). Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 604–609.
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Isti, L. A., Agustiniingsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, IV(1), 21–28.
- Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*,

14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>

- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Muhammad, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT* (R. Sabrina (ed.)).
- Nurlaela, A. (2016). Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap Dan Perilaku Keruangan Peserta Didik. *Jurnal Geografi Gea*, 14(1), 40–48. <https://doi.org/10.17509/gea.v14i1.3361>
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(2), 308–316. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Putra, N. (2013). *RESEARCH & DEVELOPMENT*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Refai, B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 85–95. <https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21366>

- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.602>
- Siregar, L., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD. 2, 11–21.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA CV.
- Sumaatmadja, N. (1997). *METODOLOGI PENGAJARAN GEOGRAFI*. PT Bumi Aksara.
- Sundaya, R. (2015). *MEDIA DAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (I. Komaria & D. Nujamal (eds.)). 2015.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Yuliani, T. & A. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41–46.
- Yunitasari, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran Ips. *Basic Education*, 7(37), 3-626-3.634. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14004>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kelas/Semester : V/1

Standar Kompetensi : 1.3. Mengenal keragamann kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media yang lainnya

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok/Pembelajaran | Nilai Budaya dan Karakter Bangsa | Kewirausahaan/Ekonomi Kreatif | Gagasan Kegiatan Kompetensi | PENILAIAN | | | Alokasi Waktu | Sumber Belajar/Alat |
|---|--|---|---|---|--|------------------|-----------------|---------------------|--|
| | | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh | | |
| 1.3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/dan media yang lainnya. | <ul style="list-style-type: none"> Keragaman kenampakan alam dan buatan Pembagian waktu di Indonesia dengan peta/atlas/dan media yang lainnya. | <ul style="list-style-type: none"> Semangat, kebangsaan. Cinta tanah air Gemar membaca | <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko | <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis video animasi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia Menjelaskan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan. | <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia Menunjukkan pembagian waktu di Indonesia | Tulisan | Jawaban singkat | 2X35 Menit (1 hari) | Sutrisno, Warsito dan Sadikum, Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI, hal 47-64, dan Media Video animasi |


Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli



Nurhayati Maremare
Nurhayati Maremare, S.Pd. K

Guru Kelas V



Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah : SD 097341 Pardomuan Nauli
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Kenampakan Alam
Kelas/Semester : V/1 (Ganjil)

Standar Kompetensi :

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam, san suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

Kompetensi Dasar :

- 1.3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu diindonesia dengan menggunakan peta/astlas/globe dan media lainnya.

Indikator :

- Menyebutkan berbagai bentuk kenampakan alam.
- Mengklasifikasikan bentuk kenampakan alam wilayah lautan.
- Membedakan berbagai bentuk kenampakan alam.
- Menjelaskan kenampakan alam pada video animasi.

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan berbagai bentuk kenampakan alam dengan benar.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat mengklasifikasikan bentuk kenampakan alam wilayah daratan dengan benar.

- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat mengklasifikasikan bentuk kenampakan alam wilayah laut dengan benar.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat membendakan berbagai bentuk kenampakan alam dengan benar.
- Dengan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan kenampakan alam pada video animasi dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan :

- Kerjasama
- Tanggung jawab
- Menerima pendapat orang lain

B. Materi Pembelajaran :

Kenampakan Alam dan buatan di Indonesia

1. Kenampakan alam.
 - a. Berbagai bentuk kenampakan alam
 - Wilayah daratan dan wilayah perairan
 - b. Kenampakan alam pada video animasi
2. Model dan Metode pembelajaran :

Model : Kooperatif

Metode : Tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

C. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan :
 - Mengucapkan salam
 - Menanyakan kabar siswa
 - Menanyakan kesiapan belajar siswa
 - Meminta ketua kelas untuk memimpin membaca do'a
 - Memeriksa kehadiran siswa
2. Kegiatan Inti :

| Tahap | Kegiatan Guru | Kegiatan Siswa | Alokasi Waktu |
|------------|---|---|---------------|
| Eksplorasi | <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan apersepsi dengan tanya jawab kepada siswa mengenai materi berbagai bentuk kenampakan alam - Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dan metode yang digunakan - Memberikan contoh yang berkaitan dengan bentuk kenampakan alam baik di wilayah daratan maupun perairan - Meminta siswa menyebutkan bentuk kenampakan alam baik di wilayah daratan maupun perairan | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dengan baik pengantar yang diberikan oleh guru - Menyimak penjelasan guru - Menyebutkan bentuk kenampakan alam baik di wilayah daratan maupun perairan | 15 Menit |
| Elaborasi | <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota - Menjelaskan materi | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimak penjelasan guru - Memahami video animasi kenampakan alam yang telah guru sediakan - Meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi | 35 Menit |

| | | | |
|------------|--|---|----------|
| | kenampakan alam - Menayangkan video animasi penampakan alam kepada siswa - Menyajikan dan menjelaskan video animasi kenampakan alam - Meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi kenampakan alam berupa wilayah daratan dan wilayah lautan | kenampakan alam berupa wilayah daratan dan perairan - Membahas kenampakan alam yang telah diidentifikasi oleh siswa - Mengerjakana soal yang telah diberikan oleh guru - Meminta siswa untuk mengumpulkan soal yang telah dikerjakan | |
| Konfirmasi | - Memberikan penguatan atas materi yang telah diajarkan - Menyakan pesan mengenai pelajaran yang baru saja diperoleh | - Menyimak dengan baik penguatan yang diberikan oleh guru - Mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru - Bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti - Menyampaikan pesan dan kesan selama pembelajaran berlangsung | 10 menit |

D. Kegiatan Penutup :

- Memberikan motivasi atau penguatan positif untuk memotivasi agar siswa lebih giat lagi dalam belajar

E. Sumber Belajar :

Sutrisno, Warsito dan Sadikun, Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD/MI, hal 47-64

F. Media Pembelajaran :

- Video animasi

G. Penilaian

- Tes tulis

Mengetahui,

Kepala SD 097341 Pardomuan Nauli



Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Juriah", written over the printed name.

JURIAH

1902090027

Lampiran 3

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
AHLI MEDIA

Nama : Juriah
 Materi Pokok : Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu
 Nama Validator : Muhammad Arifin, M.Pd.
 Hari/Tanggal : Senin/15 Mei 2023

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “✓” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Cukup (C) | 3 |
| Baik (B) | 4 |
| Sangat Baik (SB) | 5 |

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

| Indikator | Aspek yang dinilai | Alternatif Pilihan | | | | |
|------------------|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| Media | 1. Media pembelajara video animasi canva dapat dikelola dengan mudah | | | | | ✓ |
| | 2. Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah dalam pengoperasiannya (navigasi) | | | | | ✓ |
| | 3. Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah | | | | ✓ | |
| Tampilan program | 4. Tampilan sesuai karakter siswa | | | | | ✓ |
| | 5. Kekontrasan huruf (<i>font</i>) | | | | ✓ | |
| | 6. Proposi/keterbacaan teks | | | | | ✓ |
| | 7. Kesesuaian video animasi canva dengan materi | | | | | ✓ |
| Kebahasaan | 8. Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat) | | | | | ✓ |
| | 9. Media tidak membosankan | | | | ✓ | |
| | 10. Bahasa yang digunakan interaktif | | | | | ✓ |
| | 11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|---|
| | 12. Kualitas video animasi canva | | | | | ✓ |
| | 13. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| | 14. Originalitas video | | | | | ✓ |
| | 15. Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar | | | | | ✓ |
| | 16. Keseluruhan program tersaji secara sistematis | | | | | ✓ |

$$P = (76/80) \times 100\%$$

$$= 95\% \quad (\text{sangat valid})$$

Medan, 15 Mei 2023

Validator

Muhammad Arifin, M.Pd

Lampiran 4

Lampiran 3

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI BAHASA

Nama : Juriah
 Materi Pokok : Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu
 Nama Validator : Drs. Charles Butar Butar, M.Pd
 Hari/Tanggal : Selasa/ 16 Mei 2023

