

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
TEMA “MENJELAJAH RUANG ANGKASA”
KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

**WINA WINANDA
NIM. 17004041**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA
TEMA "MENJELAJAH RUANG ANGKASA"
KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Nama : Wina Winanda
Nim : 17004041
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

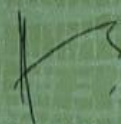
Padang, 17 Januari 2022

Disetujui Oleh :
Pembimbing



Drs. Azman, M.Si
NIP.195709191980031004

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP.198301262008120021003

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 "Menjelajah
Ruang Angkasa" Kelas VI Sekolah Dasar
Nama : Wina Winanda
Nim : 17004041
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Januari 2022

Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Azman, M.Si
NIP.195709191980031004

Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.196101161987032001

Anggota : Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP.198301262008120021003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wina Winanda
Nim : 17004041
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Animasi pada Tema "Menjelajah Ruang Angkasa" Kelas VI 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 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, 17 Januari 2022

Yang Menyatakan



Wina Winanda

NIM. 17004041

ABSTRAK

Wina Winanda. 2021. Pengembangan Media Video Animasi pada Tema “Menjelajah Ruang Angkasa” Kelas VI Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan indikator pembelajaran sehingga siswa butuh variasi sumber belajar pada masa pandemi covid19. 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 valid dan praktis sesuai kriteria kelayakan materi dan media pada tema 9 “Menjelajah Ruang Angkasa” di kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru.

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini 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 2 orang validator media, 2 orang validator materi serta dilakukan uji praktikalitas produk kepada 26 orang siswa kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru.

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh ahli media dikategorikan “Sangat Valid” memperoleh rata-rata sebesar 4,90 dengan persentase 96% dari ahli media 1 dan rata-rata 4,95 dengan persentase 99% dari ahli media 2. Sedangkan hasil penilaian validator materi dikategorikan “Sangat Valid” memperoleh rata-rata 4,62 dengan persentase 91% dari validator materi 1 dan rata-rata 4,77 dengan persentase 95% dari validator materi 2. Serta hasil uji praktikalitas pada media video animasi dikategorikan “Sangat Praktis” memperoleh rata-rata 4,74 dengan persentase 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi pada Tema 9 “Menjelajah Ruang Angkasa” kelas VI Sekolah Dasar sudah sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Kelas VI SD

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Tema “Menjelajah Ruang Angkasa” Kelas VI Sekolah Dasar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh 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. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, dan masukan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Ibuk Dr. Abna Hidayati, S.Pd. M.Pd selaku dosen penguji 2 dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan saran dan masukan serta kemudahan dalam administrasi.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd. M.Pd selaku ahli media 1 yang telah memberikan komentar dan saran untuk kesempurnaan media video animasi.
5. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku ahli media 2 yang telah memberikan komentar dan saran untuk kesempurnaan media video animasi.

6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
7. Bapak David Richardo, S.Pd selaku validator materi 1 yang telah meluangkan waktu, dan memberikan arahan kepada penulis.
8. Ibuk Mega Sofia, S.Pd selaku validator materi 2 yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis.
9. Ayah, ibu, kakak dan keluarga yang menjadi motivasi untuk penulis segera menyelesaikan skripsi ini. Berkat pengorbanan kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Soraya yang telah berinisiatif untuk membantu penulis saat kesusahan, meluangkan waktu dan selalu menyemangati.
11. Sahabat (Wisry, Raudha, Jehan) yang telah menemani dari awal perkuliahan, berbagi cerita, memberikan semangat, dan kejutan kepada penulis.
12. Seluruh sahabat dan teman-teman jurusan KTP angkatan 2017 yang telah membantu selama perkuliahan.
13. Hilmi Tamela Putri yang telah menemani penulis dari awal mencari kos sampai selesainya skripsi ini dan saling berbagi suka duka.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita dan sekecil apapun bantuan dari semua pihak yang terlibat, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat. Aamiin.

