

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman ilmu dan teknologi juga ikut berkembang pesat dan berefek kepada pembaharuan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang juga ikut berkembang, yang kemudian perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari menjadi semakin canggih berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan manusia. Adapun salah satu aspek tersebut ialah aspek pendidikan yang sangat berdekatan dengan ilmu pengetahuan.

Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Pendidikan dapat berdampak positif dan juga negatif dalam membentuk karakter seseorang melalui perkembangan IPTEK yang terjadi.¹ Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.² Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan

¹ Chairul Anwar Et Al., "The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universities The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 87

² Nindi Widi Astuti dkk, Pengembangan Modul Tematik Berbasis Inkuiri Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 2 Manfaat Energi Kelas V SD/MI. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba* Vol 01, No 01 2022, hlm57

secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.³

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik.⁴ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).⁵ Menurut R.Gagne belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana

³ Yuberti, "Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global", *Akademika*, 20.1 (2015). h.137

⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan*, 9.1 (2020), 8

⁵ Nurlaina dkk, Analisis Model Pembelajaran Blended Kelas V di SDN 22 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol 1, No 4 2022, hlm 689.

terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.⁶

Sedangkan menurut Good dan Bohpy dikutip dari Budi Susetyo mengatakan bahwa belajar adalah proses internal sebagaimana peristiwa kognitif yang tidak dapat disamakan dengan peristiwa yang nampak. Demikian pula Hilgard berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana ditimbulkan atau dirubahnya suatu kegiatan karena memberikan respon terhadap keadaan. Perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan (kematangan) atau keadaan organisme sementara, akan tetapi ada pengaruh lainnya di antaranya kelelahan atau pengaruh obat-obatan⁷

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia.⁸ Belajar merupakan kebutuhan dasar setiap peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam hidupnya sebagai learning experiences (pengalaman belajar) agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Peserta didik yang dapat mengelola diri untuk selalu menjaga motivasi belajar agar dapat memenuhi setiap hierarki (jenjang) kebutuhan sebagai tujuan dari proses belajar yang dilakukan.⁹ Secara umum, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar&Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana,2013), hlm. 1

⁷ Mardiah Astuti, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri,2016), hlm. 23

⁸ Muhamad Afandi, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di MI Muhammadiyah Tanjung Inten , *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6, no. 1, (Juni, 2019), 1-13.

⁹ Syaiful Bahri Dj dan Aswan Zin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 3

secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁰ Mengajar dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pendidik harus memiliki strategi yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar tidak membosankan dan monoton sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan akan lebih aktif dalam pembelajaran.¹¹ Guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik. Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, baik internal sekolah maupun eksternal sekolah. Guru adalah figur seorang pemimpin. Guru sebagai arsitektur, guru dapat membentuk jiwa dan watak anak didik.¹² Sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran.¹³ Media merupakan perantara yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar. Media sangat beragam jenisnya seiring dengan kemajuan teknologi saat ini.¹⁴ Media Pembelajaran merupakan cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara

¹⁰ Aunnurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, cet.11 (Bandung: Afabeta, 2019), hlm.35

¹¹ Eka Putri Samarinda dkk. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol 1, No 4 2022 hlm 753

¹² Fitriyani Maghfiroh dkk. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Siswa". *Jurnal Ilmiah PGMI* Vol 5, No 1 2019 hlm 96.

¹³ Muhamad Afandi, Rosa Fadhilah Sari, and Kms. Mas'ud Ali. "Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah". *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 2 (December 30, 2020): 73-82. Accessed June 2, 2021.

¹⁴ Dispi Riska, Muhamad Afandi, dan Mardiah Astuti, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS SWISHMAX DI MIN 2 PALEMBANG" *Al-Mudarris: Journal Of Education* [Online], Volume 2 Number 2 (18 August 2019)

harfiah “perantara” atau ‘pengantar’.¹⁵ Media adalah sarana yang dapat berfungsi sebagai perantara yang berguna untuk menumbuhkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.¹⁶ Media pembelajaran juga merupakan semua upaya yang dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi kemampuan dalam cara berpikir anak, perhatian anak dalam belajar.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD N 19 Banyuasin 1. Disekolah ini masih belum ada pengembangan bahan ajar pada materi teks prosedur karena hal inilah yang menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran tersebut. Setelah melakukan observasi peneliti mewawancarai ibu Umaysyah, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV dari hasil wawancara tersebut Pendidik masih sangat terpacu pada buku dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas masih sangat monoton siswa juga kurang tertarik dalam pembelajaran pada materi teks prosedur. Kesulitan yang dihadapi oleh pendidik dan siswa sebagai hasil dari observasi dan wawancara, perlu untuk mengembangkan media interaktif baru yang menghasilkan hasil yang efisien serta berdaya guna sepanjang cara pembelajaran Dalam sebuah penggunaan media ialah hal yang penting bagi berlangsungnya suatu pelajaran didalam kelas, pembelajaran

¹⁵ Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana,2017), hlm 62

¹⁶ Danang Setyadi, —Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika,|| *Jurnal Satya Widya* 33, no. no 2 (2017): 87–92.