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda "√" di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Cukup (C) | 3 |
| Baik (B) | 4 |
| Sangat Baik (SB) | 5 |

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

| Indikator | Aspek yang dinilai | Alternatif Pilihan | | | | |
|------------------|--|--------------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| Media | 1. Media pembelajara video animasi canva dapat dikelola dengan mudah | | | | | ✓ |
| | 2. Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah dalam pengoperasiannya (navigasi) | | | | | ✓ |
| | 3. Media pembelajaran video animasi canva dapat dikelola dengan mudah dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah | | | | ✓ | |
| Tampilan program | 4. Tampilan sesuai karakter siswa | | | | | ✓ |
| | 5. Kekontrasan huruf (<i>font</i>) | | | | ✓ | |
| | 6. Proposi/keterbacaan teks | | | | | ✓ |
| | 7. Kesesuaian video animasi canva dengan materi | | | | | ✓ |
| Kebahasaan | 8. Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat) | | | | | ✓ |
| | 9. Media tidak membosankan | | | | ✓ | |
| | 10. Bahasa yang digunakan interaktif | | | | | ✓ |
| | 11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-------------------------------|--|--|--|--|---|--|
| | kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis canva | | | | ✓ | |
| Penggunaan istilah dan symbol | 12. Ketetapan istilah pada media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis canva | | | | ✓ | |
| | 13. Kejelasan penggunaan symbol pada media pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu daerah berbasis canva | | | | ✓ | |

$$P = (40/52) \times 100\%$$

$$= 92,30\% \text{ (sangat Valid)}$$

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

.....

.....

.....

.....

Medan, Mei 2023

Validator


 Drs. Charles Butar Butar, M.Pd

Lampiran 5

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH MATERI

Nama : Juriah
 Materi pokok : Kenampakan Alam dan Buatan, Serta Pembagian Waktu
 Nama Validator : Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd
 Hari/Tanggal : Rabu/ 24 Mei 2023

Petunjuk:

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda “√” di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Cukup (C) | 3 |
| Baik (B) | 4 |
| Sangat Baik (SB) | 5 |

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

| Indikator | Aspek yang dinilai | Alternatif | | | | |
|------------------------------------|--|------------|---|---|---|----|
| | | SK | K | C | B | SB |
| Kesesuaian materi dengan SK dan KD | 1. Kelengkapan materi | | | | ✓ | |
| | 2. Keluasan materi | | | | | ✓ |
| | 3. Kedalaman materi | | | | | ✓ |
| Keakuratan materi | 4. Keakuratan konsep dan defenisi | | | | ✓ | |
| | 5. Keakuratan prinsip | | | | | ✓ |
| | 6. Keakuratan fakta dan data | | | | | ✓ |
| | 7. Keakuratan contoh | | | | ✓ | |
| | 8. Keakuratan gambar | | | | | ✓ |
| | 9. Keakuratan gambar | | | | | ✓ |
| | 10. Keakuratan notasi dan symbol | | | | ✓ | |
| | 11. Keakuratan acuan pustaka | | | | ✓ | |
| Pendukung materi pembelajaran | 12. Penalaran (<i>reasoning</i>) | | | | | ✓ |
| | 13. Keterkaitan | | | | | ✓ |
| | 14. Komunikasi (<i>write and talk</i>) | | | | | ✓ |
| | 15. Penerapan | | | | ✓ | |
| | 16. Kemenarikan materi | | | | | ✓ |
| Kemuktahiran | 17. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh | | | | ✓ | |
| | 18. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|--|---|--|---|
| | 19. Gambar dan ilustrasi actual | | | | | ✓ |
| | 20. Kemuktahiran pustaka | | | ✓ | | |

$$P = \left(\frac{92}{100} \right) \times 100 \%$$

: 92% (Sangat Valid)

Medan, Mei 2023

Validator



Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd.

