

Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis Video
Animasi Stop Motion Pada
Tema 6 Subtema 2
“Perpindahan Kalor Di Sekitar
Kita” Kelas V SDN 173468
Pulogodang T.A 2022/2023
by Sri Devi Simanullang

Submission date: 29-Jun-2024 01:03PM (UTC+0700)

Submission ID: 2410145653

File name: i_Devi_Simanullang_8-68_-_Sri_Devi_Simanullang_dkk_-_Enggang.pdf (369.99K)

Word count: 4479

Character count: 28374

9
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Stop Motion* Pada Tema 6 Subtema 2 “Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita” Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023

4
Sri Devi Simanullang

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Email : sridevisimanullang54@gmail.com

4
Wildansyah Lubis

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Email : willys1158@gmail.com

Abstract :This research was conducted based on the problems experienced in the learning process, namely conventional learning methods and rarely using learning media which causes students to feel bored and less interested in following the learning process without using learning media in the learning process in class. Students are more interested in learning media that displays moving images and sound (audiovisual/video). The purpose of this study was to: (1) to see the validity level of Stop Motion Animation Video Learning Media on Theme 6 Sub-theme 2 "Heat Transfer Around Us" Grade V Students at SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2013. (2) to see the practicality of Stop Motion Video Learning Media in Theme 6 Sub-theme 2 "Heat Transfer Around Us" Class V Students of SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023, (3) to determine the level of effectiveness of learning from the results of the Development of Stop Motion Video Learning Media on Theme 6 Sub-theme 2 "Heat Transfer Around Us" Class V Students of SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023. The research location for SDN 173468 Pulogodang Class V, Pakkat District, Humbang Hasundutan Regency, consisted of 17 students. This research is a type of R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model which has 5 stages including: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. When the research was carried out from May to July 2023. The data collection techniques used were observation, interviews, validation sheet questionnaires and tests. Data analysis techniques were performed using quantitative descriptive analysis. The results of the study show that this stop motion animation video-based learning media is "Very Feasible". This can be obtained from the score given by media experts with an average breakdown of 4.68 in the "Very Good" category with a percentage of 93.6% in the "Very Decent" category. The results of the material expert validation show an average of 4.8 in the "Very Good" category with a percentage of 96% including the "Very Eligible" category. The validation results by education practitioners with a percentage of 89.2% are included in the "Very Eligible" category. Student learning outcomes showed an increase of 40.59. Where the average value before using learning media based on stop motion animation video was 47.35 and after using learning media based on stop motion animation video was 87.94. From the results of the research that has been described, it can be concluded that learning media based on stop motion animation video in learning Thematic Theme 6 Sub-theme 2 "Heat Transfer Around Us" is feasible and effective to use.

Kata Kunci: Stop Motion Animated Video Learning Media, Thematic Learning, Development Research, ADDIE Model.

44
Abstrak : Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang dialami pada proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak dan suara (audiovisual/video). Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) untuk melihat tingkat validitas Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* pada Tema 6 Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” Siswa Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2013. (2) untuk melihat kepraktisan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* pada Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor di Sekitar Kita" Siswa Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023, (3) untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran dari hasil Pengembangan Media Pembelajaran video *Stop Motion* pada Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita" Siswa Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023. Lokasi penelitian SDN 173468 Pulogodang Kelas V Kec.Pakkat Kab.Humbang Hasundutan sebanyak 17 peserta didik. Penelitian ini adalah jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain: Analisis (Analysis), Perencanaan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Waktu penelitian dilaksanakan mulai Mei-Juli 2023. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan adalah observasi, wawancara, angket lembar validasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi

stop motion ini "Sangat Layak". Hal ini dapat dari skor yang diberikan oleh ahli media dengan rincian rata-rata media 4,68 kategori "Sangat Baik" dengan persentase sebesar 93,6% kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata 4,8 dengan kategori "Sangat Baik" dengan persentase 96% termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil validasi oleh praktisi pendidikan dengan persentase 89,2% termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan sebesar 40,59. Dimana rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion sebesar 47,35 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion sebesar 87,94. Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi stop motion pada pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor di Sekitar Kita" telah layak dan efektif digunakan..

