

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR**Salailawati<sup>1</sup>, Kartini<sup>1</sup>, Mety Toding Bua<sup>1</sup><sup>1</sup>Universitas Borneo Tarakan, Tarakan, Indonesia.Email: [kartinipgsd@borneo.ac.id](mailto:kartinipgsd@borneo.ac.id)

Informasi Artikel	Abstrak
Diterima: 24-11-2022 Direview: 07-12-2022 Disetujui: 30-12-2022	Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik dilihat dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D). Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang diadaptasi oleh Borg and Gall. Penilaian kelayakan media video animasi pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 78% dengan kategori layak, validasi ahli media sebesar 84%, dan validasi ahli praktisi sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa uji coba terbatas sebesar 91,6%, dan pada angket respon siswa uji coba lapangan sebesar 91,7% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi maka, pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik tema pahlawanku dinyatakan layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
<b>Kata Kunci</b> <i>Pengembangan Media, Video Animasi, Pembelajaran Tematik, Sekolah Dasar</i>	

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dan mendasar dalam suatu bangsa dan negara. Hal ini untuk memajukan dan mengembangkan sebuah negara agar dapat bersaing di kancah dunia (Simanjuntak et al., 2021). Agar pendidikan menjadi maju, maka proses belajar mengajar merupakan faktor terpenting yang perlu diperhatikan. Melalui proses belajar mengajar kita dapat melihat bagaimana tujuan belajar dapat tercapai atau tidaknya. Upaya membentuk kepribadian dalam suatu proses belajar dapat dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sebagai tolok ukur dalam ketercapaiannya. Selain itu, terdapat faktor guru, siswa, sarana serta lingkungan yang menjadi faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu faktor untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media ini pun mampu menyampaikan informasi yang disampaikan oleh penyampai informasi dapat diterima dengan jelas oleh penerima informasi. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa apalagi selama pandemi covid-19 masih berlanjut (Arsyad, 2009:3). Menurut Brown (dalam Brahmantara dkk, 2013:3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan di samping itu bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun pada kenyataannya di sekolah-sekolah masih sering ditemui pembelajaran dalam kelas tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa memahami pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di salah satu SD Negeri Tarakan bahwa dalam proses belajar mengajar selama daring guru masih jarang atau bisa dikatakan tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan sekadar menggunakan gambar yang telah dicetak lalu guru menggunakan grup WhatsApp untuk menyampaikan ke siswa, setelah itu guru memberikan tugas yang beragam mulai dari membuat rangkuman, dan menyelesaikan soal. Guru juga belum pernah melakukan

pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran selama pandemi Covid-19.

Hal inilah yang menjadi salah satu kendala guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran ditengah wabah Pandemi Covid-19 karena siswa harus belajar dari rumah masing-masing. Guru juga menyatakan bahwa siswa lebih menyukai dan tertarik terhadap media pembelajaran yang berisi gambar-gambar dan juga media yang berupa permainan, karena dapat menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam belajar serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari. Mengembangkan media video animasi yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar yang menyajikan dan menerapkan sketsa gambar 2D atau 3D sesuai dengan aturan proyeksi yaitu media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi Kinemaster atau aplikasi bantuan lainnya.

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar (Munir, 2013). Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak frame maka gambar yang dihasilkan semakin baik. Video animasi merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran tematik. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu siswa menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. 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.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan pengembangan produk media berupa video animasi. Video animasi adalah salah satu media yang dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran buku tematik, karena video animasi bisa membawa anak berimajinasi ke dalam materi di buku tematik tema pahlawanku yang abstrak ke bentuk yang lebih konkret. Sehingga media ini bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dan memahami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Sugiyono, 2018) memberikan pengertian penelitian dan pengembangan yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu didasarkan pada alur model penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi. Penelitian ini mengembangkan produk

berupa media pembelajaran video animasi pada materi tematik tema pahlawanku di kelas 4 SD.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan sebuah produk, melihat kelayakan produk, terhadap produk yang dihasilkan. Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2018), prosedur penelitian dan pengembangan ini meliputi enam dari sepuluh langkah model prosedural penelitian dan pengembangan yakni: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi massal. Produk penelitian dan pengembangan pada penelitian ini dilakukan sampai pada tahap sepuluh yaitu produksi massal.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari hasil validasi oleh ahli media, materi, dan praktisi. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian dari lembar validasi ahli media, materi, dan praktisi. Instrumen pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi, wawancara, lembar validasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapat hasil berupa angka. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan angket respon siswa. Data-data yang diperoleh kemudian akan dianalisis sebagai berikut:

