

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI
KECEPATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Fuji Novitasari Sudarya

1909653

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI
KECEPATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fuji Novitasari Sudarya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Program Studi Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu
Pendidikan

©Fuji Novitasari Sudarya

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotocopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

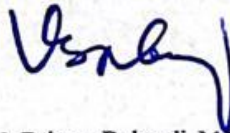
LEMBAR PENGESAHAN

FUJI NOVITASARI SUDARYA

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI KECEPATAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

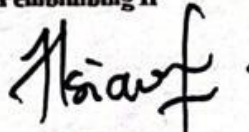
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. H. Babang Robandi, M.Pd.
NIP. 196108141986031001

Pembimbing II



Rosiana Mufliva, M.Pd.
NIP. 920200119911118201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. A. Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI
KECEPATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fuji Novitasari Sudarya

1909653

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi 2D pada materi kecepatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa angket, serta soal berupa *pre-test* dan *post-test*. Peneliti menggunakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi layak untuk diimplementasikan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar media video animasi memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi, penilaian ahli media dengan persentase sebesar 94,74% dengan kategori "sangat baik" dan presentasi ahli materi 93,33% dengan kategori "sangat baik". Kelayakan oleh pengguna yang diisi oleh siswa dengan persentase 81,92% dengan kategori "sangat baik". Pada temuan penelitian ada nya peningkatan hasil belajar siswa dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test* pencapaian rata-rata 46 menjadi 87,7. Simpulan dari penelitian ini adalah media video animasi layak untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, video animasi, hasil belajar

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI
KECEPATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fuji Novitasari Sudarya

1909653

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of the use of learning media during learning. This study aims to develop 2D animated video media on speed material to improve the learning outcomes of elementary school students. The research method used is the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Data collection techniques were carried out in the form of questionnaires, as well as questions in the form of pre-test and post-test. Researchers used data analysis techniques in this research using quantitative and qualitative data analysis. The development results show that animated video learning media is feasible to be implemented to students in teaching and learning activities. Animated video media obtained an assessment from media experts and material experts, media expert assessment with a percentage of 94.74% in the "very good" category and 93.33% material expert presentation in the "very good" category. Feasibility by users filled by students with a percentage of 81.92% in the "very good" category. In the research findings there is an increase in student learning outcomes with pre-test and post-test activities achieving an average of 46 to 87.7. The conclusion of this study is that animated video media is feasible to be implemented in learning, and can improve student learning outcomes.

Keywords: *Development of learning media, animated videos, learning outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran	9
2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2 Media Video Animasi.....	12
2.2.1 Pengertian Video Animasi	12
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi	14
2.2.3 Video Animasi 2D	15
2.3 Materi Kecepatan	16
2.4 Hasil Belajar.....	17
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.4.2 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar	18
2.4.3 Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	19
2.4.4 Indikator Hasil Belajar.....	21
2.5 Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Prosedur Penelitian.....	25
3.3 Sumber Data Penelitian	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28

3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.6 Teknik Analisi Data	35
3.6.1 Data Kualitatif.....	35
3.6.2 Data Kuantitatif	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Desain Awal Media Video Animasi	39
4.1.1 Menentukan Konten Pembelajaran	40
4.1.2 Menyusun <i>Storyboard</i> Media Video Animasi	43
4.1.3 Pembuatan Media Animasi Menggunakan <i>Doratoon</i>	55
4.2 Media Video Animasi Sebelum Validasi.....	75
4.3 Produk Akhir Media Pembelajaran Media Video Animasi Setelah Validasi	90
4.3.1 Penilaian Hasil Validasi Ahli Media	90
4.3.2 Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi.....	92
4.3.3 Hasil Validasi Siswa	93
4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	95
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Rekomendasi.....	99
5.2.1 Bagi siswa	99
5.2.2 Bagi Guru.....	99
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2020. Mengenal Lebih Dalam Animasi 2D. AFT Media. Tersedia: <https://americansfortransit.org/animasi-2d/>.
- Agustien, Relis. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, Jurnal Edukasi, Vol. 1 Tahun 2018.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Akhbani, Alphan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pecahan Berbasis Learning Trajectory Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Boty, Middy, and Ari Handoyo. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang.
- Cahyadi, Ani M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dewi, Gusma., Ramadan Zaka Hadikusuma. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Kecepatan Jarak Dan Waktu Kelas V di Sekolah Dasar. Journal of Elementary School (JOES). Volume 4, Nomor 1, Juni 2021.
e-ISSN: 2615-1448. p-ISSN : 2620-7338. DOI :
<https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2257>
- Djaali. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diantari, N. P. M., & Gede Agung, A. A. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>
- Djamarah, Syaiful Bahri., Zain, Aswan. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, Fitria. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tesis Program Pascasarjana UINSGD Bandung.
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Iskandar, Akbar dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Istiqomah, J. Y. N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 670–681. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.553>
- Jaya, I Made Restu Arta Jaya, I Gede Mahendra Darmawiguna, Made Windu Antara

Kesiman. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063. Volume 9, Nomor 3.

Limbong, Tonni., Simarmata, Janner. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>

Marliana, Fitriatun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Vol. 03, No. 02, Oktober 2022. p-ISSN: 2774-3314, e-ISSN: 2775-0841.

Marwadi. (2019). Rambu-Rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert Untuk Mengukur Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 9. No. 3.

Novitasari, Candra. 2022. Pengertian Animasi 2 Dimensi/ Keunggulan Animasi 2D. Pusat Belajar Para Pelajar. Tersedia: <https://pelajarindo.com/pengertian-animasi-2dimensi-keunggulan-animasi-2d/>.

Nasution, Mariam. (2018). Konsep Standar Proses Dalam Pembelajaran Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* 6, No. 01.

Ninawati, Fauziah. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. Vol 6. No. 4.

Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* 3, no. 1.

Purnomosidi, dkk(2018). Buku Siswa. Senang Belajar Matematika Kelas V SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Purwaningrum, Fahma. (2021). Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of mathematics education science and technology*. Vol 6. No 1.

Rahmayanti, Laily., Istianah, Farida. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, JPGSD, Vol. 06 No. 04 Tahun 2018.

Rahmi, Hermaliani, Mufliva. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian Untuk Siswa Kel

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)

- Rengganis, Robandi, Raesita. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, *JPGSD*, Vol.04.
- Sari, R. K. (2019). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Dan Solusi Alternatifnya. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i1.510>
- Sarwanto, Suyamto, Masykuri. (2020). Analisis Kemampuan TPACK Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Pendidikan*. vol.9. No 1.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Moh. Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi. Jaringan Dengan Media Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press.
- Syah, Muhibbin. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taqwiyah, Ahsana. (2021). Korelasi antara pembelajaran online dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Grogol Kediri. Undergraduate (S1), IAIN Kediri. <http://etheses.iainkediri.ac.id/2595/>.
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Yulianti Hesti, Darul Cecep Iwan, Millah Saeful. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ciamis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol.6 No.1.
- Zagoto, M. M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Educations untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 3(1), 53–57.