

Bidang unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING VIDEO ANIMASI
ORGAN PERNAPASAN MANUSIA DI MI MAARIF NU WIDARAPAYUNG
KULON



TIM PENELITI :

MAWAN AKHIR RIWANTO, M.Pd.
ANNISA FITRI MAULA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Daring Video Animasi Organ Pernapasan Manusia di MI Maarif NU Widarapayung Kulon

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.

b. NIP/NIDN : 06280985

c. Pangkat/Golongan : IIIb

d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

e. Jurusan :

f. Alamat Rumah : Kedungwringin RT 3 RW3 Jatilawang

g. Telp Rumah/HP :

h. E-mail : mawan.pgsd@unugha.id

Jumlah Anggota Peneliti : -

Jumlah Mahasiswa : 1

Lama Penelitian : 6 Bulan

Jumlah Biaya : Rp 3.000.000

Cilacap, 6 Desember 2021



Ketua Program Studi

MAWAN AKHIR RIWANTO, M.Pd.
NIDN 0628098501

Ketua Peneliti

(MAWAN AKHIR RIWANTO, M.Pd)
NIDN 0620018902



Mengetahui,
Kepala LP2M

(Fahrur Rozi, M.Hum)
951011074

1. Judul Usulan Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Daring Video Animasi Organ Pernapasan Manusia di MI Maarif NU Widarapayung Kulon
2. Bidang Unggulan : Pendidikan
3. Ketua Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Mawan Akhir Riwanto, M.Pd
 - b. NIP/NIDN : 0628098501
 - c. Pangkat/Golongan : IIIb
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. PS/Fakultas : PGSD/ FKIP
 - f. Alamat Rumah : Kedungwringin RT 3 RW3 Jatilawang
 - g. Telp Rumah/HP :
 - h. E-mail : mawan.pgsd@unugha.id
4. Anggota peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Mawan Akhir Riwanto	Pendidikan	10 jam
2	Annisa Fitri Maula	Mahasiswa	8 jam

5. Objek penelitian yang diteliti: Pengembangan modul pemanfaatan videoscribe untuk membuat media pembelajaran
6. Masa pelaksanaan penelitian : 6 bulan
7. Anggaran yang diusulkan : Rp. 3.000.000
8. Lokasi penelitian : MI Genta Sari Kroya
9. Hasil yang ditargetkan : Laporan Penelitian
10. Institusi lain yang terlibat : MI Maarif NU Widarapayung Kulon

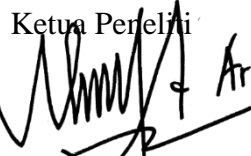
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mawan Akhir Riwanto
NIDN : 0628098501
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Daring Video Animasi
Organ Pernapasan Manusia di MI Maarif NU Widarapayung
Kulon

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti


(Mawan Akhir Riwanto, M.Pd)
NIDN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring pada materi organ pernapasan manusia kelas V di Sekolah Dasar yang berupa video animasi dan mengukur kelayakan serta efektivitas media pembelajaran. Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan antara lain, (1) Analysis (tahap ini digunakan untuk menganalisis dan mengetahui kebutuhan peserta didik), (2) Design (tahap ini digunakan untuk merancang atau mendesain media pembelajaran berbasis video animasi), (3) Development (tahap ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang sebelumnya telah dirancang atau didesain), (4) Implementation (mengimplementasikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa), dan (5) Evaluation (evaluasi merupakan tahap untuk mengumpulkan data).

Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 77,5% yang berarti layak untuk digunakan (cukup valid), ahli materi memperoleh presentase sebesar 82,5% yang berarti sangat layak (valid), ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 91,7% yang berarti sangat layak (valid). Kemudian hasil angket respon peserta didik pada uji lapangan di SD Negeri Jangrana memperoleh presentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil angket respon siswa pada uji lapangan di MI Ya BAKII Jangrana memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak digunakan.

Keyword: media video animasi, modul, videoscribe, *Research and Development* (R&D)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian pengembangan modul pemanfaatan videoscribe untuk membuat media pembelajaran bagi guru MI Maarif NU Widarapayung Kulon. Penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. LP2M Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Seluruh keluarga besar MI Maarif NU Widarapayung Kulon yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi MI Maarif NU Widarapayung Kulon.

