

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
PADA TEMA “SEHAT ITU PENTING”  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
(S1) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

**ELISA WAHYULI  
NIM.16004052**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

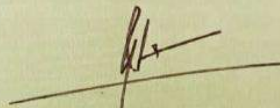
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
PADA TEMA "SEHAT ITU PENTING"  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Elisa Wahyuli  
NIM/BP : 16004052/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

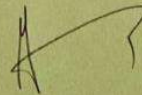
Padang, 27 Oktober 2020

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Dra. Zuwrna, M.Pd Ph.D  
NIP.19580517 198503 2 001**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002**

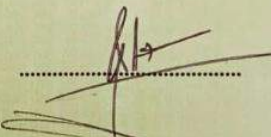
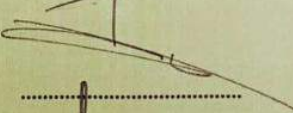
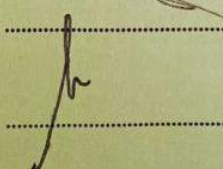
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan 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 Tema "Sehat Itu Penting" di Kelas V Sekolah Dasar  
Nama : Elisa Wahyuli  
NIM/BP : 16004052/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Oktober 2020

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua</b>	<b>: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP.19580517 198503 2 001</b>	
<b>Anggota</b>	<b>: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP.19610722 198602 1 002</b>	
<b>Anggota</b>	<b>: Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP.19801101 200801 2 014</b>	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elisa Wahyuli  
NIM/BP : 16004052/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi pada Tema "Sehat Itu Penting" di Kelas V Sekolah Dasar

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

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

**Padang, 05 November 2020**  
**Saya Yang Menyatakan**



**Elisa Wahyuli**  
**NIM. 16004052**

## ABSTRAK

**Elisa Wahyuli. 2020. Pengembangan Media Video Animasi pada Tema “Sehat itu Penting” di kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Sumber belajar yang bervariasi diperlukan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik apalagi pada masa pandemic covid, karena anak belajar secara daring. Media video animasi dapat melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkret atau nyata, menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media video animasi berupa CD/DVD yang layak dan praktis sesuai kriteria kelayakan materi dan media pada tema “Sehat itu Penting” di kelas V SDN 12 VII Koto Sungai Sarik.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Tahapan pengembangan yang dilaksanakan yaitu tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba kelayakan media, dan produk akhir. Produk hasil dinilai oleh 1 orang validator materi, 2 orang validator media serta dilakukan uji praktikalitas produk kepada 10 orang siswa kelas V SDN 12 VII Koto Sungai Sarik.

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh validator ahli materi diperoleh hasil sebesar 4,25 dengan persentase 85% dan berkriteria **Sangat Layak** validitas media sebesar 4,92 dengan persentase 98,4% dan berkriteria **Sangat Layak**. Serta nilai kepraktisan media diperoleh sebesar 4,63 dengan persentase 92,6% dan berkriteria **Sangat Praktis**. Sehingga dapat disimpulkan Media Video Animasi pada Tema “Sehat Itu Penting” layak digunakan.

**Kata kunci:** Media Video Animasi, Sehat itu Penting, Kelas V SD

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahamat, hidayahNya,kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Tema “Sehat itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar” dengan baik. Penulisan skripsi inimerupakan salah satusyarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dra. Zuwirna, MPd. Ph.D selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dr.Abna Hidayati M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapakdan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepadapenulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd sebagai penguji I dan Ibu Novrianti S.Pd, M.Pd sebagai penguji Iiyang turut memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T dan Bapak Septriyani Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media.
6. Ibu Juminih S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi.

7. Terkhusus kepada Dilla Maidaliza, sahabat satu bimbingan yang selalu menemani kemanapun, banyak membantu, menyemangati dan saling mendukung dalam pengerjaan skripsi.
8. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar TP'16 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaanya.
10. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita dan sekecil apapun bantuan dari semua pihak yang terlibat, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat. Amin.