Padang, 05 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Spesifik Produk yang Dikembangkan	9
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
I. Manfaat Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media	12
2. Pengertian Pembelajaran.....	12
3. Pengertian Media Pembelajaran	14
4. Fungsi Media Pembelajaran	15
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
6. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
7. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
B. Media Video Animasi.....	20
1. Pengertian Media Video.....	20
2. Pengertian Media Video Animasi.....	21

3. Ciri-ciri Media Video Animasi.....	22
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi	22
C. Pembelajaran Tematik	24
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	24
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik	25
3. Kelebihan Pembelajaran Tematik.....	25
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik	26
D. <i>Kinemaster</i>	27
1. Pengertian <i>Kinemaster</i>	27
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Kinemaster</i>	28
E. Validitas dan Praktikalitas	30
F. Kajian Penelitian yang Relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Subjek Uji Coba	44
E. Instrumen Pengumpul Data.....	45
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	51
1. Perencanaan.....	51
2. Pengembangan Produk Awal	58
3. Validasi Produk	66
4. Uji Coba Praktikalitas	77
5. Hasil Produk Akhir	78
B. Pembahasan.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert.....	46
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Validator Materi.....	47
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Produk Untuk Ahli Media	47
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	48
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor.....	51
Tabel 6. Kriteria Validitas Data Angket	51
Tabel 7. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran.....	52
Tabel 8. Hasil Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 oleh Ahli Media 1.....	67
Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Media Tahap 2 oleh Ahli Media 1.....	68
Tabel 10. Hasil Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 oleh Ahli Media 2.....	69
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan Media Tahap 2 oleh Ahli Media 2.....	70
Tabel 12. Hasil Penilaian Media oleh Validator Materi 1	71
Tabel 13. Penilaian Media oleh Validator Materi 2	72
Tabel 14. Hasil Uji Coba Praktikalitas	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan menurut Brog & Gall	40
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Kine Master</i>	59
Gambar 3. Aspek Rasio Pada <i>Kine Master</i>	60
Gambar 4. Tampilan lembar kerja <i>Kine Master</i>	60
Gambar 5. Menambahkan gambar pada <i>Kine Master</i>	61
Gambar 6. Tampilan untuk menambahkan teks	61
Gambar 7. Mengatur animasi tulisan	62
Gambar 8. Tampilan untuk menambahkan kartun animasi.....	62
Gambar 9. Animasi Kartun	63
Gambar 10. Mengaktifkan Kunci Kroma.....	63
Gambar 11. Tampilan untuk menambahkan audio	63
Gambar 12. Memilih audio	64
Gambar 13 Menambahkan transisi video	64
Gambar 14. Menambahkan animasi	65
Gambar 15. Memilih animasi planet.....	65
Gambar 16. Tampilan menyimpan video pada <i>Kine Master</i>	66
Gambar 17. Tampilan proses <i>eksport</i> video pada <i>Kine Master</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Story Board</i> Video Animasi Tema 9.....	88
Lampiran 2. Silabus	100
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	116
Lampiran 4. Penilaian Ahli Media 1 Tahap Pertama.....	159
Lampiran 5. Penilaian Ahli Media 2 Tahap Pertama.....	162
Lampiran 6. Penilaian Ahli Media 1 Tahap Kedua	165
Lampiran 7. Penilaian Ahli Media 2 Tahap Kedua	168
Lampiran 8. Penilaian Validator Materi 1.....	171
Lampiran 9. Penilaian Validator Materi 2.....	174
Lampiran 10. Penilaian Uji Praktikalitas Pada Siswa.....	177
Lampiran 11. Daftar Nama Subjek Uji Coba Media Video Animasi.....	188
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	189
Lampiran 13. Surat Penugasan Ahli Media	193
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	194
Lampiran 15. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi faktor penting dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi berperan memberikan inovasi baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum pada satuan pendidikan. Perkembangan bidang pendidikan sangat diperlukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan adalah adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang ditujukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pendidikan.