Lampiran 6

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

| Nama Ahli Media | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|------------------------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| Muhammad Arifin, M.Pd. | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah | 76 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rata-rata | 4,75 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentasi | 95% | | | | | | | | | | | | | | | |

| Skor | Kriteria | Presentasi |
|------|--------------------|------------|
| 5 | Sangat Baik | 90% x 100% |
| 4 | Baik | 70% x 89% |
| 3 | Sedang | 50% x 69% |
| 2 | Kurang Baik | 30% x 49% |
| 1 | Sangat Kurang Baik | 0% x 29% |

Jadi hasilnya = 95%

Media Video Animasi pada Pembelajaran IPS sangat baik digunakan untuk pembelajaran pada kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli

Lampiran 7

Uji kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

| Nama Ahli Materi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|-----------------------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Jumlah | 92 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rata-rata | 4,6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Presentasi | 92% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| Skor | Kriteria | Presentasi |
|------|--------------------|------------|
| 5 | Sangat Baik | 90% x 100% |
| 4 | Baik | 70% x 89% |
| 3 | Sedang | 50% x 69% |
| 2 | Kurang Baik | 30% x 49% |
| 1 | Sangat Kurang Baik | 0% x 29% |

Jadi hasilnya = 92% (Sangat Baik)

Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS sangat baik digunakan untuk pembelajaran di kelas V SD Negeri Pardomuan Nauli

Lampiran 8

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa

| Nama Ahli Bahasa | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|-----------------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| Drs. Charles Butar Butar, M.Pd | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | 48 | | | | | | | | | | | | |
| Rata-rata | 3,6 | | | | | | | | | | | | |
| Presentasi | 92,30% | | | | | | | | | | | | |

| Skor | Kriteria | Presentasi |
|------|--------------------|------------|
| 5 | Sangat Baik | 90% x 100% |
| 4 | Baik | 70% x 89% |
| 3 | Sedang | 50% x 69% |
| 2 | Kurang Baik | 30% x 49 % |
| 1 | Sangat Kurang Baik | 0% x 29% |

Jadi hasilnya = 92,30%

Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS sangat baik digunakan untuk pembelajaran di kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli

Lampiran 9

Angket Kepraktisan Oleh Guru

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli

Penyusun : Juriah

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Guru : Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd.

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran sebagai berikut :

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Tidak baik
- 3 = kurang baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

| No | Aspek yang dinilai | Keterangan | | | | |
|----|--|------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Media yang disajikan menarik secara visual | ✓ | | | | |
| 2 | Gambar yang disajikan tidak pecah | ✓ | | | | |
| 3 | Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran | | ✓ | | | |
| 4 | Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan | ✓ | | | | |
| 5 | Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 6 | Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran | | ✓ | | | |
| 7 | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) | ✓ | | | | |
| 8 | Penyampaian materi yang berurutan | | ✓ | | | |
| 9 | Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran | ✓ | | | | |
| 10 | Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa | ✓ | | | | |

Pardomuan Nauli,2023



Pohan Hakiki Hutagaol, S.Pd

Lampiran 10

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 097341 Pandomuan Nauli

Penyusun : Juriah

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : *SINTA AGUSTINA MANURUNG*

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Kurang setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|----|---|---------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Saya sangat tertarik dengan video animasi | ✓ | | | | |
| 2 | Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 3 | Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajari materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 4 | Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | | ✓ | | | |
| 5 | Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media video animasi | ✓ | | | | |
| 6 | Saya dapat lebih mudah memahami materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia melalui video animasi | ✓ | | | | |
| 7 | Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut | ✓ | | | | |
| 8 | Belajar menggunakan video animasi pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan | ✓ | | | | |
| 9 | Saya menjadi lebih tau tentang Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | | ✓ | | | |
| 10 | Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang Kanampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | ✓ | | | | |

