

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
ANIMAKER PADA TOPIK PECAHAN SENILAI  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**OLEH:  
NILA OKTAVIA  
NIM. 19129270**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

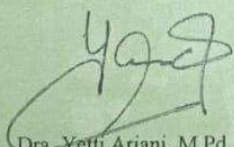
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
ANIMAKER PADA TOPIK PECAHAN SENILAI  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Nila Oktavia  
NIM/BP : 19129270/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

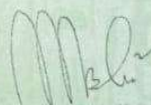
Padang, Februari 2023

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui Oleh,  
Pembimbing



Dra. Yeti Ariani, M.Pd  
NIP.19601202 198803 2001



Dr. Melva Zainil, M.Pd  
NIP. 19740116 2003212 2002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Video Animasi Menggunakan *Animaker*  
pada Topik Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama : Nila Oktavia  
NIM : 19129270  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji,

|            | Nama                            | Tanda Tangan |
|------------|---------------------------------|--------------|
| 1. Ketua   | : Dr. Melva Zainil, M.Pd        | (.....)      |
| 2. Anggota | : Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd  | (.....)      |
| 3. Anggota | : Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D | (.....)      |

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nila Oktavia

NIM : 19129270

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada  
Topik Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penciplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2023

Saya yang menyatakan



Nila Oktavia

NIM. 19129270

## ABSTRAK

**Nilia Oktavia.2023.**Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Animaker* Pada Topik Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar

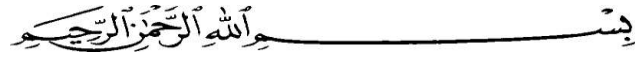
Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang ditemukan di sekolah dasar bahwa belum adanya pengembangan video animasi pecahan senilai menggunakan aplikasi *Animaker*. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN16 Puncak Lawang, SDN 05 Puncak Lawang dan SDN 06 Cubadak Lilin belum terlihat adanya media video animasi khususnya menggunakan aplikasi *animaker* pada saat proses pembelajaran masih terfokus menggunakan buku siswa dan buku guru. Guru juga belum pernah menggunakan media video animasi menggunakan *animaker* di dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi menggunakan *animaker* di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif.

Pengembangan video animasi menggunakan *animaker* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik, serta tes evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validasi bahan ajar secara keseluruhan oleh tiga validator, yaitu aspek materi, bahasa dan media memperoleh nilai rata-rata presentase 92,85% dengan kategori sangat valid, (2) hasil uji praktikalitas bahan ajar oleh guru dan peserta didik masing-masing diperoleh nilai 93,75 % dan 92,85 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi menggunakan *animaker* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV SD.

Kata Kunci: Video Animasi, *Animaker*, model pengembangan ADDIE

## KATA PENGANTAR



Pujidansyukur penelitiucapkankehadiratAllahSubhana Wa Ta'alakarena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat membuat karya ini, denganizin-Nya memberikan peneliti ide dan pemikiran yang tertuang selama perjalananpenyelesaianskripsi yang berjudul "**Pengembangan Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar**".

Adapunyangmenjaditujuanpenelitianinskripsiiniadalahuntukmelengkapi syarat memperolehgelar sarjana pendidikanyang harus dipenuhiolehsetiapmahasiswajurusanPendidikanGuruSekolahDasar(PGSD)diFakultasIlmu Pendidikan(FIP) UniversitasNegeri Padang(UNP).

Dalampenelitianpengembanganini,penelitibanyakmemperolehbimbingandanbantuandariberbagaipihak.Untukitupadakesempataninipenelitimengucapkan terimakasih kepada:

1. IbuDra. Yetti Ariani, M.Pd, Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku KetuaJurusan PGSD FIP UNP dan Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telahmemberikanizin untuk penelitian ini.
2. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Koordinator UPP III Jurusan PGSD FIPUNPyangtelahmemberikanizinuntukpenelitianinidanselakupembimbing yang dengan sabar, tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu,tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dansaranyang sangat berharga kepada penelitidalam menyelesaikan skripsiini.
3. Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd, Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd selaku dosenpengujil dan pengujiII yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan,dansaranyangberhargauntukkesempurnaan skripsiini.

4. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Bapak Dr. Adrias, M.Pd., Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberibimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada penelitidalampenulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf jurusan PGSD yang telah memberikansumbanganpikirannyaselamapenelitimenuntutilmudalamperkuliahan.
6. Bapak Munawir, S.Pd selaku kepala SDN 06 Cubadak Lilin dan Ibu Netti Irawati, M.Pd selaku kepala SDN 16 Puncak Lawang yangtelahmemberikanizin,fasilitas,dankemudahankepadapenelitidalammelaksanakapenelitianini.
7. Ibu Ledi Ana, S.Pd selakugurukelasIV SDN 06 Cubadak Lilin dan Ibu Widyawati, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 16 Puncak Lawang yang telah menerima peneliti dengan baik dan mau berkolaborasi untukmelaksanakanpenelitian.
8. Seluruh Bapak danIbu guru serta karyawanSDN 06 Cubadak Lilin dan SDN 16 Puncak Lawang yangikut melancarkan pelaksanaanpenelitianini.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayah Pardinal, Ibu Reni Hayati Adik Muhammad Ramadani, besertakeluargabesaryangselalumemberikando'adandukunganbaikmorilmaupunmaterilkepadapeneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini..
10. Sahabat dan rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan, semangatdan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, terkhusus Helda, Hanum, Anisa, Uul, Kur, Kak Dini, teman-temanmahasiswa PGSD FIP UNP, serta teman-teman yang namanya tidak bisadisebutkansatu-persatu.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aminya Robbal 'alamin.*

Penelitian skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya karya ilmiah ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun peneliti sudah berusaha dengan sebaik mungkin, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya. Aminya Robbal'alam.

Padang, Januari 2023



Peneliti



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN

SKRIPSI HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR BAGAN ..... viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL ..... xii

DAFTAR LAMPIRAN ..... xiii

BAB PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah ..... 1

B. Rumusan masalah ..... 7

C. Tujuan pengembangan ..... 8

D. Spesifikasi produk yang diharapkan ..... 8

E. Manfaat pengembangan ..... 9

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan ..... 9

G. Definisi istilah ..... 10

A. Landasan Teori ..... 12

1. Hakikat Media Pembelajaran ..... 12

|  |    |
|--|----|
| a. Pengertian Media Pembelajaran.....            | 12 |
| b. Fungsi Media Pembelajaran .....               | 13 |
| c. JenisMedia Pembelajaran .....                 | 14 |
| d. Manfaat Media Pembelajaran .....              | 16 |
| e. Contoh Media Pembelajaran.....                | 17 |
| f. Permasalahan Terkait Media Pembelajaran ..... | 19 |
| 2. HakikatVideo Pembelajaran.....                | 20 |
| a. PengertianVideo Pembelajaran.....             | 20 |
| b. Karakteristik video Pembelajaran .....        | 20 |
| c. Kelebihan Video Pembelajaran.....             | 22 |
| 3. Video Animasi.....                            | 24 |
| 4. <i>Animaker</i> .....                         | 25 |
| a. Pengertian <i>Animaker</i> .....              | 25 |
| b. Kelebihan <i>Animaker</i> .....               | 26 |
| c. Langkah-Langkah <i>Animaker</i> .....         | 27 |
| 5. Ruang Lingkup Pecahan Senilai.....            | 31 |
| B. PenelitianyangRelevan.....                    | 33 |
| C. KerangkaBerpikir .....                        | 34 |

## **BABIII METODE PENGEMBANGAN**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| A. ModelPengembangan .....         | 38 |
| B. ProsedurPengembangan.....       | 39 |
| C. Uji CobaProduk.....             | 46 |
| 1. Subjekuji cobaproduk .....      | 46 |
| 2. Jenisdata .....                 | 46 |
| 3. Instrumentpengumpulandata ..... | 46 |
| 4. Teknikanalisis data .....       | 48 |