Cilacap, 2 Desember 2021

Ketua Pelaksana

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Pernyataan Keaslian Penelitian	iv
Abstrak	v
Kata pengantar	vi
Daftar isi	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II STUDI PUSTAKA	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	19
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	22
DAFTAR PUSTAKA	23
Lampiran-Lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adanya pandemi Covid-19 yang melanda berbagai Negara, salah satunya Indonesia, memberikan dampak buruk bagi pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia untuk menunjang hidupnya. Melalui pendidikan yang baik, manusia dapat menambah wawasannya. Pendidikan bisa diperoleh melalui lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non formal. Pendidikan formal dimulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengganti, menambah dan melengkapi pendidikan formal.

Pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan pembelajaran yang sebelumnya tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh. Pada kondisi pandemi seperti saat ini, perlu dilakukan adanya sebuah inovasi agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan oleh pemerintah menjadi salah satu tantangan bagi guru dan sekolah dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa. Guru harus lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tujuan yang dijadikan sebagai pedoman umum bagi pelaksanaannya. Tujuan pendidikan memiliki klasifikasi, mulai dari tujuan yang sangat umum seperti tujuan nasional sampai tujuan yang sangat khusus seperti tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pendidikan yaitu tujuan kurikuler.

Menurut Sanjaya (2017: 85) Tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Oleh sebab itu, tujuan kurikuler dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki oleh siswa setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi atau mata pelajaran tertentu dalam suatu lembaga pendidikan. Salah satu bidang studi atau mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan seisinya berdasarkan proses-proses ilmiah. Sesuai dengan karakteristiknya IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

(Hisbullah dan Selvi, 2018: 3)

Dalam pembelajaran IPA diperlukan suatu perantara atau penyalur yang dapat memberikan wujud atau gambaran nyata kepada siswa sehingga mereka lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Untuk mendukung keaktifan siswa dalam proses pembelajaran maka diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon 2012 dalam Suryani, 2018: 4). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah media pembelajaran audio-visual yang berbasis video animasi. Dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk belajar aktif yang terimplikasikan dalam kegiatan secara fisik maupun mental, tidak hanya mencakup aktivitas kegiatan fisik (hands on) tetapi juga kegiatan mental (minds on). Idealnya pembelajaran IPA digunakan sebagai wahana bagi siswa untuk menjadi ilmuwan. Untuk mendukung hal tersebut guru perlu memfasilitasi siswa belajar IPA. Salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang tepat (Widowati, 2017: 65).

Hasil wawancara dengan ketiga guru kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih cukup sederhana yaitu berupa gambar. Selain itu, materi organ pernapasan pada manusia merupakan materi yang cukup sulit untuk disampaikan kepada siswa dan memerlukan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam kondisi pembelajaran jarak jauh seperti saat ini, guru sangat membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video interaktif, video animasi dan lain sebagainya. Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar atau sebagai pendamping Buku Siswa maupun LKS dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran daring tetapi juga dapat digunakan saat pembelajaran luring (tatap muka).

Dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis video animasi. Di dalam video animasi ini dilengkapi dengan KI,

KD, materi dengan animasi bergambar, sesuai dengan materi pokok mengidentifikasi organ pernafasan pada manusia dan mengidentifikasi sistem pernafasan pada manusia

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Untuk itu, masalah pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan, kualitas kelayakan dan efektivitas media pembelajaran IPA materi organ pernafasan pada manusia berbasis video animasi untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas V.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada materi organ pernafasan manusia ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada materi organ pernafasan manusia ??

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada materi organ pernafasan manusia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada materi organ pernafasan manusia

1.5 Urgensi Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan khasanah keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran. Karena secara teoritis penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi organ pernafasan pada manusia. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2012: 4). Sedangkan Menurut Musfiqon (2015: 28) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016: 4) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana pendidikan baik berupa software maupun hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan isi materi ajar kepada peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik

2.2. Media Pembelajaran Video Animasi

Secara empiris kata video berasal dari singkatan yang dalam bahasa inggris yaitu visual dan audio. Kata “Vi” adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata “Deo” adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara (Limbong dkk, 2020: 2).

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu animo yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi (Soenyoto, 2017: 1). Sedangkan menurut Enterprise (2020: 1) animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa video animasi adalah seperangkat komponen media yang menampilkan gambar bergerak sekaligus suara secara bersamaan yang disusun secara beraturan dengan kecepatan yang telah ditentukan.

2.3. Videoscribe

Videoscribe adalah *software* yang digunakan dalam membuat video dengan design animasi berlatar putih dengan sangat mudah dan menarik. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol. Salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Membuat video pembelajaran sangat mudah dengan menggunakan *videoscribe* (Wikipedia, 2018). Kelebihan dari *videoscribe* adalah aplikasi *online* dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan background yang dapat dipilih sesuai keinginan; mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik; dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan siswa dalam mempelajari dan memahami materi (Yusup dkk, 2016: 136).

Berdasarkan uraian di atas, *videoscribe* sebagai media pembelajaran yang relevan dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efektif.

Dalam Hisbullah dan Selvi (2018: 3-4) cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri antara lain:

- 1) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.
- 2) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik).
- 3) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan.
- 4) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (misal seminar, konferensi atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya.
- 5) Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan, mengujicobakan dan mengeksperimenkan suatu produk yang dihasilkan. Research and Development yakni metode penelitian guna menghasilkan suatu produk baru, dan pengujian keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan diperlukan guna menguji kelayakan dan keefektifan suatu produk agar dapat berfungsi di lingkungan luas.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni, Analyze (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena setiap langkahnya tersusun secara sistematis, mudah dipelajari dan dipahami, serta lengkap. Dalam Mudrikah dkk (2021: 47), model pengembangan ADDIE merupakan desain pembelajaran yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase atau tahapannya

3.2 Subjek Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2016: 118). Sekolah Dasar yang dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu MI Maarif NU Widarapayung Kulon.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah atau tahap yang terdiri dari:

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan

dalam pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video animasi. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain:

- a. Melakukan analisis data terkait permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran, hal ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru kelas V sekolah dasar.
- b. Mengumpulkan data terkait materi dan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.
- c. Melakukan analisis data berupa Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.
- d. Mengumpulkan data terkait daya dukung dari penggunaan media yang berbasis video animasi.

2. Design (Desain/Perancangan)

Tahap kedua yaitu desain atau perancangan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pengembangan yang akan dilakukan dengan mengacu pada tahap analisis.

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang dilakukan antara lain:

- a. Membuat kerangka media yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media.
- b. Menyusun instrumen yang akan digunakan berupa angket/kuisisioner dan tes.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan langkah untuk mewujudkan kerangka media ke dalam bentuk nyata. Tahap ini meliputi pengumpulan bahan, pengumpulan materi, yang selanjutnya akan diolah untuk membuat media yang berbasis video animasi. Media yang dirancang akan digunakan dalam pembelajaran. Namun sebelum produk digunakan, produk yang dikembangkan akan di *review* atau diuji terlebih dahulu oleh

beberapa ahli.

Pengujian dilakukan oleh tiga ahli yang sesuai bidangnya, yaitu terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap ahli akan memberikan penilaian melalui angket/kuisisioner sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pengujian bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan dan hasilnya akan dijadikan bahan masukan untuk revisi produk.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi sebuah produk. Setelah produk atau media divalidasi oleh beberapa ahli, selanjutnya media akan diuji cobakan pada pengguna (siswa dan guru). Berikut ini beberapa uji yang akan dilakukan pada tahap implementasi:

a. Uji satu-satu

Pada uji satu-satu pengujian media akan dilakukan kepada tiga siswa dan satu guru kelas di SD Negeri Dondong 05. Hasil dari penilaian akan dijadikan masukan untuk merevisi media agar menjadi lebih baik.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil pengujian media melibatkan delapan siswa dan satu guru kelas di SD Negeri Dondong 05. Setiap siswa menilai produk sesuai dengan angket/kuisisioner yang telah disediakan. Hasil dari penilaian akan dijadikan masukan untuk merevisi media.