¹⁷ Eva Nabila Putri dkk. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Ar-Ridho Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol 5, No 1 2023 hlm4993

kreatif, komunikatif, dan inovatif yang meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁸ Manfaat dari kegunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁹ Salah satu media yang bisa menanggulangi kesulitan yang dialami yaitu media video animasi. Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.²⁰ Video merupakan pengolahan, penyimpanan, teknologi pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Agnew dan Kellermen berpendapat bahwa video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.²¹ Video Animasi merupakan salah satu bentuk dari media audio visual.²² Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.²³ Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu video animasi sangat berpengaruh untuk proses pembelajaran hal ini terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan

¹⁸ Shella Syafitri Rahma Diani, Yuberti, *Uji effect Size Model Pembelajaran Scrumble dengan Mendia Video terhadap Hasil Belajar Fisika peserta Didik kelas X Man 1 Pesisir Barat*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5, 2016.

¹⁹ Sohibun and Filza Yuliana Ade, Pengembangan Media Berbasis Vitrusl Class Berbantuan Goole Drive, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2 2017

²⁰ Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018 Hlm 19-23

²¹ Hanifatul Mafazah, „Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi”, *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6.4 (2017), 341.

²² Rumuan, Deni dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis . . .*, hlm218

²³ Ibid., hlm 381

visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya.²⁴ Salah satu aplikasinya yaitu aplikasi Powtoon dengan bagian support sarana merupakan program aplikasi Photoshop.²⁵ Program Aplikasi yang berbasis online pembuatan video untuk presentasi maupun media pembelajaran yaitu aplikasi *Powtoon*.²⁶

Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple.²⁷ Tampilan *Powtoon* mirip dengan Power Point, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi.²⁸

Dari uraian masalah diatas serta dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK VIDEO**

²⁴ Muhamaad Afandi dkk, *Model dan Metode pembelajaran di sekolah*, (Semarang: UNISSULA Press,2013), hlm 22

²⁵ Arnold. R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 145-150

²⁶ Ariyanto. R., Katun. S., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII D Smp Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 122-127

²⁷ Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan, ”*Jurnal Civics*,2018.

²⁸ Powtoon,“Powtoon – Brings Awesomeness To Your Presentations” Powtoon Ltd, 2017.

ANIMASI MENGGUNAKAN *POWTOON* PADA MATERI TEKS PROSEDUR KELAS IV”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VI pada mata materi teks prosedur masih rendah
2. Peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran karena masih terkesan monoton.
3. Didalam proses pembelajaran pendidik masih banyak yang belum menggunakan bahan ajar.
4. Peserta didik memerlukan pembaruan dalam penggunaan bahan ajar pada saat proses pembelajaran.
5. Guru masih suka menggunakan buku sebagai bahan ajar.
6. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru
7. Siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah sangat diperlukan untuk mengarahkan peneliti agar mencapai sasaran dan memberikan arahan serta dapat memperoleh tujuan yang diinginkan. Untuk menghindari terjadinya suatu batasan terhadap ruang lingkup suatu permasalahan supaya pembahasan yang dilakukan terlampaui jauh melebar dengan tujuan agar pembatasan fokus, maka fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peneliti ini fokus pada pembelajaran tematik kelas IV Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 3 muatan Bahasa Indonesia
2. Peneliti ini akan dilaksanakan di kelas IV yang berperan sebagai objek penelitian.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 19 Banyuasin 1

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1?
3. Bagaimana keefektifan pada bahan ajar video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1
2. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1

3. Untuk mengetahui keefektifan pada bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV SDN 19 Banyuasin 1.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam disiplin ilmu pendidikan dan keguruan khususnya terkait pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas khazanah keilmuan dan menjadi rujukan atau referensi khususnya terkait dengan pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Menambah pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV
 - 2) Sebagai acuan guru dalam mengoptimalkan pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan *powtoon* pada materi teks prosedur siswa kelas IV

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan bahan ajar berbentuk video animasi menggunakan powtoon pada materi teks prosedur dan menjadi acuan pada pengembangan bahan ajar yang kreatif lagi

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pendidikan sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran disekolah.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan bisa memotivasi pembaca agar dapat dijadikan acuan atau referensi dalam menyusun sebuah penelitian berupa jurnal atau skripsi terkhusus bagi calon pendidik.