Uji kelayakan dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh dari para ahli media dan ahli materi menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Purwanto (2014). Teknik analisis data kuantitatif berupa pemberian lembar angket validasi kepada validator, kemudian peneliti mendeskripsikan angka-angka tersebut. Menghitung rata-rata nilai yang diperoleh dari validator dengan rumus berikut ini:

$$NP = \frac{\sum x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut ini

**Tabel 1 Kriteria Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi oleh Validasi Ahli**

Interval Kriteria	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
62%-80%	Layak
43%-61%	Cukup Layak
33%-42%	Kurang Layak
< 32%	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2014)

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran Video Animasi pada pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku di kelas 4 SD Tarakan. Media pembelajaran Video Animasi telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil sebagai berikut: 1) melakukan potensi dan masalah. Hasil wawancara dengan guru kelas IV ditemukan permasalahan terkait guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga dalam pembuatan media memerlukan biaya dan waktu. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang dimiliki sekolah menjadi kendala guru dalam

menvariasikan media pembelajaran dan guru lebih menggunakan buku paket tematik atau bahan ajar lainnya seperti LKS, gambar, dan lain-lainnya.

2) Melakukan pengumpulan informasi. Peneliti mengumpulkan informasi dari hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media pembelajaran karena guru hanya menggunakan aplikasi *Group WhatsAap* dan *zoom meeting*. Sehingga pada saat pembelajaran materi yang disampaikan berjalan kurang baik. Pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran melalui aplikasi *zoom meeting* pembelajaran lebih berpusat kepada guru sehingga menyebabkan siswa cenderung lebih pasif. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman hasil belajar. Karena adanya permasalahan tersebut, peneliti akhirnya mengembangkan media pembelajaran yaitu pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik tema pahlawanku di kelas 4 SD Tarakan.

3) Melakukan rancangan produk. Peneliti melakukan perancangan atau perencanaan media video animasi. Tahap perancangan dilakukan lima tahap yaitu: a) merancang konsep desain pembelajaran video animasi, b) penyusunan materi, c) pemilihan *background* yang sesuai, d) karakter dan *backsound*, e) serta perekaman suara atau penjelasan materi.

4) Melakukan validasi desain. Pengembangan media pembelajaran Video Animasi divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Validasi yang dilaksanakan dalam penelitian sebagai berikut: a) Validasi ahli media. Media pembelajaran video animasi oleh Bapak Roby Zulkarnain Noer, M.Pd. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan, pada bulan Maret 2022. Analisis hasil validasi media terhadap media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Presentase Skor	Keterangan
1	Ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi	4	80%	Layak
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	80%	Layak
3	Keseimbangan antara proporsi gambar, ilustrasi dan teks	4	80%	Layak
4	Ketetapan ukuran font pada media video animasi	4	80%	Layak
5	Ketepatan pemilihan Karakter	4	80%	Layak
6	Kesesuaian gambar dengan Cerita	4	80%	Layak
7	Gambar-gambar yang terdapat dalam media pembelajaran video animasi dapat membantu siswa memahami materi	4	80%	Layak
8	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran sehingga mudah untuk dibaca	4	80%	Layak
9	Kualitas gambar (warna dan background)	5	100%	Sangat Layak
10	Suara terdengar sangat Jelas	5	100%	Sangat Layak
	Presentase	42	84%	Sangat Layak

**SALINGDIDIK IX 2022****Sains, Lingkungan dan Pendidikan**

Berdasarkan hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 84% dimana nilai tersebut dikategorikan sebagai kategori sangat layak dengan tingkat kelayakan berada pada rentang 81%-100%. Validator media menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan di lapangan dengan revisi.