Menurut Syafril, dkk (2018:11) Teknologi pendidikan merupakan pengetahuan yang selalu berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kehidupan manusia. Menurut Abdulhak & Deni Darmawan (2013:109) Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Belajar tidak hanya berlangsung dalam lingkup persekolahan (lembaga pendidikan) ataupun pelatihan, tetapi juga pada organisasi misalnya keluarga, masyarakat, dunia usaha, bahkan pemerintahan. Menurut Miarso (2004:193) Belajar dapat dimana saja, kapan saja, dan pada siapa saja, mengenai apa saja,

dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan keperluan atau kebutuhan.

Secara umum Gagne & Briggs (dalam Karwono 2018 : 23) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai “upaya yang dilakukan seseorang untuk membantu orang belajar”. Menurut Gagne (dalam Karwono 2018: 23) mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran berkaitan dengan semua kejadian yang berpengaruh secara langsung pada individu untuk belajar. Disisi lain, pembelajaran tidak harus disampaikan oleh orang, tetapi dapat disampaikan melalui bantuan bahan cetak, gambar, televisi, komputer, serta sumber belajar lainnya.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan sekolah tentunya memiliki tahapan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 11 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan muatan pembelajaran dalam mata pelajaran Sekolah Dasar (SD) yang diorganisasikan dalam tema-tema. Dengan penerapan pembelajaran tematik terpadu maka di Sekolah Dasar (SD) tidak menerapkan mata pelajaran tetapi menggunakan tema, pada pembelajaran tematik terpadu beberapa mata pelajaran dikaitkan dalam satu tema tanpa ada batas satu mata pelajaran dengan yang lainnya.

Rusman (2017:357) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang sistem

pembelajarannya memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok dapat 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 (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar agar dapat memberikan kebermaknaan belajar kepada siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, maka diperlukan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Miarso (2011:458) 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”.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Pada proses pembelajaran penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi serta minat siswa. Oleh sebab itu, Seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran. 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.

Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada sekolah dasar (SD), melihat keterbatasan kemampuan dan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Siswa mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran karena ketidakmampuan siswa memahami pesan pembelajaran dari guru dengan metode konvensional atau ceramah. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran 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). Dengan Menggunakan media video animasi, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan observasi pada tanggal 09 April 2021 SD Negeri 05 Pasar Baru, telah melaksanakan kembali belajar tatap muka mulai dari Januari 2021 dengan pembagian Shift. Pembagian Shift dengan sistem 3 hari belajar disekolah dan 3 hari belajar dirumah apabila shift A sekolah maka shift B belajar dirumah dan sebaliknya. Untuk shift A pada hari Kamis, Jumat, Sabtu dan shift B Senin, Selasa, Rabu. Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru, pada saat pembelajaran siswa masih

banyak ribut ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, hal ini disebabkan oleh siswa yang merasa bosan apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara pada guru kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru pada hari Rabu tanggal 7 April 2021, 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 dan LKS tanpa ada media lainnya yang mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan optimal. Tekadang guru menggunakan media video yang diunduh 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 karena materi pembelajaran yang akan diajarkan belum tentu seluruhnya ada dalam video dari *youtube* dan durasi video dari *youtube* yang tidak dapat dirubah misalnya durasi video kurang maka guru tidak dapat melanjutkan karena nantinya akan berbeda tampilan video atau durasi video terlalu panjang maka tidak mungkin ditampilkan dengan cara dipercepat. Terbatasnya penggunaan media video dalam pembelajaran karena kurangnya waktu guru untuk merancang media video animasi.

Berdasarkan diskusi dengan guru kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru bahwa materi yang cocok dijelaskan melalui media video animasi adalah tema “Menjelajah Ruang Angkasa”. Guru mengemukakan bahwa pada tema menjelajah ruang angkasa tidak terlalu dijelaskan karena waktu yang sudah dekat dengan ujian akhir sekolah sehingga dibahas bersamaan dengan kisi-kisi