Padang, 19 Oktober 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DATAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	7
G. Pentingnya Pengembangan.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
I. Manfaat Pengembangan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media Video.....	16
C. Media Video Animasi.....	18
D. Pembelajaran Tematik.....	20
E. Validitas dan Praktikalitas Media.....	23
F. Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur Pengembangan.....	29

D. Subjek Uji Coba.....	33
E. Instrumen Pengumpul Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. HASIL PENGEMBANGAN.....	40
B. PEMBAHASAN.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. KESIMPULAN.....	66
B. SARAN.....	66
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penentuan Skor pada Skala Likert.....	30
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian produk untuk ahli materi.....	31
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media.....	32
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa .....	33
Tabel 5. Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi Pembelajaran.....	38
Tabel 6. Hasil Penilaian Validitas Materi .....	51
Tabel 7. Hasil Penilaian Kelayakan Materi Berdasarkan Setiap Variabel.....	52
Tabel 8. Hasil Penilaian Validitas Media .....	53
Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media 1.....	54
Tabel 10. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media 2.....	54
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas dilihat dari persentase variabel.....	59

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan menurut Brog & Gall.....	25
Gambar 2. Tampilan login akun Sparkol Videoscribe.....	40
Gambar 3. Tampilan lembar kerja Sparkol Videoscribe.....	40
Gambar 4. Tampilan <i>import</i> gambar dari komputer .....	41
Gambar 5. Tampilan <i>timeline</i> di Sparkol Videoscribe .....	41
Gambar 6. Tampilan kotak dialog <i>properties</i> .....	42
Gambar 7. Tampilan untuk mengatur teks .....	42
Gambar 8. Tampilan mengatur jenis <i>handwriting</i> .....	43
Gambar 9. Tampilan tombol <i>publish</i> untuk menyimpan .....	43
Gambar 10. Tampilan pilihan penyimpanan video dari Sparkol.....	44
Gambar 11. Tampilan membuat lembar kerja baru di Powtoon.....	44
Gambar 12. Tampilan pilihan tema kartun di Powtoon .....	45
Gambar 13. Tampilan menambahkan backgroun di Powtoon.....	45
Gambar 14. Tampilan timeline mengatur durasi di Powtoon .....	46
Gambar 15. Tampilan publish video di Powtoon .....	46
Gambar 16. Tampilan import file di Wondershare Filmora.....	47
Gambar 17. Tampilan timeline di filmora.....	47
Gambar 18. Tampilan menambahkan transisi di Filmora .....	48
Gambar 19. Tampilan menyimpan video di Filmora .....	48
Gambar 20. Tampilan proses ekspor video di Filmora.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Storyboard Subtema 1.....	70
Lampiran 2. Storyboar Subtema 2 dan Subtema 3.....	82
Lampiran 3. Angket validasi media pertama oleh validator 1.....	95
Lampiran 4. Angket validasi media kedua oleh validator 1.....	98
Lampiran 5. Angket validasi media pertama oleh validator 2.....	101
Lampiran 6. Angket validasi media kedua oleh validator 2.....	104
Lampiran 7. Angket validasi materi.....	107
Lampiran 8. Angket uji coba praktikalitas.....	110
Lampiran 9. Data subjek uji coba praktikalitas.....	117
Lampiran 10. Silabus kelas V SD.....	118
Lampiran 11. Surat penugasan validasi media.....	138
Lampiran 12. Surat izin penelitian.....	139
Lampiran 13. Dokumentasi.....	140

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut perubahan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu wadah yang sangat efektif digunakan dalam membudidayakan manusia atau proses dalam pembelajaran. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pada umumnya pendidikan berarti daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak). (Syafri dan Zelhendri Zen, 2012: 43)

Melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ini ke arah yang lebih baik. Perkembangan bidang pendidikan sangat diperlukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendukung terciptanya generasi muda yang produktif melalui proses pembelajaran yang sistematis.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015). Pembelajaran adalah sistem yang memiliki fungsi sebagai alur untuk keberhasilan siswa. Proses pembelajaran yang

terjadi disekolah tentunya memiliki tahap-tahap tertentusesuai dengan tuntutan kurikulum. Proses pembelajaran kurikulum KTSP berbeda dengan proses pembelajaran kurikulum 2013. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A pasal I Tahun 2013 tentang Implementasi kurikulum 2013 mulai tahun 2014 pola pembelajaran bagi guru kelas I sampai dengan kelas IV menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Rusman (2017:356) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Usaha untuk mengatasiterjadinya hambatan dan menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran . Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus menjadi perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Miarso (2007: 458) menjelaskan

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi. Sudrajat (2010) memaparkan bahwa media video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual (penglihatan), auditif (pendengaran), maupun kinestetik (gerak). Media video animasi dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Melalui media video animasi, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkret atau nyata, menarik dan efektif. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis seperti media tradisional dan media berteknologi. Pemilihan media dilakukan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Seorang pendidik harus mampu memilih dan menentukan jenis media yang tepat dengan materi yang disajikan.