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion, Pembelajaran Tematik, Penelitian Pengembangan, Model ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam melengkapi generasi muda untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, pendidikan harus berjalan dengan baik guna menciptakan pendidikan yang memiliki mutu tinggi sehingga mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Teknologi yang tengah berkembang memberikan pengaruh kepada aspek pendidikan. Metode, media, dan hasil belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Metode belajar dibuat untuk mengatur pengorganisasian media pembelajaran dan strategi penyampaian materi. Sedangkan, hasil belajar dapat diukur dengan baik untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa dan motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu menjadi sarana penyampaian materi atau pesan antara guru dengan peserta didik.

Lemahnya suatu proses pembelajaran merupakan permasalahan yang seringkali dihadapi di dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang terjadi cenderung mengajak peserta didik untuk memahami teori. Hal ini menjadi penyebab peserta didik menjadi kurang mengerti lebih dalam dari suatu materi atau mata pelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Seiring dengan era globalisasi dimana ilmu dan teknologi berkembang dengan cepat, proses pembelajaran juga menuntut media pembelajaran yang modern di dalamnya. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan salah satu hal yang menjadi penentu keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan jika menghadirkan media pembelajaran. Pemanfaatan media teknologi sebagai media pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran, harus memenuhi beberapa syarat pembuatan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu media juga dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk

mengingat materi yang telah dipelajarinya sehingga peserta didik aktif untuk menanggapi serta berinteraksi dengan baik. Pemilihan dan perancangan media menjadi penentu keberhasilan dari media tersebut. Media pembelajaran dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, kondisi sekitar serta kemampuan guru dalam mengaplikasikannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelas V atau dapat dikatakan sebagai observasi awal ditemui bahwa guru masih menemikan permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran, guru sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Salah satunya merupakan mata pelajaran tematik pada Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor di Sekitar Kita". Nilai yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran tematik relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Pada kasus yang sama juga ditemui pada kelas V di SDN 173468 Pulogodang Kec.Pakkat, dari hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas yang mengungkapkan bahwa beliau kesulitan menyampaikan materi di kelas dan media untuk materi perpindahan kalor belum ada, hanya menggunakan gambar yang ada pada buku.

Pada materi perpindahan kalor, peserta didik mendapatkan hasil belajar yang dikategorikan rendah dikarenakan rendahnya tingkat ketertarikan siswa mengikuti pelajaran dan ditemui juga untuk materi ini jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Karena guru merasa kesulitan dalam membuat media tersebut, sehingga tidak dapat merangsang imajinasi anak dan kreatifitasnya pada saat belajar. Siswa mudah bosan karena proses pembelajaran berlangsung secara konvensional, hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat menerima materi dengan baik. Masalah lain yang timbul adalah kesulitan guru dalam membuat alat atau media pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik susah mengerti materi yang diajarkan. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion pada pelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor di Sekitar Kita". Media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion ini dapat diterapkan pada pembelajaran di SDN 173468 Pulogodang. SDN ini memiliki sarana yang mendukung diterapkannya media tersebut seperti infocus, komputer maupun laptop. Hal ini memudahkan guru untuk menayangkan media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion tersebut.

Video Animasi Stop Motion adalah teknik dari animasi yang menjadikan objek yang dimanipulasi dapat terlihat bergerak sendiri. Objek seolah-olah bergerak karena frame yang telah disusun, dijalankan secara runtun. Media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion diharapkan menjadi suatu media pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Motivasi siswa dalam belajar akan lebih meningkat sehingga rasa takut

dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran perlahan akan hilang. Materi yang biasanya disajikan secara abstrak, kini dapat berikan visualisasi yang akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion mendukung peserta didik untuk mengingat pembelajaran dalam jangka panjang. Dengan membaca teks, melihat gambar, dan mendengar materi pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahaminya.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion dapat digunakan untuk menambah pengalaman peserta didik karena media dapat digunakan diruang terbatas, menanamkan konsep materi dengan benar dan konkret dan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion untuk SD karena media sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka meniru, mengamati dan tertarik dengan animas. Media pembelajaran berbasis Video Animasi Stop Motion disajikan dengan warna warni yang menarik perhatian peserta didik serta memiliki audio yang lucu dan diharapkan mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI STOP MOTION PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 “PERPINDAHAN KALOR DI SEKITAR KITA” KELAS V SDN 173468 PULOGODANG T.A 2022/2023”

METODE

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Sedangkan Sugiyono (2016:297) mendefinisikan metode penelitian yang berfungsi untuk menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan dapat berupa benda seperti film, teks bahkan sebuah metode. Pengembangan yang dilakukan disesuaikan dengan tahapan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari lima tahapan pelaksanaan meliputi: analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Yang diujikan kepada siswa kelas V SDN 173468 Pulogodang dengan materi Tema 6 Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.

Penelitian dilakukan di SDN 173468 Pulogodang yang berada di Kec. Pakkat Kab. Humbang Hasundutan. Penelitian pengembangan pada bulan Mei hingga Juli tahun ajaran 2022/2023. Sumber yang menjadi pedoman dalam penelitian ini adalah sumber yang

terpercaya yang mampu memberi informasi terkait hal yang diteliti oleh peneliti. Subjek pada penelitian ini adalah ahli media yaitu dosen Unimed Fakultas FMIPA Ilmu Komputer, ahli materi yaitu dosen Unimed Fakultas Ilmu Pendidikan, dan peserta didik kelas V SD Negeri 173468 Pulogodang dengan jumlah 17 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video Animasi Stop Motion pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 T.A 2022/2023.

Tahapan Penelitian

Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan secara merinci untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Dalam tahapan ini, dilakukan dua tahap penelitian yaitu tahap analisis kinerja (*performance analysis*) serta analisis kebutuhan (*need analysis*). Untuk mengetahui masalah yang timbul dan sedang dihadapi oleh pembelajaran, dilakukan tahap analisis kinerja. Contohnya pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran pada peserta didik kelas V SDN 173468 Pulogodang Kec. Pakkat Kab. Humbang Hasundutan karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilakukan untuk menemukan solusi dari permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan masalah-masalah yang timbul.

Tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan. Tahap ini menentukan produk atau media yang akan digunakan dan diperlukan peserta didik untuk menambah mutu proses pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Design (Desain)

Setelah analisis selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah merancang awal atau mendesain untuk kebutuhan pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media berbasis video animasi *stop motion* bahan-bahan seperti materi pembelajaran, penyusunan tes dan pengumpulan berbagai bahan yang dapat menunjang kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis video animasi *stop motion* (*background*, gambar, *sound*, dll).

3. Development (Pengembangan)

Tahap-tahap yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi *stop motion* pada tahap pengembangan adalah:

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Stop Motion*

Media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* diproduksi berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya dan bahan-bahan pembelajaran yang telah

dikumpulkan serta dibuat dengan konsep desain yang telah direncanakan. Dalam pembuatannya, digunakan aplikasi pada handphone yaitu aplikasi Picsart sebagai pembuatan karakter yang menarik yang dijadikan sebagai frame yang berbentuk animasi dan aplikasi InShoot sebagai penggabungan *frame* animasi, mengisi *sound*, teks materi pembelajaran.

b. Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*

Proses validasi oleh beberapa ahli pengembangan media pembelajaran dan validasi ahli materi pembelajaran. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan pengimplementasian media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pada tahap ini, produk akan dilakukan uji coba dalam uji coba lapangan yaitu di kelas V SDN 173468 Pulogodang Kec. Pakkat Kab. Humbang Hasundutan. Setelah itu akan dilakukan kegiatan validasi oleh praktisi pendidikan, dimana yang menjadi praktisi pendidikan adalah guru kelas V SDN 173468 Pulogodang. Validasi ini digunakan untuk mendapatkan masukan, saran dan komentar yang akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk menentukan apakah tahap selesai dengan baik dan sesuai dengan arahan maka tidak perlu dilakukan revisi karena tujuan yang diharapkan telah dicapai dengan produk yang dikembangkan. Akan tetapi jika hasilnya masih tidak sesuai dengan tujuan maka perlu melakukan revisi lagi sesuai dengan masukan serta saran yang didapatkan pada tahap implementasi.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data digunakan untuk menemukan data yang diperlukan. Menurut Arikunto (1013:199) teknik pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan guna mengumpulkan data yang diperlukan untuk dapat diolah. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpul data dengan mengamati dan mencatat hasil pengamatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Observasi bertujuan (a) untuk mengumpulkan informasi tentang suatu fenomena, (b) untuk mengukur proses, tindakan

ataupun kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, dilakukan observasi tanpa mengikutkan partisipan di SDN 173468 Pulogodang dan memiliki tujuan untuk mengetahui cara belajar, suasana kelas serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Wawancara

Teknik pengumpul data yang digunakan selanjutnya adalah wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan pengajuan beberapa pertanyaan terkait masalah kepada narasumber secara lisan. Wawancara juga dapat dilakukan dengan dua cara yaitu terstruktur dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dapat digunakan apabila peneliti mengetahui pasti informasi apa yang akan dapat diperoleh.

Wawancara ditunjukkan kepada guru kelas V SD Negeri 173468 Pulogodang Kecamatan Pakkat Kabupaten Humbang Hasundutan.

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan media yang dikembangkan yaitu media berbasis video animasi *stop motion* melalui kualitas hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN 173468 Pulogodang yang berada di Kec. Pakkat Kab. Humbang Hasundutan. Penelitian pengembangan pada bulan Mei hingga Juli tahun ajaran 2022/2023. Pengembangan produk pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu analisis, kedua tahapan perancangan media yang akan dikembangkan, ketiga tahapan pengembangan untuk melakukan validasi para ahli, keempat implementasi untuk melakukan uji skala kecil dan kelima adalah tahapan evaluasi media pembelajaran berbasis animasi *stop motion* yang dikembangkan.

Pengembangan produk pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* dalam penelitian ini memiliki syarat mutu dari produk yaitu valid dan efektif pada pembelajaran. Adapun rincian langkah-langkah yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis memiliki dua tahap di dalamnya antara lain analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Analisis kerja digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi masalah-masalah

yang sering muncul dan dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pada tahap ini ditemukan bahwa masalah pada siswa kelas V SD N 173468 Pulogodang mengalami kesulitan didalam pemahaman materi pelajaran dikarenakan tidak ditemukannya alat pembantu pelajaran yang mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisis komponen apa saja yang harus dipunyai oleh suatu media pembelajaran untuk kelas V SD pada pembelajaran Tema 6 Subtema 2”Perpindahan Kalor di Sekitar Kita.”

Analisis kebutuhan dilakukan guna menentukan media pembelajaran yang diperlukan dan dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas. Analisis kebutuhan ini terdiri atas analisis peserta didik, analisis materi serta analisis tugas. Tujuan dari pelaksanaan analisis ini adalah agar peneliti mengetahui kebutuhan peserta didik yang bakal di terapkan kepada rancangan media yang hendak dikembangkan, selanjutnya akan diidentifikasi, dirinci dan disusun secara runtun materi materi yang akan diterapkan pada media. Materi penelitian ini adalah Pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 dengan judul “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita” yang terdiri dari 2 mata pelajaran (IPA dan B.Indonesia). Selanjutnya agar dapat mencapai kompetensi dasar, maka peneliti merancang dan menyusun tes akhir yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Tes tersebut berupa pilihan berganda.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Tahap ini menghasilkan rancangan dari sebuah media pembelajaran yang hendak dikembangkan.

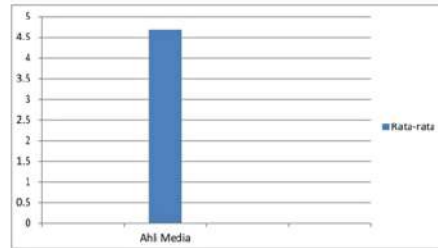
Pembuatan media pembelajaran berbasis Video Animasi *Stop Motion* ini menggunakan beberapa aplikasi, berikut uraian deskripsi peran dari setiap aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Video Animasi *Stop Motion* yang dikembangkan, menggunakan 3 aplikasi untuk melengkapi pembuatan media pembelajaran Animasi *Stop Motion*, yaitu aplikasi *PicsArt*, aplikasi *Stop Motion*, dan aplikasi *InShot*.

Tahapan-tahapan design (perancangan) pada peneliti ini adalah pembuatan Flowchart,Storyboard, dan penyusunan tes.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

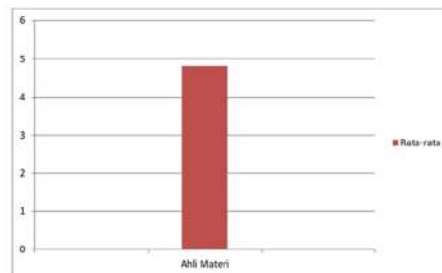
Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* menggunakan model pengembangan ADDIE, dilalui beberapa proses yaitu validasi produk dan uji coba produk pada sasaran akhir media tersebut. Tahap validasi produk yang terdiri atas validasi ahli media dan validasi ahli materi. Penelitian ini juga melibatkan praktisi pendidikan. Untuk uji coba produk, peneliti hanya menguji coba produk kepada kelompok kecil pada

peserta didik guna mengetahui efektifitas dari penggunaan media atau hasil peningkatan belajar peserta didik dengan menggunakan tes berbentuk *pretest* dan *posttest*. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih konvensional dan rendahnya hasil belajar peserta didik.



