

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN  
IPA KELAS V SD**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**Herliza Yulia Fratiwi  
1105405/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

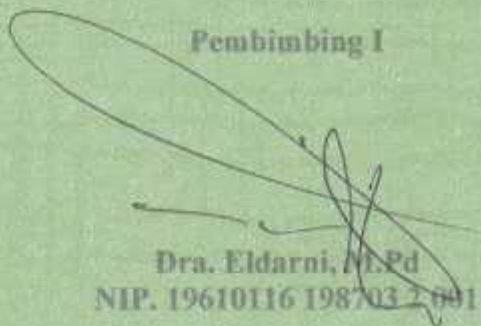
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN  
IPA KELAS V SD**

Nama : Herliza Yulia Fratiwi  
NIM/BP : 1105405/2011  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh :

**Pembimbing I**



Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001

**Pembimbing II**



Drs. Azman M.Si  
NIP. 19570919 198003 1 004

## PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertabangkan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pada  
pembelajaran IPA kelas V SD

Nama : Herliza Yulia Fratiwi

NIM/BP : 1105405/2011



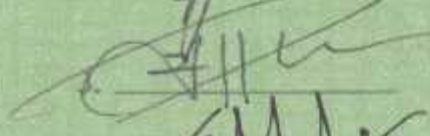
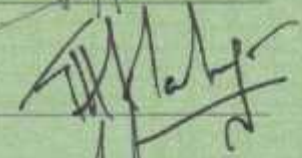
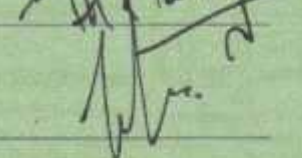
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

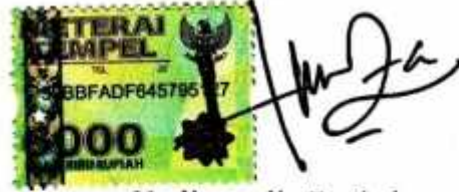
Padang, Agustus 2016

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Eidarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	2. 
3. Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	3. 
4. Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T4. NIP. 19840523 200812 1 003	4. 
5. Anggota	: Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 19870524 201404 2 003	5. 

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2016  
Yang Menyatakan



Herliza yulia Fratiwi  
1105405/2011

## ABSTRAK

### **HERLIZA YULIA FRATIWI (2016): Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD**

Pengembangan media video animasi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 3* pada mata pelajaran IPA Kelas V yang valid dan praktis.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang validator guru kelas V yang telah memiliki pengalaman mengajar selama 9 tahun yakni 2 orang dosen UNP dan 2 orang Guru Kelas V SD Negeri 23 Marapalam. Sampel penelitian adalah 27 orang siswa kelas V SD Negeri 23 Marapalam yang mengikuti *pretest* dan *posttest* untuk mencari efektifitas media video animasi dengan melihat perbedaan signifikan antara keduanya. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas produk.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,7 dan untuk aspek materi berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,69. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk video animasi pembelajaran berada pada kategori **“sangat praktis”** dengan persentase 93,4%. Uji efektivitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Uji efektifitas diperoleh  $t_{hitung} = 20,35$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 26 pada taraf signifikan  $0,05 = 2,056$ . Maka dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $20,35 > 2,056$ ). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai belajar siswa *Pre-test* dengan rata-rata nilai belajar siswa *Pos-test*. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk video animasi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karuniaNya serta kemudahan-kemudahan yang diberikanNya, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan proposal penelitian ini. Adapun judul Skripsi penulis yaitu “Pengembangan Media *Video* Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD.

Pada pembuatan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Pensehat Akademik (PA) sekaligus Pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dan sekaligus Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang
3. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan/ti yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak-bapak dosen dan Bapak/ Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Teristimewa untuk kedua Orang Tua, kakak, adik dan keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a dan pengorbanan materi dan non materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
6. Sahabat dan teman-teman jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Untuk itu penulis mohon maaf terhadap kekurangan tersebut dan penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Amin ya rabbal 'alamin.

