



## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD

Pirda Amalia<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [maliapirda2909@gmail.com](mailto:maliapirda2909@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media video animasi pembelajaran untuk siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media video animasi pada Tema 7 indahny keragaman di negeriku siswa kelas IV SD. Dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada pengembangan (*R&D*) dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif diubah menjadi data kuantitatif. Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 86,6%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahny keragaman dinegeriku. Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 82%. Persentase ini termasuk kriteria sanagat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahny keragaman dinegeriku. Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahny keragaman di negeriku.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi.

### Abstract

*This study aims to: (1) produce learning animation video media for fourth grade elementary school students, (2) determine the feasibility of animated video media on Theme 7, the beauty of diversity in my country for fourth grade elementary school students. From the results of the feasibility validation by material experts, media experts and learning experts. This research is a type of research and development with reference to development (R&D) with a 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique, namely descriptive qualitative, was converted into quantitative data. Based on the explanation that is divided into 3 aspects above, the average overall assessment of the teacher's response to the media is obtained by a percentage of 86.6%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as a medium in learning activities for fourth grade elementary school students with the theme of the beauty of diversity in my country. Based on the explanation that is divided into 4 aspects above, the average overall assessment of media expert reviews gets a percentage of 82%. This percentage includes very valid criteria (very feasible) to be used as a medium in the learning activities of fourth grade elementary school students with the theme of the beauty of diversity in my country. Based on the explanation that is divided into 4 aspects above, the average overall assessment of the material expert's review gets a percentage of 80%. This percentage includes valid criteria to be used as a medium in the learning activities of fourth grade elementary school students with the theme of the beauty of diversity in my country.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Learning Media, Animated Videos.



## PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, yang artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi di mana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan dengan mesin, baik mesin produksi maupun mesin komputer. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi oleh pendidik dan peserta didik agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini.

Perkembangan teknologi saat ini terus mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan, 2018).

Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni, 2021). Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Pendidikan sekolah dasar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa pada tahap pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, guru sekolah dasar dituntut untuk dapat menciptakan inovasi dalam pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran. guru harus kreatif dalam menyampaikan materi, salah satunya dengan membuat media pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga

pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Salah satu mata pelajaran yang cukup berpengaruh pada kurikulum 2013, yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006: 5). Dari pendapat Depdiknas dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan tema yang bertujuan memberikan pengalaman langsung pada siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 118319 Tasik Raja, diketahui bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti proses pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang variatif. Guru sudah menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran, namun masih belum optimal. Pembelajaran yang berlangsung belum menggunakan media yang berbasis informasi dan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku ajar (buku paket) dalam proses pembelajaran. Kurang maksimalnya penggunaan alat, bahan dan media pembelajaran tentu akan menjadi hambatan bagi kelancaran proses pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan perangkat pembelajaran dapat mengurangi hambatan pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Menurut Dr. Muhammad Hasan (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini, bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan (Pratiwi, Triyono, & Warsiti, 2017). Dari pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pendukung yang dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

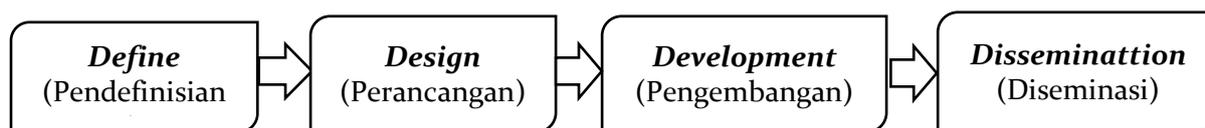
1. Bagaimana mengembangkan media video animasi materi indahya keragaman di negeriku dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi materi indahya keragaman di negeriku dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi materi indahya keragaman di negeriku yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.”

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa Pengembangan Pengembangan Media Video Animasi Tema Indahya Keberagaman di Negeriku Siswa Kelas IV ini menggunakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. masing-masing tindakan yang terjadi secara berulang hingga akhirnya menghasilkan beberapa tindakan.

Pengembangan Media Video Animasi Tema Indahya Keberagaman di Negeriku Siswa Kelas IV ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).



**Gambar 1**  
**Model Pengembangan 4D**

Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) terdiri dari 4 tahap. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, peneliti memodifikasi model ini hanya menjadi 3 tahap, yaitu hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan).

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru kelas VI di SD N 118319 Tasik Raja Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan Media Video Animasi Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. Objek dari penelitian ini adalah. Media Video Animasi Materi Indahnya Keragaman di Negeriku.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan respon guru terhadap kelayakan Media Video Animasi Indahnya Keragaman di Negeriku.

Data proses pengembangan produk Video Animasi berupa data deskriptif kualitatif. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk Kelayakan Validasi.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kelayakan akan dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Lembar Validasi**

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

### **Subjek, Objek Dan Waktu Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Objek dalam penelitian ini adalah masalah mengembangkan aplikasi canva pada materi ekosistem. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101893 Bangun Rejo Jalan limau Mungkur Dusun II, Bangun Rejo, Kec, Tanjong Morawa, Kab.Deli Serdang.

### **Instrumen Dan Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

### **Teknik Analisis Data**

Data dari penelitian ini dilakukan melalui angket. Dari data yang telah diperoleh dari aspek kelayakan terhadap yang dihasilkan pada suatu produk. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media. Analisis data menggunakan data kuantitatif untuk menguji pada kelayakan produk yang sedang dikembangkan yang diambil dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Pada hasil jawaban angket guru yang diukur menggunakan skala Likert. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat dikatakan layak jika memenuhi indikator antara lain:

1. Penelaah menyatakan jika media pembelajaran dapat digunakan memerlukan adanya sedikit revisi atau tanpa suatu revisi yang disebut layak secara teoritik.
2. Pada hasil respon guru dapat memberikan respon yang positif yang dihasilkan melalui angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada tema indahnya keragaman di negeriku, peneliti membagikan lembar kuesioner/angket validasi kepada beberapa validator. Berikut hasil penilaian oleh validator ahli:

C. Tabel Penilaian

Aspek yang dinilai	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
Fungsi dan Manfaat	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran peserta didik				✓	
	Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik			✓		
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian bahasa berdasarkan kaidah tata bahasa Indonesia					✓
	Bahasa yang digunakan dalam Media Video mudah dipahami oleh siswa				✓	
Visual Media	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i> video pembelajaran				✓	
	Kesesuaian pemilihan <i>Font</i> (huruf) pada media video pembelajaran				✓	
	Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)					✓
	Pemilihan gambar pada media video pembelajaran menarik				✓	
Audio Media	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan peserta didik			✓		
	Suara narator terdengar jelas dan informatif					✓

D. Masukan Validator

- Suara musik tidak boleh sama besar dengan suara narator,
- Video masih harus lebih komunikatif dan interaktif

Medan, 5 Juli 2022

*(Signature)*  
 Nita Lestari, S.Pd, M.Pd  
 NIDN 0126099002

Gambar 2  
 Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi oleh ahli media dilihat dari 4 aspek yaitu fungsi dan manfaat, kelayakan bahasa, visual media dan audio media video animasi tema indahny keragaman dinegeriku. Lembar validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu:

1. Aspek fungsi dan manfaat media video animasi terdiri dari 2 pernyataan yaitu : 1) Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran peserta didik mendapat skor 4, dan 2) Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik mendapat skor 3.
2. Aspek kelayakan bahasa pada media video animasi terdiri dari 2 pernyataan yaitu : 1) Kesesuaian bahasa berdasarkan kaidah tata bahasa Indonesia mendapat skor 5, 2) Bahasa yang digunakan dalam Media Video mudah dipahami oleh siswa mendapat skor 4.
3. Aspek Visual media video animasi terdiri dari 4 pernyataan yaitu : 1) Kesesuaian pemilihan warna background video pembelajaran mendapat skor 4, 2) Kesesuaian pemilihan *Font* (huruf) pada media video pembelajaran mendapat skor 4, 3) Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar) mendapat skor 5, dan 4) Pemilihan gambar pada media video pembelajaran menarik mendapat skor 4.
4. Aspek audio media video animasi terdiri dari 2 pernyataan yaitu : 1) Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan peserta didik mendapat skor 3 dan, 2) Suara narator terdengar jelas dan informatif mendapat skor 5.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 82%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahny keragaman dinegeriku.

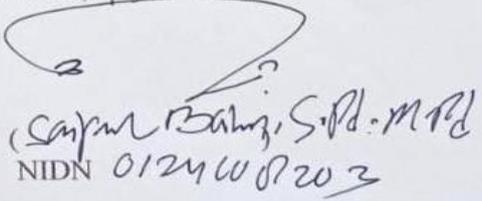
**C. Tabel Penilaian**

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).				✓	
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan				✓	
	3. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
Keakuratan Materi	4. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tuntutan kurikulum				✓	
	5. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.				✓	
Kemutakhiran Materi	6. Media mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh				✓	
	7. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8. Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				✓	
	9. Materi pembelajaran pada media tidak mengandung unsur kebencian				✓	
	10. Dengan Melihat/menonton Media Video siswa lebih mudah memahami Materi yang disampaikan				✓	

**D. Masukan Validator**

- Pergelas suara narator

Medan, 4 juli 2022

  
 (Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd.)  
 NIDN 0124600203

**Gambar 3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator ahli materi adalah Bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi materi dilakukan dengan cara

memberikan *print out* RPP yang disajikan dalam media video animasi berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP. Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari 10 pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media video animasi. validasi terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu :

1. Aspek Kesesuaian materi dengan SK dan KD terdiri dari 3 pernyataan yaitu : 1) Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD) mendapat skor 4, 2) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan mendapat skor 4, dan 3) Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran mendapat skor 4,
2. Aspek keakuratan materi terdiri dari 2 pernyataan yaitu : 1) Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tuntutan kurikulum mendapat skor 4, dan 2) Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mendapat skor 4.
3. Aspek kemutakhiran materi terdiri dari 2 pernyataan yaitu : 1) Media mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh mendapat skor 4 dan , 2) Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik mendapat skor 4.

Aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik terdiri dari 3 pernyataan yaitu : 1 Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik mendapat skor 4, 2) Materi pembelajaran pada media tidak mengandung unsur kebencian mendapat skor 4, dan 3) Dengan Melihat/menonton Media Video siswa lebih mudah memahami Materi yang disampaikan mendapat skor 4.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 4 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahny keragaman dinegeriku.

Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Penyajian Materi Media</b>	1. Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi Dasar				✓	
	2. Kesesuaian materi yang disajikan pada media Video Animasi dengan tujuan pembelajaran					✓
	3. Kemudahan media Video Animasi untuk memahami materi yang disajikan					✓
	4. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
	5. Media pembelajaran Video Animasi materi indah nya keanekaragaman di negeriku mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
<b>Tampilan Media</b>	6. Media Video Animasi menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik				✓	
	7. Kemerintahan tampilan media Video Animasi untuk dipelajari oleh peserta didik				✓	
	8. Kejelasan tulisan pada media Video Animasi					✓
	9. Penyajian gambar media Video Animasi menarik perhatian siswa untuk Belajar				✓	
	10. Penggunaan gambar desain media Video Animasi tepat dengan materi				✓	
	11. Warna tampilan dan background pada media pembelajaran Video Animasi kombinasi warna yang menarik dan jelas					✓
<b>Keterlibatan Peserta Didik dalam Menggunakan Media</b>	12. Media yang dikembangkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan Pembelajaran					✓
	13. Kemampuan media mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran				✓	
	14. Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran				✓	
	15. Kemampuan media menciptakan rasa semangat peserta didik				✓	

**Gambar 4**  
**Hasil Validasi Respon Guru**

Validator respon guru adalah Ibu Nurlaila Ritonga, S.Pd. Validasi oleh guru dilihat dari empat aspek yaitu penyajian materi media, tampilan media, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu:

1. Aspek penyajian materi media terdapat 5 pernyataan yaitu : 1) Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar mendapat skor 4, 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada media video animasi dengan tujuan pembelajaran mendapat skor 5, 3) Kemudahan media video animasi untuk memahami materi yang disajikan mendapat skor 5, 4) Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa mendapat skor 4, dan 5) Media pembelajaran Video Animasi materi indahnyakeanekaragaman di negeriku mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mendapat skor 4.
2. Aspek tampilan media terdiri dari 6 pernyataan yaitu : 1) Media Video Animasi menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik mendapat skor 4, 2) Kemenarikan tampilan media Video Animasi untuk dipelajari oleh peserta didik mendapat skor 4, 3) Kejelasan tulisan pada media Video Animasi mendapat skor 5, 4) Penyajian gambar media Video Animasi menarik perhatian siswa untuk Belajar mendapat skor 4, 5) Penggunaan gambar desain media Video Animasi tepat dengan materi mendapat skor 4, dan 6) Warna tampilan dan background pada media pembelajaran Video Animasikombinasi warna yang menarik dan jelas mendapat skor 4.
3. Aspek keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media terdiri dari 4 pernyataan yaitu : 1) Media yang dikembangkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan Pembelajaran mendapat skor 5, 2) Kemampuan media mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran mendapat skor 4, 3) Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran mendapat skor 4, dan 4) Kemampuan media menciptakan rasa semangat peserta didik mendapat skor 4.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 86,6%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahnyakeanekaragaman di negeriku.



**Gambar 5**  
**Cover Media Animasi Tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku**

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 82%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahnnya keragaman dinegeriku. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema indahnnya keragaman dinegeriku. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema indahnnya keragaman dinegeriku Dengan adanya media menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) telah menghasilkan suatu

produk berupa media video animasi pada pembelajaran tematik tema indah keragaman di negeriku. Di dalam media video animasi memiliki keunggulan yaitu selain tampilan yang menarik, media video bisa digunakan secara umum atau individual, pemutaran dapat diputar sesuai keinginan, dapat diulang-ulang, suasana harus hening saat penyajian materi, penyajian obyek secara detail, tidak memerlukan pencahayaan khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat. Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media video animasi materi indah keragaman di negeriku yang dikembangkan peneliti dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afni, (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>

- Ichsan, (2018). Pembelajaran IPA dan lingkungan: analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131-140.
- Pratiwi, I. W., Triyono, & Warsiti. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inkuiri*, 2(1), 88-105.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Siregar, R. N., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Mujib, A. (2023). Increasing Students Self-Regulated Learning Through A Realistic Mathematical Education. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Siregar, R. N., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Mujib, A. (2022). Improving Student Learning: Mathematical Reasoning Ability Through A Realistic Mathematic Education. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2698-2713.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- Wahyuni, R. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 222-229.
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.