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Lampiran 11

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

**Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 097341
Pardomuan Nauli**

Penyusun : Juriah

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : Kalista Gunia Bella

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Kurang setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|----|---|---------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Saya sangat tertarik dengan video animasi | ✓ | | | | |
| 2 | Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 3 | Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajarkan materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 4 | Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 5 | Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media video animasi | | ✓ | | | |
| 6 | Saya dapat lebih mudah memahami materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia melalui video animasi | ✓ | | | | |
| 7 | Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut | ✓ | | | | |
| 8 | Belajar menggunakan video animasi pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan | ✓ | | | | |
| 9 | Saya menjadi lebih tau tentang Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | ✓ | | | | |
| 10 | Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | ✓ | | | | |

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Lampiran 12

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

**Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 097341
Pardomuan Nauli**

Penyusun : Juriah

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : FAHWI

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Kurang setuju
 4 = Setuju
 5 = Sangat setuju

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | |
|----|---|---------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Saya sangat tertarik dengan video animasi | ✓ | | | | |
| 2 | Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 3 | Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajari materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | | ✓ | | | |
| 4 | Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis | ✓ | | | | |
| 5 | Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media video animasi | ✓ | | | | |
| 6 | Saya dapat lebih mudah memahami materi kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia melalui video animasi | ✓ | | | | |
| 7 | Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut | ✓ | | | | |
| 8 | Belajar menggunakan video animasi pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan | | ✓ | | | |
| 9 | Saya menjadi lebih tau tentang Kenampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | ✓ | | | | |
| 10 | Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang Kanampakan alam dan buatan, serta pembagian waktu di Indonesia | ✓ | | | | |

$$P: \frac{40}{50} \times 100\% = 96\%$$

Lampiran 13

Angket Kepraktisan Video Animasi Menurut Siswa

| NO | Siswa | Hasil Angket | Data Mentah | Nilai | Kriteria |
|----------------------|-------|--------------|-------------|-------|-------------|
| 1 | KA | 47 | 0,94% | 94 | Sangat Baik |
| 2 | IN | 46 | 0,92% | 92 | Sangat Baik |
| 3 | FV | 46 | 0,92% | 92 | Sangat Baik |
| 4 | AH | 46 | 0,92% | 92 | Sangat Baik |
| 5 | IP | 46 | 0,92% | 92 | Sangat Baik |
| 6 | WA | 47 | 0,94% | 94 | Sangat Baik |
| 7 | DA | 47 | 0,94% | 94 | Sangat Baik |
| 8 | RA | 46 | 0,92% | 92 | Sangat Baik |
| 9 | RR | 47 | 0,94% | 94 | Sangat Baik |
| 10 | SJ | 49 | 0,98% | 98 | Sangat Baik |
| 11 | K | 48 | 0,96% | 96 | Sangat Baik |
| 12 | AM | 48 | 0,96% | 96 | Sangat Baik |
| 13 | FA | 49 | 0,98% | 98 | Sangat Baik |
| 14 | CM | 47 | 0,94% | 94 | Sangat Baik |
| 15 | NK | 49 | 0,98% | 98 | Sangat Baik |
| 16 | KS | 49 | 0,98% | 98 | Sangat Baik |
| 17 | F | 48 | 0,96% | 96 | Sangat Baik |
| 18 | SA | 48 | 0,96% | 96 | Sangat Baik |
| 19 | A | 49 | 0,98% | 98 | Sangat Baik |
| Jumlah | | | | 1898 | Sangat Baik |
| Rata-Rata Presentasi | | | | 99,8% | |

Lampiran 14

DOKUMENTASI

1. Proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli dengan menggunakan video animasi



2. Foto dengan wali kelas V



3. Foto dengan Kepala Sekolah



FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JURIAH
 NPM : 1902090027
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

JURIAH

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

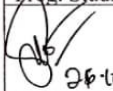

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : JURIAH
 N P M : 1902090027
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,66

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|---|--|--|
|  | Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli | 26/10/2022  |
| | Pengaruh Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli. | |
| | Pengaruh Perhatian Orang tua Terhadap Keseriusan Belajar Anak Di Kelas I SD 097341 Pardomuan Nauli. | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



JURIAH

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2630 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Juriah**
 N P M : 1902090027
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD 097341

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 02 November 2023

Medan, 07 Rab'ul Akhir 1444 H
 02 November 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : JURIAH
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS
Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak
melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAHSUMATERAUTARA
FAKULTASKEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : JURIAH
NPM : 1902090027
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli
Nama Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

| Tanggal | Bimbingan Proposal | Paraf | Keterangan |
|------------|---|-------|------------|
| 26/06/2022 | ACC Judul Proposal | | |
| 19/01/2023 | Revisi Penulisan | | |
| 25/01/2023 | Revisi latar belakang dan observasi awal. | | |
| 27/01/2023 | Revisi landasan teoritis | | |
| 31/01/2023 | Revisi sumber dan kutipan | | |
| 04/02/2023 | Revisi kerangka berpikir | | |
| 07/02/2023 | Revisi kisi-kisi instrumen indikator dan daftar pustaka | | |
| 08/02/2023 | ACC Seminar | | |

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, 8 Februari 2023
Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1074 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 08 Sya'ban 1444 H
01 Maret 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD 097341 Pandomuan Nauli
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Juriah**
 N P M : 1902090027
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD 097341 Pandomuan Nauli

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dra. H. Salsabilla Nurrita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Penting!!****





PEMERINTAH KABUPATEN SIMALUNGUN
 KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
 KECAMATAN PEMATANG BANDAR
SD NEGERI 097341 PARDOMUAN NAULI
 Jln. Pardomuan Nauli, Kec. Pematang Bandar, Kab. Simalungun

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 01/SDN/C/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah Kepala Sekolah SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : JURIAH
 NPM : 1902090027
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenis Program : Strata Satu (S1)
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar nama tersebut akan melaksanakan **Penelitian** dalam rangka Menyusun Skripsi dengan Judul : **"Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli"** pada bulan Februari-Mei 2023

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pardomuan Nauli, 26 Mei 2023

Mengetahui,
 Kepala Sekolah


 Nuhayati Simaremare, S.Pd.K



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : JURIAH
Npm : 1902090027
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Pardomuan Nauli, 15 Juli 2000
Alamat Asal : Pardomuan Nauli, Huta Rumah Sua
No. Hp : 082281456893
Email : juriahiyyah@gmail.com
Nama Ayah : Parno
Nama Ibu : Sulase

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli Tamat Tahun : 2012
2. MTS Darul Muttaqin Kandungan Tamat Tahun : 2015
3. MAN 1 SIMALUNGUN Tamat Tahun : 2018

Juriah : Pengembang Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 097341 Pardomuan Nauli

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|------------------------------|
| 17% SIMILARITY INDEX | 17% INTERNET SOURCES | 9% PUBLICATIONS | 11% STUDENT PAPERS |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|------------------------------|

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | repository.umsu.ac.id Internet Source | 3% |
| 2 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 3 | repository.uinjambi.ac.id Internet Source | 1% |
| 4 | repository.unpkediri.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | ejournal.undiksha.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper | 1% |
| 7 | eprints.walisongo.ac.id Internet Source | 1% |
| 8 | journal.uinsi.ac.id Internet Source | 1% |
| 9 | docobook.com Internet Source | <1% |