Berdasarkan diskusi dengan guru kelas V SDN 12 VII Koto sungai Sarik bahwa materi yang cocok dijelaskan melalui media video animasi adalah tema “Sehat itu Penting”. Materi pada tema “Sehat itu Penting” berisi penjelasan organ peredaran darah, proses peredaran darah besar dan proses peredaran darah kecil. Materi proses peredaran darah diduga kurang efektif disampaikan jika hanya menggunakan media buku paket atau media tiga dimensi saja. Oleh karena itu, diperlukan media video animasi yang sesuai dengan karakter peserta didik, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis kurikulum dalam perencanaan pengembangan yaitu mempelajari silabus yang terdiri dari kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan dicapai siswa. Peneliti menggunakan aplikasi *Videoscribe* dan *Wondershare Filmora* karena masing-masing aplikasi ini memiliki keunikan tersendiri sesuai kebutuhan. *Sparkol videoscribe* mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep. *Powtoon* memiliki banyak animasi kartun lucu dan menarik. *Wondershare Filmora* diperlukan untuk menggabungkan semua elemen berupa teks, audio, animasi, transisi, kartun, suara narator dan musik pengiring.

Peneliti melakukan wawancara pada guru kelas V di SDN 12 VII Koto Sungai Sarik pada hari Rabu tanggal 8 Januari 2020, guru mengemukakan bahwa sekolah memiliki laptop dan LCD proyektor, namun alat tersebut jarang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan Buku Siswa Tematik tanpa ada media lainnya yang mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan optimal. Kadang-kadang guru menggunakan media video

yang diambil dari *youtube* dan ditayangkan di depan kelas. Sebagian besar siswa lebih tertarik belajar dengan media video, namun video dari *youtube* belum sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Terbatasnya penggunaan media video dalam pembelajaran karena kurangnya waktu guru untuk merancang media video animasi. Variasi sumber belajar pada masa pandemi covid19 seperti sekarang ini sangat diperlukan. Siswa dituntut untuk aktif dan dapat belajar mandiri di rumah dengan bimbingan orangtua dan guru.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi pada tema “Sehat itu Penting” kelas V di SDN 12 VII Koto Sungai Sarik. Peneliti mengembangkan video animasi sesuai karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar yaitu meniru, mengamati dan sangat tertarik pada video animasi. Video animasi ini disajikan dengan animasi kartun lucu, warna-warna menarik, dan *background* yang disukai oleh siswa.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Izomi Awalia dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi powtoon dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pelajaran matematika di kelas IV dengan materi keliling dan luas bangun datar.

Penelitian yang dilakukan oleh Harfajri Nuari, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan” Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan media video pembelajaran dalam kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian terdahulu, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Video Animasi pada Tema “Sehat Itu Penting” di Kelas V Sekolah Dasar.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran
2. Siswa butuh variasi sumber belajar pada masa pandemi covid19.
3. Keterbatasan guru untuk membuat media video animasi.
4. Belum tersedia media video animasi pada tema “Sehat itu Penting”
5. Pembelajaran hanya mengandalkan buku paket tematik.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini agar peneliti lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian, maka penulis membatasi permasalahan berdasarkan identifikasi masalah diatas, pengembangan media video akan menampilkan pembelajaran tematik yang nantinya berisikan tentang tema “Sehat itu Penting” yang terdiri dari tiga subtema. Namun media yang dibuat dibatasi hanya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam saja.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penulisan yaitu:

1. Bagaimanaproses pengembanganmedia video animasi pada tema “Sehat itu Penting” ?
2. Bagaimana validitas media video animasi pada tema “Sehat itu Penting”?
3. Bagaimana praktikalitas media video animasi pada tema “Sehat itu Penting” ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain pengembangan media video animasi pada tema “Sehat Itu Penting” di SDN 12 VII Koto Sungai Sarik. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media video animasi pada tema “Sehat itu Penting”
2. Menghasilkan produk media video animasi pada tema “Sehat itu Penting” yang layak
3. Menghasilkan produk media video animasi pada tema “Sehat itu Penting” yang praktis

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

Produk yang dihasilkandalam pengembangan ini adalah berupa mediavideo animasi tema “Sehat itu Penting” di kelas V Sekolah Dasar. Media video animasi akan disajikan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disc*). Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*, *Powtoon*, dan *Wondershare Filmora*. Desain media pembelajaran ini difokuskan pada beberapa bagian yaitu :

1. Aplikasi *Sparkol Videoscribe*, *Powtoon*, dan *Wondershare Filmora*.

*Sparkol Videoscribe* adalah salah satu *software* pembuat video animasi yang memiliki kemudahan dalam membuat sebuah video animasi yang menarik. *Sparkol videoscribe* memiliki keunikan tersendiri, yaitu mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep. Untuk menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* diperlukan laptop dengan spesifikasi minimal prosesor pentium III/800, RAM 1GB, serta resolusi monitor minimal 1024 x 768. Dengan spesifikasi minimal ini mungkin setiap orang dapat menggunakan aplikasi ini.