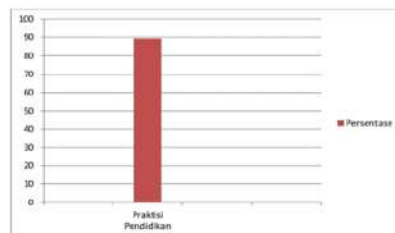
Grafik 1 Hasil Rata-rata Penilaian Ahli Media

Berdasar kepada hasil yang didapatkan pada penilaian ahli media dengan 25 butir pernyataan, maka didapatkan rata-rata hasil validitas yaitu 4,68 dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.



Gambar 2 Hasil Penilaian Rata-rata Ahli Materi

Dari hasil penilaian oleh ahli materi (setelah revisi) didapatkan rata-rata skor yaitu 4,8 dan termasuk kategori “Sangat Baik”. Persentase kelayakan materi pada media yaitu 96% dengan kategori “Sangat Layak”.



Grafik 3 Persentase Kelayakan Oleh Praktisi Pendidikan

Dari hasil validasi oleh praktisi pendidikan didapatkan rata-rata yaitu 4,4 dan tergolong kepada kategori “Sangat Baik”. Persentase kelayakan oleh praktisi pendidikan yaitu 89,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasar kepada penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penyajian materi pada media pembelajaran praktis untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* yang telah siap, jadi diuji cobakan di kelas V SDN 173468 Pulogodang dengan peserta didik yang berjumlah 17 orang. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan maka diperoleh hasil tes belajar peserta didik pada materi Tematik Tema 6 Subtema 2 “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.

Pengumpulan data hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan tes awal (Pre-test) dan tes akhir (Post-test). Post-test diberikan guna mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video animasi *stop motion* yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

Adapun skor awal yang didapat dari pre-test dan post-test yang dilaksanakan di sajikan di dalam tabel sebagai berikut:

No	Responden	Pre-Test	Post-Test
1	Devarina Silalahi	60	95
2	Diva Simbolon	45	95
3	Ebit Pasaribu	50	90
4	Joniver Naibaho	55	90
5	Juan Simanullang	70	95
6	Kristian Maharaja	40	85
7	Lelita Bagariang	45	95
8	Nella Simanullang	45	75
9	Nicholas Panggabean	60	85
10	Olivia Malau	40	90
11	Rambo Simanullang	50	85
12	Rey Simanullang	40	90
13	Rianti Maharaja	60	75
14	Rida Simanullang	55	80
15	Rio Simanullang	50	90
16	Sarah Simanullang	45	90
17	Sepri Simanullang	40	90
Jumlah		805	1495
Rata-rata		47,35	87,94

Tabel di atas menjelaskan perbandingan nilai rata-rata skor dari pretest ke posttest yang didapatkan yaitu sebesar 40,59 dengan rata-rata pretest sebesar 47,35 dengan kategori cukup dan rata-rata posttest yaitu 87,94 dan tergolong baik. Berdasarkan hal tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* dapat dikatakan “Efektif”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi dilaksanakan untuk melakukan analisis data yang sudah didapat dari hasil penelitian. Hasil penelitian yang dimaksud adalah analisis kebutuhan peserta didik, perancangan media, hasil penilaian dari validator, serta eektifitas media saat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Tahap ini dapat diterapkan di setiap tahapan ADDIE. Tahap analisis adalah tahap menganalisis hasil penelitian yang telah diperoleh pada saat penelitian. Hasil tersebut berupa penilaian validator ahli media dan materi, validasi praktisi pendidikan dan analisis tes yang digunakan. Adapun hasil rekapitulasi dari keseluruhan adalah sebagai berikut ini:

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	93,6%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	96%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan	89,2 %	Sangat Layak
Rata-rata		92,9%	Sangat Layak

SIMPULAN

Berdasarkan kepada pembahasan dari hasil pengembangan dari penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* pada pembelajaran Tematik di kelas V SD sudah layak dan efektif, maka dapat ditarik kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* ini dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) serta didukung dengan aplikasi PicsArt, *Stop Motion*, dan InShot. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion*.
2. Tahap validasi produk oleh ahli media yaitu Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si, memperoleh nilai rata-rata 4,68 dan persentase 93,6% termasuk kategori "Sangat Layak". Tahap validasi materi oleh dan Ibu Imelda Free Unita Manurung, S.Pd, M.Pd memperoleh rata-rata 4,8 dan persentase 96% termasuk kategori "Sangat Layak". Validasi oleh praktisi pendidikan oleh wali kelas V SDN 173468 memperoleh rata-rata 89,2% termasuk kategori "Sangat Layak". *stop motion* "Sangat Layak" dan efektif untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik pada pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 mengalami perubahan setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat dari perolehan skor hasil tes belajar peserta didik sebesar 40,59. Dimana rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* sebesar 47,35 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* meningkat menjadi 87,94. Berdasarkan paparan di atas maka media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis video animasi *stop motion* dapat dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggiat, A. (2018). Pengembangan media interaktif animasi dasar berbasis Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas XI di SMK N 5 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo.
- Ayu. (2020). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Powtoon pada tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk siswa kelas V SD Negeri 067953 Tanjung Mulia. Universitas Negeri Medan.
- Hidayatullah, dkk. (2011). *Animasi pendidikan menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., & Nadiroh, S. et al. (2023). Inovasi metode STAR: Best practice. Badan Penerbit Stiepari Press.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Karya.
- Panca, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS5 pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan siswa kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. Universitas Negeri Medan.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., dkk. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan & desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Tema 6 Subtema 2 "Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita" Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

17 %
INTERNET SOURCES

16 %
PUBLICATIONS

6 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	1 %
2	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1 %
3	repository.uncp.ac.id Internet Source	1 %
4	downloadallsoftwareanddownloadsemua.blogspot.com Internet Source	1 %
5	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	1 %
6	eprints.uad.ac.id Internet Source	1 %
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
8	Reggina Dwiputri. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi	<1 %

Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2021

Publication

9

Asmarita, Adam Mudinillah. "Penggunaan Aplikasi Kinemaster untuk Media Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 34 Kinali", eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, 2022

Publication

<1 %

10

Submitted to IAIN Tulungagung

Student Paper

<1 %

11

ejurnal.kpmunj.org

Internet Source

<1 %

12

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

<1 %

13

jurnal.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

14

mulok.library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

15

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

16

Eka Indriyani, Yeni Rahmawati ES., Ira Vahlia. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID

<1 %

MENGGUNAKAN PENDEKATAN REALISTIC
MATHEMATICS EDUCATION (RME)", EMTEKA:
Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

17

Submitted to Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa

Student Paper

<1 %

18

Yohanes Suhendi Pangestu, Danang Setyadi.
"Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi
Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras
SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2020

Publication

<1 %

19

Submitted to UIN Sunan Gunung Djati
Bandung

Student Paper

<1 %

20

jurnal.borneo.ac.id

Internet Source

<1 %

21

Akbar Handoko, Bambang Sri Anggoro, M.
Marzuki, Putri Nuragustin. "Pengembangan
Modul Pembuatan Ecobrick Sampah Plastik
Sebagai Sarana Pengembangan Diri Berbasis
Ecopreneurship Di SMA Kelas X", Diklabio:
Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi,
2021

Publication

<1 %

22

files.osf.io

Internet Source

<1 %

23

Faiz Mutiara Alfiya, Ferina Agustini, Fine Reffiane. "PENGEMBANGAN MEDIA KOLING STS (Komik Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat) PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR", TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2019

Publication

<1 %

24

Mirna Chrismawati, Ika Septiana. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point Dan Audio Visual Di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

25

Rahman Hadi Mulyoto, Sutirna Sutirna, Kiki Nia Sania Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Materi Deret Aritmatika", Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2023

Publication

<1 %

26

Witri Nuraeni. "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Berbasis Kearifan Lokal Batik Cianjur dengan Menggunakan Media Powtoon", Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 2022

Publication

<1 %

27	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
28	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
29	fai.umi.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnal.iicet.org Internet Source	<1 %
31	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
32	Agus Ahmad Durri, Hendri Raharjo, Arif Muchyidin. "Applications of Mathematics Charged Islamic Values by Using Macromedia Flash and Camtasia", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2016 Publication	<1 %
33	Iim Lumiani, Muhammad Yusuf, Binti Khoiriyah, Masrurotul Mahmudah. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Screamble pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pokok Bahasan Akhlak Terpuji Nabi dan Rasul kelas IV MI NU Purwosari Metro", AULADA: JURNAL PENDIDIKAN DAN PERKEMBANGAN ANAK, 2018 Publication	<1 %

34 Istianatul Ulfa, Nanang Khoirul Umam, Iqnatia Alfiansyah. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2021 <1 %
Publication

35 Laely, Nur. "Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Secara Online (Daring) Di Kelas 1 Min 1 Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022 <1 %
Publication

36 Nilatul Khoeriah, Ali Mahmudi, Sudrajat Sudrajat. "PENGEMBANGAN LKS BERBASIS PBL BERBANTUAN GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KESADARAN METAKOGNITIF SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2024 <1 %
Publication

37 Submitted to Universitas Negeri Semarang <1 %
Student Paper

38 dspace.uii.ac.id <1 %
Internet Source

39 joni-prasetia.blogspot.com <1 %
Internet Source

40 repository.stiesia.ac.id <1 %
Internet Source

41 repository.uinbanten.ac.id
Internet Source

<1 %

42

Andi Arfianto, Utama Utama, Achmad Fathoni. "Kelayakan Buku Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

43

Nabila Trisna Shafira. "Profil Pembelajaran IPA di SMP Inklusi ; Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2022

Publication

<1 %

44

ejournal.unsub.ac.id

Internet Source

<1 %

45

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

46

issuu.com

Internet Source

<1 %

47

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

48

karya.brin.go.id

Internet Source

<1 %

lppm.iain-jember.ac.id

49

Internet Source

<1 %

50

mahasiswa.mipastkipllg.com

Internet Source

<1 %

51

repository.widyamandala.ac.id

Internet Source

<1 %

52

Anggie Sakhia, Andi Ifriany Harun, Rody Putra Sartika. "PENGARUH MEDIA POWTOON TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MINYAK BUMI", EduChem, 2021

Publication

<1 %

53

Bisron Mangait Tua Sitinjak, Dewi Anzelina, Saut Mahulae, Patri Janson Silaban. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Montessori pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

54

Erwin Putera Permana. "Penerapan Metode Problem Solving Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2015

Publication

<1 %

55

Nur Toifah. "Camtasia Studio: Software Multimedia dalam Pembelajaran Menyimak

<1 %

Arab di Era Industri 4.0", Tarling : Journal of Language Education, 2021

Publication

56	direktori.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
57	fikunesa.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
58	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
59	pgsd.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
61	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
62	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
63	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
64	uad.portalgaruda.org Internet Source	<1 %
65	www.growkudos.com Internet Source	<1 %

66

Angel Christina Tarihoran, Nur Izzati, Mirta Fera. "Validitas Media E-Magazine pada Materi Barisan dan Deret Kelas XI SMA", Jurnal Kiprah, 2022

Publication

<1 %

67

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

<1 %

68

Siti Munawaroh, Abdulloh Hamid, Rudy Al Hana, Mohammad Salehudin.

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2021

Publication

<1 %

69

Widya Nindia Sari, Mubarak Ahmad.

"Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

70

Ade Rosmawati, Akrom Akrom.
"PENGEMBANGAN GOBAG SODOR DALAM
PEMBELAJARAN PENJAS", Primary : Jurnal
Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

71

Arifah Indah Setyorini, Abdul Aziz Saefudin,
Haryanto Haryanto. "PENGEMBANGAN
LEMBAR KERJA SISWA MENGGUNAKAN
PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI POLA
BILANGAN", AKSIOMA: Jurnal Program Studi
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

72

Rama Donna, Asep Sukenda Egok, Riduan
Febriandi. "Pengembangan Multimedia
Interaktif Berbasis Powtoon pada
Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar",
Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

73

Yusri Wahyuni, Edrizon Edrizon, Fauziah
Fauziah. "Pengembangan Bahan Ajar
Matematika dengan Pemanfaatan Geogebra",
Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2022

Publication

<1 %

74

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Tema 6 Subtema 2 “Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita” Kelas V SDN 173468 Pulogodang T.A 2022/2023

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13