c. Uji Lapangan

Uji lapangan melibatkan siswa satu kelas dan guru kelas V di SD Negeri Jangrana dan MI Maarif NU Widarapayung Kulon. Seluruh siswa mengamati dan memperhatikan media yang ditampilkan kemudian siswa memberikan penilaian melalui angket/kuisisioner yang telah disediakan. Hasil dari penilaian akan dianalisis dan dijadikan bahan untuk merevisi media.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yakni evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis data hasil uji coba produk serta melakukan evaluasi terhadap proses pengembangan secara keseluruhan. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait dengan proses dan hasil pembelajaran baik sebelum maupun setelah implementasi (Suryani dkk 2018: 147). Sedangkan alat yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mengukur keefektifan produk yaitu menggunakan soal tes yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Langkah akhir penelitian dilakukan evaluasi kembali untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan dengan mengolah data yang diperoleh.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian guru,

siswa, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

a. Analisis Penilaian Validasi Ahli

- 1) Lembar angket berupa data kuantitatif dikonversi menggunakan analisis secara kualitatif dengan ketentuan skala likert:

Untuk menghitung skor rata-rata, digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{1}{\text{banyak validator}} \times \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata perolehan skor

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

- 2) Mengubah skor rata-rata ke konversi penilaian ideal seperti tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Katergori Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > Mi + 1,5 Sbi$	Sangat Layak
2	$0 < X \leq Mi + 1,5 Sbi$	Layak
3	$Mi - 1,5 Sbi < X \leq 0$	Kurang Layak
4	$X \leq Mi - 1,5 Sbi$	Tidak Layak

Keterangan:

Mi (Main ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi (Simpangan baku) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal = Jumlah butir kriteria X skor tertinggi

Skor minimum ideal = Jumlah butir kriteria X skor terendah

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.2.1 Hasil Pembuatan Media Pembelajaran

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah yang telah dilakukan antara lain:

a. *Analyze* (Analisis)

Analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru kelas V Sekolah Dasar. Terdapat permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang menarik. Guru lebih sering menggunakan buku yang tersedia dan media berupa gambar. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif.

Pada pembelajaran IPA, materi organ pernapasan manusia merupakan materi yang dianggap sulit oleh pendidik maupun peserta didik karena pada materi ini merupakan materi abstrak yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh anak sehingga memerlukan adanya media pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Asnul Chandra, Firman, dan Desyandri pada tahun 2021.

Selain itu, peneliti juga menganalisis kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) materi organ pernafasan pada manusia. Materi organ pernapasan pada manusia terdapat di Tema 2 kelas V semester 1.

1) Menentukan Kompetensi Inti

Kompetensi inti yang digunakan pada media yang dikembangkan bersumber dari Buku Guru Kelas V. Adapun Kompetensi Intinya adalah sebagai berikut:

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta negara.
- c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2) Menentukan Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 2 yaitu tentang organ-organ pernapasan manusia. Adapun kompetensi dasarnya yaitu (3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan pada manusia).

Sesuai dengan indikator kompetensi dasar (IKD) yaitu Siswa dapat mengidentifikasi organ-organ pernapasan pada manusia serta menjelaskan proses pernapasan pada manusia maka, materi yang dibahas dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu tentang organ dan proses pernapasan pada manusia, sedangkan organ pernapasan pada hewan dan cara memelihara

kesehatan organ pernapasan tidak dibahas dalam media pembelajaran ini.

b. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan bagian dari perencanaan untuk mengatasi dan memberikan solusi terhadap permasalahan pada tahap analisis. Pada tahap desain peneliti melakukan beberapa hal antara lain:

- 1) Membuat Kerangka Media sebagai gambaran media yang akan dikembangkan. Kerangka media/*Storyboard* dapat dilihat pada lampiran 40.
- 3) Menyusun Instrumen Penelitian berupa angket/kuisisioner ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa yang akan digunakan untuk mendapatkan penilaian tentang kualitas dan kelayakan produk atau media. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen berupa soal tes yang akan digunakan untuk mendapatkan penilaian tentang efektivitas produk atau media yang dikembangkan. Adapun instrumen penelitian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. *Development (pengembangan)*

Pengembangan merupakan pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pembuatan media, yang terdiri dari materi, gambar, karakter animasi, audio dan musik. Setelah semua bahan terkumpul dilanjutkan dengan tahapan pembuatan media. Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan membuat desain tata letak sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, kemudian media dibuat sampai menjadi produk jadi yang selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli. Berikut adalah hasil pengembangan dari desain media pembelajaran IPA berbasis video animasi:



Gambar 4. 1 Halaman Depan Media

Pada halaman depan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan berisi judul media, logo Pendidikan dan logo UNUGHA Cilacap, judul materi, kelas, dan nama pengembang.



Gambar 4. 2 Halaman KI dan KD

Pada halaman KI dan KD berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi yang ada di dalam video yang dikembangkan.



Gambar 4. 3 Tampilan Pembuka Pembelajaran

Pada halaman tampilan pembuka pembelajaran terdapat animasi guru yang sedang membuka pelajaran dan menginformasikan materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. 4 Tampilan Penjelasan Materi Pembelajaran

Pada tampilan penjelasan materi terdapat gambar animasi guru dan animasi organ pernafasan pada manusia, selain itu juga terdapat teks tentang materi yang dipelajari.

Untuk desain media yang sudah dikembangkan selengkapny dapat dilihat pada lampiran 41. Setelah media pembelajaran IPA berbasis video animasi selesai dikembangkan maka, langkah selanjutya yaitu media akan diujikan kepada beberapa ahli untuk mendapatkan penilaian validasi terhadap produk atau media.

d. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi merupakan penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi sebuah produk.. Beberapa uji coba yang dilakukan sebelum media diberikan kepada sekolah antara lain yaitu, uji satu-sau, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Hasil akhir dalam uji lapangan merupakan penentu kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Uji Lapangan

Responden	Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
Amirotus Sholihah (Guru Kelas V SD Negeri Jangraana)	94,4%	Sangat Layak
Makhsus, S.Pd.I (Guru Kelas V MI Ya BAKII Jangrana)	100 %	Sangat Layak
Siswa SD Negeri Jangrana	83,3%	Sangat Layak
Siswa MI Maarif NU Widara Payung Kulon	85%	Sangat Layak

a. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang dilakukan untuk mengetahui apakah setiap tahapannya sudah berjalan dengan baik atau belum. Pada akhir dari penelitian ini juga akan dilakukan evaluasi yaitu dengan menganalisis serangkaian hasil uji coba untuk melihat dan menentukan bagaimana kelayakan dari media yang dikembangkan

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset dan pengembangan dalam penelitian ini, diperoleh simpulan meliputi:

1. Peneliti telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pembelajaran IPA Materi Organ Pernapasan Pada Manusia di Sekolah Dasar kelas V, yang terdapat pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 2.
2. Media pembelajaran IPA Materi Organ Pernapasan Pada Manusia Berbasis Video Animasi telah dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Presentase kelayakan 77,5% oleh ahli media, 82,5% oleh ahli materi, dan 91,7% oleh ahli bahasa. Presentase kelayakan pada uji lapangan di SD Negeri Jangrana 94,4% oleh guru dan 83,3% oleh siswa. Sedangkan presentase kelayakan pada uji lapangan di MI Maarif NU Widarapayung Kulon 100% oleh guru dan 85% oleh siswa

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil wawancara terhadap guru sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti memiliki saran diantaranya:

- a. perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang keefektifan penggunaan video animasi berbasis modul dengan menggunakan videoscribe pada tema Selalu Berhemat Energi dalam proses pembelajaran,
- b. perlu dilakukannya pengembangan video animasi berbasis modul dengan menggunakan videoscribe pada mata pelajaran yang lain dan di tingkat kelas yang lain,
- c. perlu dilaksanakannya pelatihan dan sosialisasi kepada guru-guru SD dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan software atau aplikasi pembuat media yang mudah digunakan.

5.3 Implikasi

Implikasi penelitian ini adalah menjadi alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif serta meningkatkan minat membaca materi pelajaran IPA dan yang terpenting didalam materi tersebut terdapat wacana “Hemat Energi”.

Daftar Pustaka

- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun [Skripsi]*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astawan, I. G., & Ayu TA, I. G. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Nilacakra.
- Batubara, Hamdan Husain., & Ariyani, Dessy Noor. (2016) *Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah UNISKA. 2(1): 48-66.
- Candra, V. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Chandra, Asnul., Firman., & Desyandri. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V SD Negeri 08 Puncak Lawang*. Jurnal Pendidikan Tambusai Universitas Negeri Padang. 5(1): 120-126.
- Damayanti, Ni Wayan Sri. (2020). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Bandung: Nilacakra.
- Daryono, dkk. (2020). *Panduan Pembelajaran VIA Simulasi Digital (SIMDIG)*. Pasuruan: Lembaga Akademik & Reseach Institute.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fakhriyansyah, R. (2016). *Perancangan dan Pembuatan Video Animasi 2D 'Cara Alternatif Belajar Bahasa Inggris' [Naskah Publikasi]*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Gunardi, S. (2013). *Anatomi Sitem Pernapasan*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)* . Malang: Literasi Nusantara.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Jufri, W. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Rineka Cipta.
- Kusmiatun, A. (2018). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: K-Media.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Limbong, T. (2020). *Multimedia: Editing Video dengan Correl VideoStudio X10*. Yayasan Kita Menulis.
- Mudrikah, S. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. Pranida Pustaka Grup.
- Musfiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumbar Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Musfiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