*Powtoon* merupakan *web appsonline* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Kelebihan dari *powtoon* yakni tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran. Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *powtoon* minimal *Processor Quad Core Celeron*, RAM 1GB, *VGA On Board* dan Koneksi internet yang stabil.

*Wondershare Filmora* merupakan aplikasi *video editor* yang dirancang untuk membuat video dengan sederhana dan mudah. Spesifikasi minimal untuk menjalankan aplikasi ini yaitu memiliki RAM 4GB, *Harddisk Space* 2GB, *Processor Intel I3* atau AMD dan resolusi layar 1366 x 6.

## 2. Konten Materi

Konten materi yang ingin diintegrasikan dalam media video animasi ini adalah tema “Sehat itu Penting”. Tema ini diangkat berdasarkan wawancara dan diskusi dengan guru kelas VSDN 12 VII Koto Sungai Sarik. Tema ini sangat cocok dijelaskan melalui media video animasi karena menjelaskan tentang proses peredaran darah manusia. Tema “Sehat itu Penting” terdiri dari tiga subtema yaitu subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat”, subtema 2 “Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah”, dan subtema 3 “Cara Memelihara Kesehatan Peredaran Darah”.

## 3. Tampilan Produk berupa :

- a) Durasi video animasi yaitu 12 menit untuk satu subtema.
- b) Gambar diam yang diberi efek bergerak.
- c) Animasi proses peredaran darah
- d) Efek transisi pada setiap *scene* dalam video animasi.
- e) Audio/suara penjelasan materi diperankan langsung oleh narator.
- f) Teks untuk memberi keterangan pada penjelasan materi.
- g) Tokoh kartun Ibu Guru dan Murid sebagai pemeran.
- h) Musik Pengiring/*Background* lebih menarik

## G. Pentingnya Pengembangan

1. Pengembangan media video animasi ini dilakukan sebagai upaya menyediakan media yang menarik bagi siswa.

2. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya media video animasi.
3. Sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam dunia pendidikan.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video animasi berbasis tematik dengan tema “Sehat itu Penting” ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan. Media video animasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Media video animasi juga dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa kelas V SDN 12 VII Koto Sungai Sarik. Penggunaan media video animasi berbasis tematik sebagai media yang masih jarang digunakan. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka media video ini hanya akan menyajikan materi IPA pada tema “Sehat Itu Penting”.

#### **I. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan dari desain media video animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media video animasi ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.
2. Bagi guru, media video animasi untuk menyampaikan dan menambah materi siswa secara efektif dan efisien.

3. Bagi penulis, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Media video animasi pada tema “Sehat itu Penting” di kelas V Sekolah Dasar dikembangkan sesuai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Media video animasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*, *Powtoon*, dan *Wondershare Filmora*.
2. Berdasarkan pendapat validator materi diperoleh skor rerata sebesar 4,25 dengan persentase 85% dan validator media diperoleh skor rata-rata sebesar 4,92 dengan persentase 98,4% menyatakan bahwa media video animasi sangat layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh responden yang meliputi aspek tampilan video, penyajian isi materi dan kemanfaatan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,63 dengan persentase 92,6% dan berkriteria “sangat praktis” untuk digunakan.

#### **B. Saran**

1. Guru sebaiknya lebih memanfaatkan fasilitas dalam bidang teknologi, karena pendidikan juga membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya sampai tahap praktikalitas. Sehingga dalam penelitian berikutnya agar dapat dikembangkan lagi ke efektifitas media video animasi.

3. Pengembangan media video animasi sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang memiliki keahlian pada materi IPA Tematik terpadu SD dalam mendesain media berkualitas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharmisi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto.2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Eldarni, dkk. 2014. *Media Video*. Padang: UNP Press
- Emzir.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Harfajri Nuari. (2020).”*Pengembangan Media Video Mata Kuliah Percetakan dan Sablon pada Program Studi Teknologi Pendidikan*”
- Izomi Awalia dkk (2019). “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoonpada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*”
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan.2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rusman. 2014. *Pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: rajawali.
- Sadiman, Arief dkk. 2012 *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Press.
- Sharon E, dkk. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*.Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana dkk. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo