

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di Indonesia saat ini tengah memasuki masa transisi dari revolusi 4.0 ke revolusi era *society 5.0*. Revolusi industri 4.0 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, merupakan sebuah revolusi besar yang terjadi dalam perkembangan kehidupan manusia, teknologi digital telah merambah ke berbagai bidang kehidupan manusia di antaranya bidang ekonomi, sosial, politik tidak luput juga bidang pendidikan¹. Sedangkan *society 5.0* lebih menekankan upaya untuk menjadikan manusia sebagai pusat inovasi (*human center*) tetap beriringan dengan kemajuan teknologi yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas kehidupan. Sehingga dalam dunia pendidikan pada era *society 5.0* guru dituntut untuk dapat mengarahkan peserta didik agar sesuai dengan kompetensi kecakapan abad ke-21 yakni kemampuan berkomunikasi, kreatif, berpikir kritis dan berkolaborasi. Hal ini sejalan dengan Usmaedi yang mengemukakan bahwa untuk menghadapi kompleksitas tantangan kehidupan masyarakat era *society 5.0* peserta didik tidak cukup jika hanya dibekali dengan kemampuan “calistung” baca, tulis dan hitung, tetapi juga perlu dibekali dengan kompetensi masyarakat global atau kecakapan abad ke-21 yang dikenal dengan sebutan “*Four Cs*” yaitu *communicators, creators, critical thinkers, and collaborators*.²

¹ Ading Sunarto et al., “Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif,” *Jurnal LOKABMAS Kreatif* 01, no. 02 (n.d.): 56–61.

² Usmaedi, “Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade,” *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 2, no. 3 (2021): 63–79.

Pendidikan yang berkualitas merupakan visi pemerintah seperti yang diketahui bahwa tujuan pendidikan berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab³. Kemudian terlepas dari hal tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Pada era ini tidak hanya sumber daya manusia saja yang dipupuk akan tetapi kompetensi guru juga ditingkatkan sesuai perkembangan saat ini. Tuntutan profesional guru juga dipaparkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 4 tentang kedudukan dan fungsi guru serta pasal 20 tentang kewajiban guru pada poin a dan b yang mengemukakan perencanaan, melaksanakan proses pembelajaran bermutu, meningkatkan dan mengembangkan kompetensi secara berkelanjutan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Tahun 2003 Nomor 20, Pasal 3.

⁴ Pendidikan. 30 Desember 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Guru Dan Dosen* Tahun 2005 Nomor 14, Pasal 4.

Kemampuan dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu tantangan bagi guru pada saat ini. Salah satunya adalah dalam bidang pengembangan media ajar dengan memanfaatkan berbagai sumber yang sudah tersedia saat ini. Semua sumber informasi dan aplikasi dalam pembuatan media ajar dapat ditemukan dengan mudah sesuai dengan kebutuhan serta dengan biaya yang relatif murah. Informasi yang diperoleh dapat diakses kapan saja tanpa memandang waktu dan kondisi⁵.

Kemampuan profesional guru adalah kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga belajar aktif akan berlangsung karena seluruh potensi peserta didik diarahkan dan dikembangkan secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran⁶. Profesionalisme guru adalah suatu bidang pekerjaan yang berbasis pada keahlian guru itu sendiri. Seorang guru profesional sebaiknya memahami apa, mengapa, dan bagaimana suatu pekerjaannya dilakukan. Guru perlu mengetahui upaya dan langkah strategis serta memahami bidang keahliannya. Oleh sebab itu, seorang profesional bukan hanya dibekali keahlian tertentu, tetapi juga ditopang oleh mental dan kepribadian yang mendukung bidang keahlian dan pekerjaannya⁷. Hal ini sejalan dengan pendapat Karwati dan Priansa yang mengemukakan bahwa guru profesional memiliki kemampuan dalam menguasai materi secara luas dan mendalam yang memungkinkan

⁵ Dira Novisya dan Festiye, *Meta Analisis Video Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, Jurnal Garuda Kemendikbud, Vol. 5 No. 1 (2019), hlm 50.

⁶ Sunowo Peningkatan et al., "Sunowo Peningkatan Kemampuan Profesional Guru Melalui Supervisi Akademik Teknik Individual Conference (IC) Di SDN 1 Tumpuk Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo," *FKIP- Education Vitae* 3, no. 1 (2016): 142–64.

⁷ Bambang Dalyono dan Dwi Ampuni Agustina, "Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu," *Jurnal Polines*, vol. 2 No. 1 (2016), hlm 13-22.

terintegrasinya media pembelajaran dengan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru juga membimbing peserta didik sesuai standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional guru. Standar proses dalam suatu pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik secara psikologis peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, guru dapat menguasai cara agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu ranahnya ialah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan bertujuan untuk mengoptimalkan penyampaian materi, mengefektivaskan komunikasi dan interaksi antara pendidik ke peserta didik. Hal ini sejalan dengan *Association for Education and Communication Technology (AECT)* dalam Sadiman yang mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk yang digunakan di dalam proses penyebaran informasi (materi) dari pendidik ke peserta didik⁸.

Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan isi dalam materi pembelajaran dengan menampilkan hal-hal yang terlihat lebih nyata, dan konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi materi

18. ⁸ Sadiman, S Arief, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm

yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Asni Furoidah bahwa media merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran karena dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, pesan, perhatian dan minat peserta didik dalam pemaparan materi pelajaran. Media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi terdiri dari buku, *tape recorder*, *tape*, kamera video, perekam video, film, foto, gambar, grafik, dan komputer merupakan komponen sumber belajar yang dapat merangsang seseorang untuk belajar⁹.

Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi lebih *fleksibel* dan juga ekonomis, karena dapat dibuat kapan saja dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu serta kemudahan akses dan gratis untuk digunakan. Salah satu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang diteliti oleh Hidayatul Maulidta dan Wahyu Sukartiningsih, pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk peserta didik kelas III. Media tersebut menjelaskan cara menulis teks eksposisi dengan mudah, dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Seseorang dianggap dapat mengingat 20% saat membaca, 30% saat mendengar, 40% saat melihat, 50% saat mengucapkan, 60% saat melakukan, 80% saat

⁹ Asni Furoidah, *Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Al Fuṣṣa : Arabic Language Education Journal Vol. 2 No. (2 Juli 2020), hlm 25.

mendengar dan melihat, dan 90% seseorang dapat mengingat saat mereka melihat, mendengar sekaligus mempraktikkan.¹⁰

Berdasarkan wawancara dan observasi dimulai pada tanggal 29 Juli 2022 dengan wali kelas v.d sekaligus guru tematik yakni ibu Irmawati, S.Pd¹¹ serta peserta didik kelas v.d SD Negeri 074 Palembang diketahui bahwa di antara kelas v hanya lokal D yang jarang menggunakan media pembelajaran. Guru mengatakan bahwa jarang menggunakan media dikarenakan ribet untuk menyiapkan segala peralatannya jadi menggunakan media hanya di waktu tertentu saja. Sedangkan guru lokal kelas v lainnya dianggap masih muda sehingga rajin membuat media pembelajaran.

Saat penelitian secara langsung terlihat bahwa saat proses pembelajaran, media yang digunakan yaitu papan tulis, spidol dan juga buku. Media yang sering guru gunakan yaitu media gambar dalam bentuk penugasan, selain itu guru juga beranggapan menggunakan metode ceramah dan diskusi sudah cukup efektif dengan mengandalkan daya pikir, imajinasi dan pengalaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menggunakan buku tematik. Di sisi lain di dalam buku tematik kurang menarik dikarenakan proporsi tulisan lebih banyak dibandingkan gambar, yang membuat peserta didik cenderung bosan. Teknologi komputer belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, fasilitas

¹⁰ Hidayatul Maulidta dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD*, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 6 No.5 (2018), hlm 681–682.

¹¹ Irmawati, guru kelas VD SD Negeri 074 Palembang. “wawancara di SD Negeri 074 Palembang” 29 Juli 2022.

yang ada di sekolah cukup lengkap dengan adanya proyektor, *speaker*, 4 laptop dan 34 *Chrome book*, siap untuk digunakan. Kaitan antara fasilitas dan pengetahuan guru sangat erat. Jika fasilitas tersedia namun pengetahuan belum maksimal maka hal yang didapatkan juga tidak optimal. Jika ingin mendapatkan hasil berupa peningkatan pemahaman peserta didik maka keduanya harus seimbang. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk menghadirkan suatu pengembangan media ajar yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memiliki motivasi dan semangat untuk terus belajar dan juga dengan harapan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di sekolah.

Pembuatan video animasi menggunakan bantuan aplikasi *InShot* dilakukan pada materi tematik dengan tema 5 ekosistem. Alasan dalam memilih materi tematik tema 5 sub tema 1 dikarenakan isi materi berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik sehari-hari terutama berkaitan dengan lingkungan alam. Dikarenakan untuk mengobservasi lingkungan sekitar memerlukan waktu yang panjang sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang lebih representatif media berbasis video animasi, yang berguna untuk menjelaskan tentang ekosistem kehidupan makhluk di sekitar. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton, membosankan dan mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik, maka peneliti mengambil judul Penelitian berupa pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik di SD Negeri 074 Palembang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Pada pembelajaran tematik media jarang dimanfaatkan guru dalam proses penyampaian materi khususnya pada kelas v.d sehingga membuat peserta didik cenderung pasif.
2. Perangkat pembelajaran di SD Negeri 074 Palembang sudah cukup memadai, hanya saja pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal.
3. Perlunya pengembangan media dalam proses pembelajaran tematik terutama pada materi tema 5 ekosistem

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar pembahasan tidak meluas dan fokus pembahasan semakin jelas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V.d SD Negeri 074 Palembang
2. Penelitian ini didasarkan pada pembelajaran tematik kelas V Tema 5 ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem
3. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar, tingkat kelayakan, dan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan teliti sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk peserta didik kelas v SD Negeri 074 Palembang?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan penelitian di antaranya adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah dan desain yang dilakukan dalam pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang

2. Mengetahui tingkat kelayakan pada pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang
3. Mengetahui tingkat kepraktisan pada pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tematik tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media ini dibuat dengan harapan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik kelas V SD Negeri 074 Palembang. Berikut manfaat pengembangan yang diperoleh:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan menjadi suatu referensi tambahan di dalam dunia pendidikan sekaligus dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan, orang tua, dan guru untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang sudah tersedia saat ini terutama dalam pembuatan media pembelajaran, mencapai pembelajaran yang bermakna dengan media yang dikembangkan, dapat memudahkan dalam memahami materi ajar, sehingga membuat peserta didik merasa belajar adalah suatu hal yang menyenangkan dan dengan begitu dapat tercapainya tujuan dengan hasil yang lebih baik dari yang sebelumnya.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pembelajaran menggunakan media video animasi dapat mempermudah proses berpikir dan transfer ilmu (materi) dari guru, dilihat dari peningkatan hasil belajar.
- b. Bagi Guru, diharapkan guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan inovasi dan kreativitas sendiri, dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran yang menarik, Serta mempermudah dalam penyampaian materi ajar yang relevan.
- c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dan bahan informasi dalam upaya peningkatan kualitas pendidik bahkan pendidikan serta menjelaskan pentingnya media dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kualitas pemahaman peserta didik.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan, menambah pengalaman dalam penulisan karya ilmiah, dan memajukan pola pikir peneliti terkait pengembangan media pembelajaran video animasi.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan dianggap relevan sebagai sumber rujukan dan dapat menggambarkan relevansi serta perbedaan dengan penelitian yang sedang diteliti:

1. Khairun Nasihin (2019), *Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 materi fotosintesis kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya*. Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media, mengembangkan profil media animasi, mengetahui tingkat validitas kepraktisan dan juga keefektifan media menggunakan *Adobe Flash CS6* pada peserta didik. Metode yang digunakan berupa pengembangan atau *Research and Development* (RnD) yang bersifat deskriptif. Hasil dan kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam membuat pengembangan media sudah benar sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran, media dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran sehari-hari¹².

Berdasarkan penelitian tersebut, adapun persamaannya terdapat pada metode yang dikembangkan yaitu penelitian dan pengembangan (RnD), dengan produk yang dihasilkan berupa video animasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada model penelitian, peneliti menggunakan model ADDIE dilakukan pada tingkat sekolah dasar sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif pada tingkat Mts atau sekolah menengah pertama.

2. Dessy Rahma Sari (2021), *Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis video animasi pada tema 6 sub tema 1 kelas IV di MI Quraniah*

¹² Khairun Nasihin, *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Materi Fotosintesis Kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya*, (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2019, Halaman 96.

8 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perencanaan desain media, menguji tingkat kevalidan media serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model yang dikembangkan *Tessmer*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid oleh validator dan praktis untuk digunakan dapat dilihat dari respon positif pada setiap tahapan penelitiannya yaitu: *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small grup evaluation, dan field test*¹³.

Berdasarkan penelitian tersebut, adapun persamaannya terdapat pada metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (RnD) menghasilkan produk berupa video animasi dengan sasaran penelitian peserta didik sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu ADDIE sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model *tessmer*.

3. Suryaman & Yani Suryanti (2022), *Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan Aplikasi InShot untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II sekolah dasar*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan aplikasi *InShot* dengan melihat dan menganalisis tingkat kelayakan dalam penerapan pembelajaran daring, serta keefektifan

¹³ Dessy Rahma Sari, *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV Di MI Quraniah 8 Palembang*, (UIN Raden Fatah Palembang, 2021), Halaman 120.

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kognitif. Penelitian ini termasuk dalam kategori pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi memenuhi tingkat kevalidan dalam artian media yang dikembangkan absah untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran, setelah diuji coba pada peserta didik menuai respon yang positif yaitu menunjukkan tingkat keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik terutama pada ranah kognitif.¹⁴

Berdasarkan penelitian tersebut, adapun persamaannya terdapat pada metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (RnD) menggunakan model pengembangan ADDIE menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Inshot*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek, waktu, dan tempat penelitian.

4. Maulida Fikria Nasol (2017), *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Website Melalui Portal Moodle Pada Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang*. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah pada pembelajaran tematik di madrasah dengan menghasilkan produk berupa *website* dilengkapi buku ajar, buku panduan dan video, menjelaskan proses pengembangan media dan menganalisis keefektifan dan kemenarikan media. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model desain Dick

¹⁴ Suryaman dkk, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Aplikasi *InShot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. 3 (2022) Halaman 841-842.

and Carey. Hasil dan kesimpulan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik integratif terbukti efektif dan menarik berdasarkan hasil *pre-test*, *post test* dan tanggapan siswa.

Berdasarkan penelitian tersebut, adapun persamaannya terdapat pada metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (RnD), sasaran penelitian yaitu pada peserta didik sekolah dasar dengan pembelajaran tematik. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model yang digunakan, peneliti menggunakan model ADDIE dengan produk yang dihasilkan berupa video animasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model desain Dick and Carey dengan produk berupa link atau *website*.¹⁵

¹⁵ Maulida Fikria Nasol, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Website Melalui Portal Moodle Pada Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang" (2017).