G. Tinjauan Pustaka

1. Jurnal tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V, oleh Delila Khoiriyah Mashuri, dengan Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi mencapai 84%, ahli mediaa mencapai 77%. Hasil uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian materi sebesar 89% dan penilaian media sebesar 87%. Kepraktisan media video animasi didapat dilihat dari hasil validasi yang

dilakukan oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi praktis dan layak digunakan. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90%. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama sama mengembangkan media pembelajaran video animasi, sedangkan perbedaannya terletak pada peneliti memfokuskan meneliti kelas IV sedangkan di jurnal ini memfokuskan meneliti kelas V²⁹

2. Jurnal tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, dengan Hasil penelitian menunjukkan produk media pembelajaran tervalidasi dan dalam kategori menarik. Secara klasikal hasil validasi ahli isi bidang studi sebesar 80%, validasi ahli media dan desain pembelajaran sebesar 78%. Tingkat daya tarik pada penelitian ini sebesar 84% pada uji coba kelompok kecil, dan 87% pada uji kelompok besar. Kesimpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran video animasi dua dimensi tervalidasi ahli dan menarik. Adapun persamaan jurnal tersebut yaitu sama sama mengembangkan Media pembelajaran Video Animasi , sedangkan perbedaannya peneliti memfokuskan materi pembelajaran Teks

²⁹ Delila Khoiriyah Mashuri, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V, *Jurnal JPGSD*, Vol 08, Nomor 05 Tahun 2020, 893-903

prosedur kelas IV sedangkan jurnal tersebut pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS.³⁰

3. Jurnal tentang Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V, oleh Margereta Widiyasanti dan Yulia Ayryza, dengan hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang layak dan efektif pada materi pahlawan pergerakan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Subjek pada penelitian ini adalah 27 siswa kelas V SD Proketen sebagai kelas kontrol, 33 siswa SD 1 Godegan sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa SD Talkondo sebagai kelas uji coba. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji Anova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi pahlawan pergerakan nasional kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Kelayakan media video animasi oleh ahli materi mendapat penilaian dengan kategori “Baik”, dan oleh ahli media mendapat penilaian “Sangat Baik”. Hasil uji kelayakan media video animasi oleh guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori “Baik”. Hasil uji t pada motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai $t=2,513$ pada taraf signifikansi $p= 0,015$, ($p<0,05$) dan

³⁰ Relis Agustien, Nurul Umammah, Sumarno, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, Vol 1, 19-23

karakter tanggung jawab antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai $t = 3,810$ pada taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Jadi, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi, sedangkan perbedaannya terletak pada peneliti di jurnal memfokuskan kelas V sedangkan penelitian ini memfokuskan kelas IV.³¹

4. Jurnal tentang Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar, oleh Putu Jerry Radita Ponza, Nyoman Jampel, Komang Sudarma, hasil dari penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video animasi pembelajaran, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran, dan (3) mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara dan tes objektif. Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan

³¹ Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza, Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Nomor 1, Tahun VIII April 2018

penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh $t_{hitung} = 20,88$, lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Adapun persamaannya terletak pada memfokuskan media video animasi. Sedangkan perbedaannya yaitu jurnal tersebut mengembangkan media video animasi pada pembelajaran kelas IV sedangkan penelitian ini mengembangkan media video animasi pada materi teks prosedur kelas IV.³²

5. Jurnal dengan Judul Pengaruh Media Animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif, oleh Kadek Sukiyasa dan Sukoco, hasil penelitian ini adalah Tujuan untuk mengetahui

³² Putu Jerry Radita Ponza, Nyoman Jampel, Komang Sudarma, Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar, *Jurnal EDUTECH*, Vol 6, Tahun 2018, 9-19

pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group desain. Jumlah responden sebanyak 63 orang. Instrumen pengumpulan data hasil belajar adalah tes, dan instrumen pengumpulan data motivasi belajar adalah angket. Data analisis dengan statistik parametris, yaitu uji-t dengan teknik independent sampel t-test dengan uji lanjut dengan uji Scheffe. Hasilnya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif pada siswa kelas X TKR di SMKN 1 Seyegan, dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media power point. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama membahas mengenai media video animasi. Perbedaannya terletak pada jurnal memfokuskan pengaruh Hasil belajar dan motivasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini membahas tentang pengembangan pada materi teks prosedur.³³

³³ Kadek Sukiyasa dan Sukoco, Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013