b) Validasi ahli materi. Media pembelajaran video animasi oleh Ibu Desy Irsalina Savitri, M.Pd. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan, pada bulan Maret 2022. Analisis hasil validasi media terhadap media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Presentase Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	4	80%	Layak
2	Kesesuaian media pembelajaran video animasi dengan tujuan pembelajaran	4	80%	Layak
3	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi	4	80%	Layak
4	Kesesuaian kata dan kalimat dalam media pembelajaran	4	80%	Layak
5	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	80%	Layak
6	Kejelasan materi dalam media pembelajaran video animasi	3	60%	Cukup Layak
7	Kesesuaian kata dan kalimat dalam media pembelajaran	4	80%	Layak
8	Ketetapan materi mudah dipahami	4	80%	Layak
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	80%	Layak
10	Kesesuaian kalimat/bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	80%	Layak
Persentase		39	78%	Layak

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh presentase sebesar 78% dimana nilai tersebut dikategorikan sebagai kategori layak dengan tingkat kelayakan berada pada rentang 62%-80%. Validator materi menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

c) Validasi ahli praktisi. Media pembelajaran video animasi divalidasi oleh Ibu Sri M, S.Pd Wali kelas IV SD Tarakan, pada bulan April 2022. Analisis hasil validasi praktisi terhadap media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Analisis Hasil Validasi Praktisi**

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	Presentase Skor	Keterangan
1	Tampilan media pembelajaran video animasi secara keseluruhan mudah dipahami	5	100%	Sangat Layak
2	Kemudahan dalam memulai Media	5	100%	Sangat Layak
3	Tampilan gambar yang terdapat dalam media	5	100%	Sangat Layak
4	Saya dapat memberikan materi dengan menggunakan media	4	80%	Layak

5	Media pembelajaran video animasi dapat dipelajari oleh Siswa	4	80%	Layak
6	Kesesuaian antara konsep dengan gambar dalam media	4	80%	Layak
7	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media	4	80%	Layak
8	Media terlihat jelas pada saat Pembelajaran	4	80%	Layak
9	Soal-soal yang digunakan sesuai dengan materi yang Dijelaskan	5	100%	Layak
10	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media	4	80%	Layak
Presentase		44	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi praktisi diperoleh persentase sebesar 88% dimana nilai tersebut dikategorikan sebagai kategori sangat layak dengan tingkat kelayakan berada pada rentang 81%-100%. Validator praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dilapangan tanpa revisi.

Rekapitulasi presentase skor aspek kelayakan berdasarkan analisis penilaian dan validator media, materi, dan praktisi dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Skor Aspek Kelayakan**

No.	Validator		Keterangan
1	Validator Media	84%	Sangat Layak
2	Validator Materi	78%	Layak
3	Validator Praktisi	88%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>83,3%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu media yang memberikan kesan yang unik sehingga memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini senada dengan yang disampaikan bahwa motivasi dapat meningkatkan prakarsa (inisiasi) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas (Ormrod, 2009). Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan melihat video animasi. Tugas-tugas yang diperoleh siswa merupakan jembatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk sampai pada tujuan belajarnya. Media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik tema pahlawanku memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) memberikan kejutan dalam setiap *scene* video, (2) meningkatkan daya imajinasi anak memahami isi dari materi tersebut, (3) membantu anak memahami dan mengerti materi pembelajaran yang telah disampaikan, (4) dapat digunakan berulang kali, (5) media memiliki keunikan bentuk gambar dan memiliki video lagu di dalamnya. Untuk mengetahui kelayakan dari media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dengan melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu dilakukan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Setelah dikatakan layak dari para ahli, maka tahap selanjutnya melakukan penelitian ke sekolah dengan menemui wali kelas IV A untuk mengomunikasikan terkait jadwal penelitian dan pemilihan 5 orang siswa yang telah dipilih oleh wali kelas untuk dijadikan subjek dalam uji coba terbatas. Setelah guru kelas dan peneliti mulai mengatur jadwal maka peneliti mulai mengajar dan berinteraksi dengan siswa akan tetapi tetap mematuhi protokol kesehatan. Setelah pembelajaran berakhir peneliti memberikan lembar angket respon kepada siswa sebagai subjek dalam penelitian. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Sugiyono. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan

media pembelajaran video animasi yang layak ditinjau dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Produk akhir media pembelajaran video animasi, telah melalui tahap validasi, validasi ahli media, ahli materi, ahli praktisi. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, secara keseluruhan memperoleh 83,3% media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji coba.