- Novitasari, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V Al Hayatul Islamiyah*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Palimbong, Y. W. (2020). *Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA Negeri Makasar [Skripsi]*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Prabowo, A. D. (2012). *Pelaksanaan Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III di SD Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo [Skripsi]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Yogyakarta: Deepublish.
- Priyatiningsih, T. R. (2017). *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Mata Pelajaran IPA Materi Organ Pernapasan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V SD Kasinus Ganjuran [Skripsi]*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Putra, N. (2019). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok: Rajawali Pers.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sanaky, A. H. (2012). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar Edisi Pertama*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Santoso. (2018). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. A., & Chotibuddin, M. (2020). *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D Edisi Kesatu*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Edisi Kedua Cetakan Pertama*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. UPI: Press.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Surtiretna, N. (2013). *Mengenal Sistem Pernapasan*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widowati, A. (2017). *Media Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: UNY Pres

LAMPIRAN

a. Perkiraan Usulan Anggaran Penelitian

No	Kegiatan	Biaya/ Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Honorarium		
	A. Petugas wawancara	150.000	300.000
	B. Petugas rekap data	150.000	300.000
	C. pengumpulan referensi	150.000	300.000
2.	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	A. ATK	300.000	300.000
	B. Kertas	200.000	200.000
	C. Flash Disk	100.000	100.000
	D. Kuota Data	200.000	800.000
3.	Biaya Perjalanan		
	A. Survey pendahuluan	100.000	400.000
4.	Lain-lain		
	A. Cetak laporan	300.000	300.000
JUMLAH			3.000.000
Terbilang : tiga juta rupiah			

b. Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
PERSIAPAN PENELITIAN							
1	Studi pustaka	√					
2	Penyiapan media animasi	√	√				
PELAKSANAAN PENELITIAN							
3	Uji coba awal			√			
4	Uji coba utama			√			
5	Uji coba operasional			√			
6	Penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media				√		
7	Deseminasi produk					√	
PASCA PENELITIAN							
8	Pembuatan laporan penelitian						√

Instrument Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

“TANGGAPAN GURU KELAS IV SD TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI IPA BERBASIS LITERASI SAINS”

Peneliti :

Identitas responden :

Nama :

NIP :

Sekolah :

A. TUJUAN

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respon bapak/ibu guru kelas IV SD terhadap media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan bapak dan ibu guru untuk memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains sesuai dengan aspek-aspek yang tercantum dalam lembar angket.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/ Ibu guru memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian: 1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu guru untuk mengisi lembar angket ini. Masukan yang Bapak/ Ibu guru berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrument Angket Respon Guru

Tabel penilaian media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains

No	Pertanyaan	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan media video animasi untuk dipelajari oleh siswa					
2	Kejelasan tulisan pada media video animasi					
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media video animasi untuk dimengerti oleh siswa					
4	Kesesuaian materi pada media video animasi dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)					
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada media video animasi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
6	Penyajian animasi pada media video animasi menarik dan proporsional					
7	Kemampuan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					
8	Fleksibilitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran					
9	Kemudahan media video animasi untuk memahami materi yang disajikan					
10	Kemampuan media video animasi untuk menambah pengetahuan siswa					

Saran Perbaikan dan Kesimpulan:

--

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

....., 2019
Responden,

.....

Instrument Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

“TANGGAPAN SISWA KELAS IV SD TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI IPA BERBASIS LITERASI SAINS”

Peneliti : 1.

Identitas responden :

Nama :

Sekolah :

A. TUJUAN

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa kelas IV SD terhadap media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan siswa kelas IV SD untuk memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains sesuai dengan aspek-aspek yang tercantum dalam lembar angket.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan skala penilaian: 1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan siswa kelas IV SD untuk mengisi lembar angket ini. Masukan yang anda berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrument Angket Respon Siswa

Tabel penilaian media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains

No	Pertanyaan	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa dalam media video animasi mudah dipahami					
2	Tulisan yang digunakan mudah terbaca					
3	Gambar pada media video animasi dapat terlihat jelas					
4	Kecepatan gerakan tulisan pada media video animasi sudah sesuai					
5	Suara/ musik dalam video ini dapat terdengar jelas					
6	Desain pada media video animasi menarik					
7	Materi yang disajikan urut dan mudah untuk dipahami					
8	Kemampuan media video animasi dalam meningkatkan minat baca sains (literasi sains)					
9	Kemampuan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar					
10	Kegunaan media video animasi yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja					

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

....., 2019
Responden,

.....

Instrument Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Literasi Sains

Sasaran : Siswa Kelas IV SD

Peneliti :

Identitas validator :

Nama :

NIDN :

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan bahasa dalam media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan bapak dan ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains sesuai dengan aspek-aspek yang tercantum dalam lembar validasi.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian: 1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrument Angket Validasi

Tabel penilaian media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Ketepatan kalimat	Kalimat yang digunakan tidak memuat arti ganda					
		Pemilihan kalimat sesuai dengan perkembangan siswa					
		Kalimat yang digunakan efektif					
2	Gaya bahasa	Menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa					
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD					
		Menggunakan bahasa yang komunikatif					
3	Tata tulis	Menggunakan <i>font</i> yang jelas					
		Menggunakan tanda baca dengan benar					
		Menggunakan huruf besar dan huruf kecil dengan benar					
		Penggunaan dan penulisan istilah asing dengan benar					

Saran Perbaikan dan Kesimpulan:

--

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

....., 2019
Validator

.....

Instrument Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Literasi Sains

Sasaran : Siswa Kelas IV SD

Peneliti :

Identitas validator :

Nama :

NIDN :

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan materi IPA tentang Sistem pencernaan, Manfaat Energi dan Energi Alternatif pada media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan bapak dan ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains sesuai dengan aspek-aspek yang tercantum dalam lembar validasi.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian: 1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrument Angket Validasi

Tabel penilaian media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
		Media pembelajaran video animasi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
		Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
		Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum					
		Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
		Ilustrasi media yang dibuat cukup fungsional					
2	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
		Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir					
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
		Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)					
3	Kelengkapan Sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
4	Konsep Dasar Materi	Kesesuaian konsep sistem pencernaan					
		Kesesuaian konsep manfaat energi					
		Kesesuaian konsep energi alternatif					
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa					
		Mendorong terjadinya interaksi siswa					
		Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri					

Saran Perbaikan dan Kesimpulan:

--

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

....., 2019
Validator

.....

Instrument Angket Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Literasi Sains

Sasaran : Siswa Kelas IV SD

Peneliti : 1

Identitas validator :

Nama :

NIDN :

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan media dalam media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan bapak dan ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf media pembelajaran video animasi IPA berbasis literasi sains sesuai dengan aspek-aspek yang tercantum dalam lembar validasi.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian: 1 = tidak relevan/ tidak baik, 2 = kurang relevan/ kurang baik, 3 = cukup relevan/ cukup baik, 4 = relevan/ baik, 5 = sangat relevan/ sangat baik

4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/ Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

Instrument Angket Validasi

Tabel penilaian media pembelajaran video animasi IPA

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Umum	Desain media sesuai dengan materi sistem pencernaan, manfaat energi dan energi alternatif					
		Desain media sesuai dengan konsep literasi sains					
		Pengemasan media terintegrasi antara materi energi dengan konsep literasi sains					
		Desain media menarik dilihat					
		Desain media menyajikan contoh riil energi					
2	Tampilan Khusus	Pemilihan warna dalam media					
		Pemilihan media yang unik					
		Keseluruhan tampilan mudah dimengerti oleh siswa					
		Pemilihan background dan kontras sesuai dengan usia perkembangan siswa					
		Memuat intergrasi antara materi dengan literasi sains					
3	Penyajian media video animasi berbasis literasi sains	Tampilan media menarik dan mudah dibawa/ dipindahkan					
		Diberi judul/ keterangan media					
		Terdapat cara penggunaan media					
		Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa					

Saran Perbaikan dan Kesimpulan:

--

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,0 % – 100,0 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,0 % – 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41,0 % – 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21,0 % – 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

....., 2019
Validator

.....