## **BABIV HASIL PENGEMBANGAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. PenyajianData Uji Coba ..... | 48 |
| a. Tahap Analyze .....          | 48 |

|  |           |
|--|-----------|
| b. Tahap <i>design</i> .....                         | 57        |
| c. Tahap <i>development</i> .....                    | 63        |
| d. Tahap <i>Implementetation</i> .....               | 64        |
| e. <b>Tahapevaluation</b> .....                      | <b>65</b> |
| B. Analisis Data .....                               | 65        |
| 1. Analisisdata uji validitas Video Aniamsi.....     | 66        |
| 2. Analisisdata uji praktikalitas Video Aniamsi..... | 77        |
| 3. Analisisdata uji efektivitas Video Aniamsi.....   | 82        |
| C. RevisiProduk .....                                | 83        |
| D. Pembahasan.....                                   | 88        |
| <br><b>BABVSIMPULANDANSARAN</b>                      |           |
| A. Simpulan .....                                    | 93        |
| B. Saran .....                                       | 94        |
| <b>DAFTARRUJUKAN</b> .....                           | <b>95</b> |

**Bagan**

**Hal**

1. Bagan 1 Kerangka Berpikir ..... 37

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| 1. Gambar2.1Tampilan Website Aplikasi Animaker.....                 | 21 |
| 2. Gambar2.2Tampilan Menu Log In Animaker .....                     | 21 |
| 3. Gambar2.3Gambar 2.3 Tampilan Proses <i>Sign In</i> Animaker..... | 22 |
| 4. Gambar2.4Tampilan Menu Animaker .....                            | 22 |
| 5. Gambar2.5Langkah Awal untuk Mulai Membuat Video Animasi.....     | 23 |
| 6. Gambar2.6Template Video Animasi Animaker .....                   | 24 |
| 7. Gambar2.7Pilihan Karakter Video Animasi.....                     | 24 |
| 8. Gambar2.8Tampilan Fanel Fitur.....                               | 25 |
| 9. Gambar2.9 <i>Font</i> padaAplikasi <i>Kinemaster</i> .....       | 25 |
| 10. Gambar3.1 Observasi diSDN 16 Puncak Lawang.....                 | 26 |
| 11. Gambar3.2 Observasi diSDN 05 Cubadak Lilin .....                | 27 |
| 12. Gambar3.3 Observasi diSDN 05 Puncak Lawang.....                 | 27 |
| 13. Gambar4.1 Tampilan Identitas Media Video Animsi.....            | 29 |
| 14. Gambar 4.2 Tampilan Ucapan Pembukaan Video Animasi.....         | 30 |
| 15. Gambar4.3 Tampilan Capaian Pembelajaran .....                   | 31 |
| 16. Gambar 4.4 Tampilan Materi Media Video Animasi .....            | 32 |
| 17. Gambar 4.5 Tampilan Guru Menjelaskan Media Video Animasi .....  | 32 |
| 18. Gambar4.6 Tampilan Materi Media Video Animasi .....             | 54 |
| 19. Gambar4.7 Tampilan Materi Media Video Animasi .....             | 54 |
| 20. Gambar4.8Tampilan Soal Media Video Animasi.....                 | 55 |
| 21. Gambar4.9 Tampilan Penjelasan Soal Media Video Animasi .....    | 55 |
| 22. Gambar4.10 Tampilan Soal Evaluasi Media Video Animasi.....      | 55 |
| 23. Gambar4.11 Tampilan Biodata Penulis.....                        | 56 |
| 24. Gambar4.12 Tampilan Biodata Dosen Pembimbing .....              | 56 |
| 25. Gambar4.13 Tampilan Biodata Kontributor 1 .....                 | 56 |
| 26. Gambar4.14 Tampilan Biodata Kontributor 2.....                  | 57 |