Media yang dikembangkan pada aspek materi dilihat dari kesesuaian media dengan aspek pembelajaran. Sejalan dengan Suryani (2018) menyatakan ahli materi adalah seorang ahli di bidangnya yang akan menilai ketepatan isi materi pada media yang dikembangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Validasi materi diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi yang berisi kriteria yang disusun berdasarkan modifikasi Nisda (2017) dengan lembar angket validasi materi disusun dengan skala Likert interval 5 sampai 1 dengan keterangan angka 5 yaitu "Sangat Layak", 4 yaitu "Layak", 3 yaitu "Cukup Layak", 2 yaitu "Kurang Layak", dan 1 yaitu "Sangat Tidak Layak". Hasil validasi materi diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi Nisda (2017). Indikator tersebut terdiri atas: 1) media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, 2) kesesuaian media pembelajaran video animasi dengan tujuan pembelajaran, 3) media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi, 4) kesesuaian kata dan kalimat dalam media pembelajaran, 5) kemudahan memahami bahasa yang digunakan, 6) kejelasan materi dalam media pembelajaran video animasi, 7) kesesuaian warna dalam media pembelajaran, 8) memudahkan siswa memahami materi, 9) kesesuaian bentuk dalam media pembelajaran, 10) kesesuaian kalimat/bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Hasil validasi oleh materi diperoleh persentase 78% berada pada kriteria layak. Kelayakan media pembelajaran video animasi sesuai dengan kriteria yang dikemukakan yaitu hasil validasi yang termasuk dalam kategori layak mencapai persentase 62% - 80% (Purwanto, 2014).

Hasil validasi media diperoleh lembar angket validasi media yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi (Purwanto, 2014). Indikator tersebut terdiri dari: 1) ketepatan ukuran gambar dan ilustrasi, 2) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 3) keseimbangan antara proporsi gambar, ilustrasi dan teks, 4) kelengkapan cakupan kosa kata, 5) ketepatan pemilihan karakter, 6) kesesuaian gambar dengan cerita, 7) gambar-gambar yang terdapat pada media pembelajaran video animasi dapat membantu siswa memahami materi, 8) ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran sehingga mudah untuk dibaca, 9) kualitas gambar (warna dan *background*), 10) suara terdengar sangat jelas. Hasil validasi media memperoleh persentase 84% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran video animasi sesuai dengan kriteria yaitu hasil validator termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100% (Purwanto, 2014).

Hasil validasi diperoleh dari lembar angket validasi praktisi yang berisi indikator-indikator yang telah dimodifikasi Pramesti (2015). Indikator tersebut terdiri atas: 1) tampilan media pembelajaran video animasi secara keseluruhan mudah dipahami, 2) kemudahan dalam memulai media, 3) tampilan gambar yang terdapat dalam media, 4) saya dapat memberikan materi dengan menggunakan media, 5) media pembelajaran video animasi dapat dipelajari oleh siswa, 6) kesesuaian antara konsep dengan gambar dalam media, 7) penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media, 8) media terlihat jelas pada saat pembelajaran, 9) soal-soal yang digunakan sesuai dengan materi yang dijelaskan, 10) kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam media. Hasil validasi oleh praktisi diperoleh persentase 88% berada pada kriteria sangat layak. Media pembelajaran video animasi layak digunakan berdasarkan ahli praktisi yang termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.

# SALINGDIDIK IX 2022

## Sains, Lingkungan dan Pendidikan

Berdasarkan pembahasan dan rekapitulasi tim ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik tema pahlwanku di kelas 4 SD Negeri 007 Tarakan dinyatakan layak digunakan dengan persentase 83,3% dengan kategori Sangat Layak.

### D. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik yang dikembangkan menggunakan alur penelitian model Borg and Gall memperoleh persentase kelayakan dari tim validator ahli yaitu ahli materi 78% dengan kategori layak, ahli media 84% dengan kategori sangat layak, dan ahli praktisi 88% dengan kategori sangat layak.

### E. Daftar Pustaka

- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Ormrod, J. Ellis. (2009). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Jilid 1*. Erlangga.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565.  
<http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604><https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/viewFile/604/pdf>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.