Padang, Agustus 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifik Produk .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Pentingnya Pengembangan .....	9
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	
A. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	11
B. Media Pembelajaran.....	16
C. Media Animasi .....	25
D. Pembelajaran IPA.....	29
E. Penelitian yang Relevan.....	37
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Prosedur Pengembangan .....	38
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
D. Teknik Analisis Data.....	49

<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	52
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	68
C. Revisi Produk.....	79
D. Pembahasan.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran.....	95
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. SK dan KD Mata Pelajaran IPA Kelas V .....	41
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media .....	46
3. Kisi-kisi Respon Siswa .....	48
4. Kriteria Interpretasi Skor .....	50
5. Hasil Penilaian Materi pada KD I .....	68
6. Hasil Penilaian Materi pada KD II.....	69
7. Rata-rata Penilaian Ahli Materi .....	70
8. Hasil Penilaian Media Pada KD I.....	72
9. Hasil Penilaian Media Pada KD II.....	73
10. Rata-rata Penilaian Ahli Media.....	74
11. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk .....	76
12. Persiapan Pengujian Efektifitas .....	77
13. Uraian Revisi Pada KD I.....	80
14. Uraian Revisi Pada KD II .....	85
15. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	40
2. Tampilan Awal <i>Corel draw</i> . . . . .	56
3. Menu Perintah Memulai Kerja.....	56
4. Membuat Kepala. ....	57
5. Membuat Mata dan Badan . . . . .	57
6. Memilih Warna. ....	58
7. Menyatukan Beberapa Bagian . . . . .	58
8. Menyimpan Gambar . . . . .	59
9. Memulai Rekaman . . . . .	59
10. Grafik Suara . . . . .	60
11. Mengentikan Rekaman . . . . .	60
12. Menyimpan Rekaman . . . . .	61
13. Menjalankan Aplikasi Adobe Flash Cs 3.....	61
14. Memasukan File Gambar. ....	62
15. Gerakan Animasi . . . . .	63
16. Melihat Hasil Gerakan . . . . .	63
17. Menyimpan File . . . . .	64
18. Penyimpanan Selesai . . . . .	64
19. Menjalankan <i>Sony Vegas pro</i> .....	65
20. Memasukan File . . . . .	65
21. Memasukan Teks . . . . .	66
22. Render Video . . . . .	66
23. Pengaturan Penyimpanan Video . . . . .	67
24. Menyimpan project . . . . .	67

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Flowchart .....	98
2. Storyboard .....	99
3. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi .....	102
4. Lembar Penilaian Uji Validitas Media .....	118
5. Angket Uji Coba Siswa .....	132
6. Hasil skor rata-rata Uji Praktikalitas .....	135
7. Silabus Semester I kelas V .....	136
8. RPP Semester I kelas V .....	141
9. Kisi kisi Soal .....	148
10. Soal Test .....	150
11. Nilai siswa .....	154
12. Surat Penugasan .....	155
13. Surat Izin Penelitian untuk UPTD .....	156
14. Surat Izin Penelitian untuk Sekolah .....	157
15. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	158
16. Dokumentasi Penelitian .....	159

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan elemen penting dalam memajukan bangsa dan Negara. Perkembangan dan kemajuan segala bidang oleh keberhasilan pendidikan, sehingga mutu atau kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *system* pendidikan nasional :

“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”.

Dari undang-undang tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, merupakan proses yang bertujuan pendidik untuk mendidik peserta didik sehingga sesuatu yang dilakukan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncana.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antar guru dan siswa sebagai komunikator ( menyampaikan pesan komunikasi) dan siswa sebagai komunikan (menerima pesan komunikasi) guru dan siswa secara bergantian bisa menjadi komunikator, sehingga proses pembelajaran lebih variatif. Untuk menghindari kesalah komunikasi digunakan sarana untuk dapat membantu proses komunikasi yaitu dengan menggunakan media.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan atau pembelajaran. Pada proses pembelajaran komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Menurut Asyad (2009) media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang menyampaikan pesan atau informasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA guru mengharapkan siswa dapat menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam rancangan program pembelajaran (RPP). Salah satu Standar Kompetensi yaitu Memahami fungsi organ tubuh manusia dan organ pencernaan pada manusia, pada materi tersebut perlunya siswa mengamati tayangan mengenai fungsi-fungsi organ manusia dan bagaimana proses pencernaan pada manusia. Mereka tidak pernah melihatnya, sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.

Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pada pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media banyak macamnya, salah satunya adalah media video animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan semangat dan

perhatian siswa untuk belajar. Penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

Menurut Utami (2007) animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Keunggulan video animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap perubahan. Dengan begitu, animasi sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi di kelas V SDN 23 Marapalam, guru cenderung menyampaikan materi yang umumnya selalu diajarkan dengan metode ceramah, LKS, buku paket, dan guru juga memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan siswa ketika belajar di dalam kelas, perhatian siswa juga rendah dalam proses belajar mengajar dan setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, pada satu sisi ada bahan pelajaran yang dapat memanfaatkan alam sekitar menjadi sumber belajar, tetapi disisi lain ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai sumber belajar. Bahan pelajaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh peserta didik, apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai

bahan pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Ditambah lagi belum adanya guru yang menggunakan media video animasi pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dikelas. Padahal disekolah tersebut mempunyai fasilitas yang menunjang seperti Laptop dan infokus sekolah yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Selain itu sebagai mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan mampu memberikan peranan yang penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan bertugas menyiapkan tenaga ahli yang memiliki kemampuan akademik dan profesional dalam bidang perencanaan, pengembangan, dan pengelolaan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Mempersiapkan lulusannya agar mampu melaksanakan tugas akademik dan profesional di lingkungan sekolah atau luar sekolah seorang Teknologi Pendidikan harus mampu membuat media pembelajaran semenarik mungkin dalam PBM sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat diintegrasikan dengan beragam mata pelajaran yang ada, Maka peneliti perlu untuk mengembangkan media animasi pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran dengan judul ***“Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V”***

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pencapaian hasil belajar
2. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung mudah bosan didalam pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran berupa media pembelajaran video animasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mengarahkan penelitian ini, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti, antara lain :

1. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 23 Marapalam.

Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini adalah fungsi organ pernapasan dan fungsi organ pencernaan pada manusia di kelas V SD Negeri 23 Marapalam

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek:

1. Bagaimana menghasilkan media video animasi pada topik Fungsi organ pernapasan pada manusia dan fungsi organ pencernaan pada manusia.
2. Bagaimana uji kelayakan media dan ketepatan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana uji praktikalitas media dan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian siswa?
4. Bagaimana uji efektifitas dari video pembelajaran pada mata pelajaran IPA.?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam proposal ini adalah:

1. Menghasilkan video animasi pembelajaran topik Fungsi organ pernapasan pada manusia dan fungsi organ pencernaan pada manusia.
2. Membuktikan uji kelayakan media dan ketepatan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
3. Membuktikan uji praktikalitas media dan materi yang dikembangkan berdasarkan penilaian siswa.
4. Membuktikan uji efektifitas dari video pembelajaran pada mata kuliah pelajaran IPA kelas V.

#### **F. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi untuk

mata pelajaran IPA yang berkualitas, menarik, dan layak digunakan pada saat pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Media pembelajaran animasi yang dibuat oleh penulis akan dibuat sendiri dengan menggunakan program *Adobe Flash Cs 3*.

Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik :

1. Dari aspek isi/materi media pembelajaran video animasi ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SD N 23 Marapalam memahami materi fungsi organ pernapasan pada manusia dan materi fungsi organ pencernaan pada manusia.
2. Dari aspek pembelajaran media pembelajaran video animasi ini berisikan materi tentang fungsi organ pernapasan dan fungsi organ pencernaan pada manusia.
3. Dari aspek media, media pembelajaran video animasi ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
  - a. Media pembelajaran video dikerjakan sendiri oleh peneliti dengan bantuan beberapa orang dalam media video animasi.
  - b. Media pembelajaran video animasi dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs 3*
  - c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian, yaitu :
    - 1) Pada bagian awal akan muncul logo UNP , HMJ
    - 2) Tampilan SK,KD dan Tujuan pembelajaran
    - 3) Tampilan mempersembahkan pada video animasi pembelajaran

- 4) Video akan dibuka oleh narator.
- 5) Setelah pembukaan narrator, akan masuk tayangan mengenai materi fungsi dari organ pernapasan dan organ pencernaan pada manusia
- 6) Pada bagian akhir akan ada frame ucapan terima kasih.

Semua hal di atas adalah bagaimana gambaran singkat mengenai spesifikasi produk media pembelajaran video yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Dengan pengembangan media pembelajaran animasi ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi Guru, khususnya guru di SDN 23 Marapalam Padang agar bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media-media pembelajaran berbasis komputer lainnya di sekolah.
2. Bagi Siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.
3. Bagi Mahasiswa, sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP)

dan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 di jurusan KTP FIP UNP.

#### **H. Pentingnya pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran adalah upaya untuk memecahkan berbagai persoalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Mulai dari penggunaan media presentasi Power Point hingga tersedianya jaringan wireless di tiap-tiap sekolah sudah dilakukan untuk mempermudah dan memfasilitasi perangkat pembelajaran di sekolah. Dalam konteks mata pelajaran IPA lebih menuntut kepada ingatan, dan pemahaman.

Materi pembelajaran IPA sering diajarkan dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang kurang tertarik mengenai materi yang diajarkan.

Pengembangan media pembelajaran animasi ini dianggap paling cocok untuk pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA berkaitan materi fungsi organ pernapasan dan fungsi organ pencernaan pada manusia. Media pembelajaran animasi bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran di sekolah karena mengandung unsur audio & visual dan dapat disajikan lebih menarik dalam pemanfaatannya.

## **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs 3 memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPA, ini dilakukan sebagai upaya untuk pencapaian tujuan pembelajaran agar lebih menyenangkan, peranan dari penggunaan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya dengan menggunakan metode ceramah.

Pengembangan dari media pembelajaran video animasi adalah salah satu langkah inovatif yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran. Karena media animasi menyajikan suatu materi lebih menarik dan menyenangkan. Namun media pembelajaran video animasi masih jarang digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media video animasi ini dapat membantu dan mempermudah dan memperjelas materi pelajaran. Keterbatasan materi pada video animasi ini hanya pada materi fungsi organ pernapasan dan pencernaan manusia saja, karena dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk pembelajaran *video animasi* dengan **validitas materi** sebesar **4,61** kategori “**sangat baik atau sangat lengkap**”, **validitas media** sebesar **4,73** kategori “**sangat baik atau sangat lengkap**”.
2. Deskripsi data uji coba praktikalitas menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media video pembelajaran tentang tampilan, penyajian, dan kemanfaatan berdasarkan pandangan siswa memperoleh persentase sebesar **4,67** dengan kriteria “**sangat praktis**”.
3. Dalam uji efektivitas dalam t satu sampel didapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Ini berarti media video animasi pembelajaran berpengaruh terhadap mata pelajaran IPA kelas V di SD 23 Marapalam.
4. Produksi media video animas pembelajaran pada mata pelajara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas V SD Negeri 23 Marapalam telah selesai dilakukan. Produk media video animasi pembelajaran ini

dapat digunakan oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar untuk kelancaran pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *coreldraw*, *adobe flash*, *audacity* dan *sony vegas pro* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media video animasi pada mata pelajaran yang lain.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andi Sunyoto. 2010. *Adobe Flash+Xml=Rich Multimedia Application*, Indonesia
- Angkowo, Robertus & Akosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Grasindo:Jakarta
- Arif S Sadiman. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo
- Arsyad, Azhar. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Emzir. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Oemar Hamalik, (2008) *Proses Belajar Mengajar*. Bumi aksara
- Hisyam, Zaini dkk. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:CTSD
- Mayer, R.E, 2009. *Multimedia learning : prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Republik Indonesia, 2003 *Undang-undang system pendidikan nasional*, Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sri Sulistyorini. 2007. Model Pembelajaran IPA sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Srini M. Iskandar. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung : CV. Maulana
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Suheri, Agus. (2006). Animasi Multimedia. *Jurnal animasi multimedia Pembelajaran*
- Trianto.2009. *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Utami, D. (2007) *Animasi dalam pembelajaran*. [Online] . Tersedia: <http://www.slideshare.net/edybiones/penggunaan-media-animasi-dalam-model-pembelajaran>.
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran : sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.