|   |    |
|---|----|
| 27. Gambar 4.15 Tampilan Referensi.....                 | 57 |
| 28. Gambar 4.16 Referensi Sebelum Revisi.....           | 58 |
| 29. Gambar 4.17 Referensi Setelah di Referensi.....     | 58 |
| 30. Gambar 4.18 Penggunaan PUEBI sebelum di revisi..... | 58 |
| 31. Gambar 4.19 Penggunaan PUEBI setelah di Revisi..... | 59 |
| 32. Gambar 4.20 Gaya Tulisan Sebelum di Revisi.....     | 59 |
| 33. Gambar 4.21 Gaya Tulisan Setelah di Revisi.....     | 59 |
| 34. Gambar 4.22 Gambar Sebelum di Revisi.....           | 60 |
| 35. Gambar 4.23 Gambar Setelah di Revisi.....           | 60 |



## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b>  | <b>Hal</b> |
|---|------------|
| Tabel 3.1 Nama-nama Validator .....                             | 47         |
| Tabel 3. 2Penskoran Validitas Video Animasi Pecahan.....        | 49         |
| Tabel 3. 3Kategori Validitas Pengembangan video animasi.....    | 49         |
| Tabel 3. 4 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik .....  | 50         |
| Tabel 3. 5 Kategori Kepraktisan Video Pembelajaran.....         | 51         |
| Tabel 3. 6 Skala Interval Nilai.....                            | 52         |
| Tabel 4. 1 Hail Uji Validatas Keseluruhan .....                 | 64         |
| Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Materi ..... | 66         |
| Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Bahasa ..... | 71         |
| Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi awal dan akhir aspek media .....  | 70         |
| Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Video Animasi.....              | 72         |
| Tabel 4. 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru .....                | 78         |
| Tabel 4. 7 Hasil Analisis Respon Peserta Didik.....             | 79         |
| Tabel 4. 8 Hasil Praktikalitas Respon Guru .....                | 81         |
| Tabel 4. 9 Hasil Analisis Respon Peserta Didik.....             | 82         |
| Tabel 4. 10Nilai Tes Peserta Didik.....                         | 83         |
| Tabel 4. 11Revisi Validasi Ahli Materi .....                    | 84         |
| Tabel 4. 12Revisi Validasi Ahli Bahasa .....                    | 85         |
| Tabel 4. 13Revisi Validasi Ahli Media.....                      | 86         |



## DAFTARLAMPIRAN

### Lampiran

|   | <b>Hal</b> |
|---|------------|
| 1. Lampiran1.Pedomanwawancaraguru .....   | 100        |
| 2. Lampiran2.HasilwawancarapenelitidenganguruwalikelasI V<br>SDN16 Puncak Lawang .....                          | 101        |
| 3. Lampiran3.Hasilwawancarapenelitidenganguruwalikelas IV<br>SDN06 Cubadak Lilin.....                           | 103        |
| 4. Lampiran4.Kisi-KisiValidasiVideo Animasi <i>Animaker</i> .....   | 105        |
| 5. Lampiran5.HasilValidasiMateri .....  | 106        |
| 6. Lampiran6.HasilValidasiBahasa.....   | 118        |
| 7. Lampiran7.HasilValidasiMedia.....  | 128        |
| 8. Lampiran8.Rekapitulasi hasilvalidasibahan ajar .....   | 137        |
| 9. Lampiran9.Kisi-kisilembarpraktikalitasuntukguru .....  | 141        |
| 10. Lampiran10.Hasillembarpraktikalitasresponguru.....  | 142        |
| 11. Lampiran11.RekapitulasiHasilAngketPraktikalitasResponGuru .....   | 143        |
| 12. Lampiran12.Hasillembarpraktikalitasresponguru.....  | 145        |
| 13. Lampiran13.RekapitulasiHasilAngketPraktikalitasResponGuru .....   | 146        |
| 14. Lampiran14.Kisi-kisilembarpraktikalitasuntukpesertadidik .....  | 148        |
| 15. Lampiran15.Hasilrespontertinggi angket kepraktisan<br>untukpesertadidik kelas IV SDN 16 Puncak Lawang ..... | 149        |
| 16. Lampiran16.Rekapitulasisebaranangket praktikalitas<br>responpesertadidik kelasIV SDN 16 Puncak Lawang ..... | 150        |
| 17. Lampiran17.Hasilrespontertinggi angket kepraktisan<br>untukpesertadidik kelasIV SDN 06 Cubadak Lilin .....  | 152        |

|  |     |
|--|-----|
| 18. Lampiran18.Rekapitulasisebaran angket praktikalitas<br>responpesertadidik kelas IV SDN 06 Cubadak Lilin..... | 153 |
| 19. Lampiran19.Hasil Evaluasi Peserta Didik SDN 16 Puncak Lawang...  | 155 |
| 20. Lampiran20.Hasil Evaluasi Peserta Didik SDN 06 Cubadak Lilin ...   | 156 |
| 21. Lampiran21.FotoDokumentasiPenelitian.....  | 157 |
| 22. Lampiran22.SuratPermohonanValidatorMateri .....  | 160 |
| 23. Lampiran23.SuratPermohonanValidator Bahasa.....  | 161 |
| 24. Lampiran24.SuratPermohonanValidatorMedia.....  | 162 |
| 25. Lampiran25.Surat IzinMelaksanakanPenelitian SDN 16 Puncak Lawang<br>.....                                    | 163 |
| 26. Lampiran26.Surat Balasan IzinPenelitian SDN 16 Puncak Lawag .....  | 166 |
| 27. Lampiran 27. Surat IzinMelaksanakanPenelitian SDN 06 Cubadak Lilin<br>.....                                  | 164 |
| 28. Lampiran28.Surat Balasan IzinPenelitian SDN 06 Cubadak Lilin.....  | 165 |
| 29. Lampiran29.Modul Pembelajaran.....   | 167 |
| 30. Lampiran30.TampilanVideo Animais<br>MenggunakanAplikasi <i>Animaker</i> SetelahRevisi .....                  | 200 |

**BAB**  
**IPENDAHULUA**  
**N**

**A. Latar Belakang Masalah**

Matematika adalah sarana yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis, sistematis, objektif, rasional juga berprinsip ( Nurulaeni & Rahma, 2022). Pemahaman suatu konsep dalam matematika memerlukan analisis yang lebih mendalam dibandingkan dengan ilmu-ilmu lainnya, sehingga siswa kerap kali akan menemui kesulitan atau masalah (Kholidah, & Sujadi, 2018). Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam merangsang dan meningkatkan minat siswa dalam hal belajar. Haruslah seorang guru senantiasa mengembangkan keterampilan dalam mengajar contohnya dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih tertarik dan tidak lagi menganggap matematika itu sulit (Permatasari, 2021). Guru dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi, berpikir logis, kreativitas dan sistematis pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran (Zainil, Helsa & Yanti, 2018). Pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah dimengerti oleh peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh seorang guru untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa sehingga terciptanya proses belajar mengajar (Fitri & Ardipal, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan

untuk meningkatkan antusias dan mendorong partisipasi aktif siswa di tengah pembelajaran adalah dengan menggunakan media jenis audiovisual (Muttaqien, 2017). Media pembelajaran audio visual adalah suatu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual) (Sari & Miaz, 2019). Salah satu contoh media video visual yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah video animasi. Video animasi adalah suatu gabungan dari media audio visual, dengan video animasi siswa dapat melihat dan mendengarkan film (Hikmah & Purnamasari, 2017). Berdasarkan penelitian terdahulu yang terdahulu yang dilakukan oleh Mashuri & Budiyo (2020) pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dapat mendorong minat belajar peserta didik.

Aspek penting yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ialah media pembelajaran (Reinita,dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi peserta didik (Ningtyas, dkk., 2021) . Media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang sedang dipelajari (Wawanda & Zainil, 2020). Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran adalah menarik, tidak membuat peserta didik mudah bosan, membuat peserta didik lebih aktif dan meningkatkan proses belajar (Wati, 2016). Fungsi lain dari media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran (Umar, 2014).

Observasi awal yang telah peneliti lakukan dalam pembelajaran matematika adalah tanggal 20-21 September 2022 di kelas IV SDN 16 Puncak Lawang dimana proses pembelajaran guru hanya menggunakan media modul dan buku guru. Tanggal 22-23 September peneliti melakukan observasi di SDN 05 Puncak Lawang dan SDN 06 Cubadak Lilin. Pertama di SDN 05 Puncak Lawang guru sudah menggunakan media video pembelajaran dalam pembelajaran matematika, namun video pembelajaran tersebut tidak dibuat sendiri oleh guru melainkan diambil dari youtube. Kedua di SDN 06 Cubadak Lilin, guru juga tidak menggunakan media video pembelajaran ketika pembelajaran matematika, guru hanya menggunakan papan tulis ketika menjelaskan pembelajaran.

Hasil wawancara pada saat observasi yaitu dalam menerapkan kurikulum merdeka guru masih kesulitan dalam mengajarkan materi, dikarenakan buku guru pun yang tersedia di sekolah ini juga tidak selalu cocok dengan CP. Untuk media berupa video pembelajaran guru masih sangat jarang menggunakannya terutama dalam pembelajaran matematika, hal ini terjadi disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran tersebut. Guru hanya menggunakan modul yang mereka buat sendiri dalam kegiatan pembelajaran, jikapun menggunakan video guru hanya mengambilnya dari youtube. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan berdampak kepada peserta didik.

Dampak yang disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran tersebut, yaitu : (1) motivasi belajar yang dimiliki peserta didik

akan berkurang, (2) peserta didik akan kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang diberikan, (3) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, (4) pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi peserta didik karena hanya mendengarkan ceramah dari guru, (5) hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai tujuan yang diharapkan oleh guru (Magdalena, dkk., 2021). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media yang mampu mengatasi dampak tersebut.

Pengembangan media video animasi yang dilakukan yakni media video animasi yang dapat membuat peserta didik semakin tertarik dan memicu rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Sehingga dengan demikian peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, berpartisipasi aktif, dan lebih kreatif dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika materi pecahan senilai.

Inovasi media yang dilakukan guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada, contohnya video animasi. Video animasi dapat diterapkan pada mapel matematika dikarenakan animasi yang terdapat dalam video tersebut memiliki tampilan yang memiliki unsur-unsur yang menarik (Febriana & Lena, 2021). Proses pembuatan video animasi dapat memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Animaker. Animaker merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, yang mana media yang dibuat dengan aplikasi ini berisi gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta dilengkapi dengan transisi yang dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian

(Muhajir, Tjahjono & Muanawar, 2022).

Aplikasi Animaker memiliki banyak kelebihan, yaitu: Pertama sangat mudah digunakan oleh guru dalam membuat video animasi. Kedua aplikasi ini dapat diakses melalui web sehingga tidak perlu mendownload aplikasi ini terlebih dahulu. Ketiga fitur-fitur yang tersedia juga cukup lengkap. Keempat hasil video animasi yang dibuat dengan aplikasi ini memiliki suara dan warna-warna yang disukai oleh anak-anak. Kelima video animasi yang dihasilkan dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fajarwati & Iranto (2021) mengenai pengembangan media animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD telah membuktikan bahwa penggunaan media animaker sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media animaker dengan harapan bisa menghasilkan media yang valid dan praktis digunakan di kelas VI Sekolah Dasar.

Aplikasi Animaker memberikan inovasi baru dalam pembuatan video animasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan mudah tercapai. Media video animasi yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, sehingga dengan begitu peserta didik akan mudah dalam memahami materi, khususnya materi matematika. Dalam pengembangan video animasi yang dibuat menggunakan Animaker peneliti menggunakan model

pengembangan ADDIE mengemukakan model ini terdiri dari lima langkah, yaitu analysis (analisis), design (desain/perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi/umpan balik). Video animasi yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Kabupaten Agam”.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan aplikasi Animaker di kelas IV yang valid?
2. Bagaimana pengembangan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan aplikasi Animaker di kelas IV yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan animaker di kelas IV yang efektif?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Menghasilkan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan Animaker di kelas IV yang valid.
2. Menghasilkan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan animaker di kelas IV yang praktis.

3. Menghasilkan video animasi pada mata pembelajaran matematika topik pecahan senilai menggunakan animaker di kelas IV yang efektif.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Video pembelajaran yang dihasilkan oleh menggunakan *animaker* berbentuk video animasi seperti video 2D yang disesuaikan dengan materi dan disajikan dengan menggunakan infokus.
2. Dalam pengembangan produk ini didesain semenarik mungkin dengan teks, gambar, gerakan, audio, warna dan kreasi lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik, dengan begitu pembelajaran akan lebih menyenangkan, bermakna, serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
3. Video pembelajaran animasi ini dapat dioperasikan menggunakan semua media player dalam perangkat *operating system* smartphone, komputer atau laptop.

## E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, manfaat pengembangan video animasi ini adalah sebagai motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan dan merancang video animasi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi guru, manfaat pengembangan video animasi ini adalah guru dapat menggunakan video animasi dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pembelajaran matematika materi pecahan, yaitu peserta didik mampu berpikir dan bernalar mengenai matematika, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan juga memotivasi peserta didik dalam belajar.
3. Bagi peserta didik, manfaat pengembangan video animasi ini adalah membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan video animasi ini, proses pembelajaran akan jadi lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi belajar.
4. Bagi sekolah, manfaat pengembangan video animasi ini adalah sekolah dapat menjadikan pengembangan video animasi pada pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan aplikasi *animaker* sebagai acuan dan bahan masukan dalam penggunaan Video sebagai media pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian ini dapat diuji melalui uji validitas, uji praktikalitas serta uji efektivitas. Uji validitas ini dilakukan guna menentukan valid atau tidaknya materi, media dan bahasa sebuah video pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasinya oleh para ahli (validator). Uji praktikalitas dilakukan untuk menentukan praktis atau tidaknya sebuah video pembelajaran yang dikembangkan dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas video pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan uji efektivitas dilaksanakan untuk melihat apakah tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan baik atau tidak.

Keterbatasan dalam pengembangan ini adalah pada aplikasi *Animaker* ini terdapat *watermark* dan kita juga tidak dapat mengakses semua fasilitas yang tersedia, serta juga dibutuhkan keahlian dalam pembuatan video ini, sehingga peneliti hanya mengembangkan produk ini pada materi pecahan senilai saja.

## G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan ini yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat yang bertujuan untuk menyalurkan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar yang dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik untuk fokus terhadap materi yang disampaikan.
2. Video Animasi adalah suatu media pembelajaran yang merupakan jenis media audio visual yang dilengkapi dengan gambar atau frame yang bergerak secara bergantian serta dilengkapi dengan audio.
3. *Animaker* adalah sebuah aplikasi yang dapat membuat video animasi yang menarik yang dapat berupa video tutorial, video penjelasan, dan video presentasi web.
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi diperlukan untuk untuk mengembangkan suatu media yang valid dengan bantuan validator untuk menguji produk yang dikembangkan dengan menggunakan lembar validasi.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dikembangkan yang dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.
6. Efektivitas adalah suatu kondisi yang menyatakan tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.