soal ujian akhir sekolah. Materi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” berisi penjelasan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Materi tata surya kurang efektif disampaikan jika hanya menggunakan media buku paket dan LKS saja. Oleh karena itu, pada KD 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya dan KD 4.7 Membuat model sistem tata surya Tema 9 Menjelajah ruang angkasa diperlukan media video animasi yang sesuai dengan karakter peserta didik, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Kemampuan yang peneliti miliki dalam mengembangkan media video animasi yaitu : membuat story board, membuat media video animasi yang sesuai dengan materi pelajaran, menjelaskan materi dalam video animasi dengan bahasa yang komunikatif, menambahkan animasi kartun berbicara pada video animasi dan dapat menyesuaikan letak gambar, teks maupun suara pada video animasi.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” untuk kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* karena aplikasi ini memiliki fitur pengeditan video yang lengkap dan professional untuk perangkat iOS dan Android. Fitur- fitur yang ada pada *Kinemaster* yaitu : Project assistant, Dukungan media, Audio, Text, Tema, dan Tool editing. Aplikasi *Kinemaster* dapat digunakan untuk para professional ataupun amatir karena aplikasi ini menawarkan control yang lebih mudah dalam proses editing.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka penulis perlu melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran. Pada

penelitian ini penulis mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa”. Oleh karena itu, penulis melaksanakan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Video Animasi Pada Tema “Menjelajah Ruang Angkasa” Kelas VI Sekolah Dasar.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa yang masih banyak ribut ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.
2. Pembelajaran hanya mengandalkan buku paket tematik dan LKS.
3. Keterbatasan guru untuk membuat media video animasi.
4. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar peneliti lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian, maka penulis membatasi permasalahan berdasarkan identifikasi masalah, pengembangan media video animasi akan menampilkan pembelajaran tematik yang nantinya berisikan tentang tema “Menjelajah Ruang Angkasa” yang terdiri dari tiga subtema yaitu keteraturan yang menakjubkan, benda angkasa luar dan rahasianya, tokoh penjelajah angkasa

luar. Namun media yang dibuat dibatasi hanya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” ?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” yang valid untuk kelas VI SD ?
3. Bagaimana pengembangan media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” yang praktis untuk kelas VI SD ?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa”.
2. Menghasilkan produk media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” yang valid untuk kelas VI SD.
3. Menghasilkan produk media video animasi pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” yang praktis untuk kelas VI SD.

F. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media video animasi tema “Menjelajah Ruang Angkasa” di kelas VI Sekolah Dasar. Media video animasi akan disajikan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disc*). Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Desain media pembelajaran ini difokuskan pada beberapa bagian yaitu :

1. Konten Materi

Konten materi yang ingin diintegrasikan dalam media video animasi ini adalah tema “Menjelajah Ruang Angkasa”. Tema ini diangkat berdasarkan wawancara dan diskusi dengan guru kelas VI SD Negeri 05 Pasar Baru. Tema ini sangat cocok dijelaskan melalui media video animasi karena menjelaskan tentang Tata Surya. Pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa” terdiri dari tiga subtema yaitu keteraturan yang menakjubkan, benda angkasa luar dan rahasianya, tokoh penjelajah angkasa luar.

2. Tampilan Produk berupa :

- a. Video animasi pada tema 9 “Menjelajah Ruang Angkasa”
- b. Durasi video animasi yaitu 10 menit 30 detik untuk satu tema.
- c. Video animasi memiliki 3 tahap yaitu : pendahuluan, isi, dan penutup.
- d. Video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster*.
- e. Gambar diam yang diberi efek bergerak.
- f. Animasi planet.
- g. Efek transisi pada setiap *scene* dalam video animasi.
- h. Audio/suara penjelasan materi diperankan langsung oleh narator.

- i. Teks untuk memberi keterangan pada penjelasan materi.
- j. Tokoh kartun Ibu Guru.
- k. Musik Pengiring (*Backsound*) agar 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 “Menjelajah Ruang Angkasa” ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan. Media video animasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. 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 animasi ini hanya akan menyajikan materi IPA pada tema “Menjelajah Ruang Angkasa”.

I. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari 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 materi dan dapat digunakan sebagai media yang cocok dalam pembelajaran.
3. Bagi penulis, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang