

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Yulvani Susanti
1606639

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh:
Yulvani Susanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Yulvani Susanti 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

YULVANI SUSANTI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

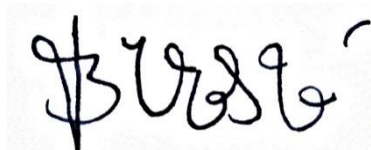
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Andhin Dyas Fitriani, M.Pd.
NIP. 198507112009122006

Pembimbing II



Mela Darmayanti, M.Pd.
NIP. 92017121990053201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 197708272008121001

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Yulvani Susanti

1606639

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS materi rumah adat. Media video animasi ini dikembangkan melalui metode Design and Development (D&D) dengan model Peffer, dkk. Yang memiliki 6 tahapan, yaitu: (1)Identify the problem, yaitu mengobservasi kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Dan ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi rumah adat siswa kelas IV SD, juga tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar keragaman budaya “Rumah Adat di 34 provinsi di Indonesia”. Media video animasi dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif mengenai rumah adat. (2)Describe the objective, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas IV SD. (3)Design and develop the artifact, merancang pembuatan media video animasi, lalu dikembangkan dan kemudian desain video diproduksi menjadi sebuah video. (4)Test the artifact, media video yang telah dibuat kemudian diujicoba kepada ahli media, ahli materi, guru kelas dan siswa. (5)Evaluate the result of testing, peneliti melakukan validasi guna mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Presentase rata-rata hasil validasi adalah 85,86% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil wawancara menunjukkan tanggapan positif dari siswa terhadap media video animasi. Dan hal tersebut menunjukkan media video animasi layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. (6)Communicate the testing result, hasil dari ujicoba kemudian dikomunikasikan melalui laporan skripsi (tertulis) dan ujian sidang (lisan).

Kata kunci : media video animasi, pembelajaran IPS, pengembangan media.

**THE DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO AS LEARNING MEDIA
TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOME IN SOCIAL
SCIENCES FOR 4th GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

BY

YULVANI SUSANTI

1606639

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in a form of animation video to improve 4th Grade Elementary School students' learning outcome in Social Sciences about traditional house. The animation video as learning media is developed by using Design and Development Method (D&D) with Peffer, et al model. The model has 6 steps: (1) Identify the problem, in this step, the researcher observes the teaching and learning activity inside the class. From this step, the problem is found. The problem is related to the low score of students' learning outcome in Social Sciences about traditional house for 4th Grade Elementary School students and also there is unavailable learning media to be used in teaching-learning activity to help the students in learning the diversity of culture "Traditional House in 34 Provinces in Indonesia". Animation video as learning media can be used to help the students in improving their learning outcomes for cognitive aspect about traditional house. (2) Describe the objective, the aims of this study is to develop the animation video as learning media to improve 4th Grade Elementary School students' learning outcome in Social Sciences. (3) Design and develop the artifact, this step is about designing, developing and producing the animation video as learning media. (4) Test the artifact, in this step, the animation video is tested by media expert, theory expert, the teacher inside the class and students. (5) Evaluate the result and testing, the researcher validates the learning media to know the feasibility of the media. The mean percentage of validation is 95, 86% which belongs to "Very Good" category. The interview result shows positive feedback from students about the animation video. The result shows that, animation video as learning media is qualified to be used in Social Sciences learning activity for 4th Grade Elementary School. (6) Communicate the testing result, the result of the qualification test is communicated through *skripsi* (written report) and oral test.

Key words: animation video as learning media, social sciences, media development.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	10
2.2 Video Animasi	11
2.3 Hasil Belajar	12
2.3.1 Definisi Hasil Belajar	12
2.3.2 Macam-macam Hasil Belajar	13

2.3.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
2.3.4	Indikator Hasil Belajar	15
2.4	Pembelajaran IPS	16
2.4.1	Definisi Pembelajaran IPS	16
2.4.2	Karakteristik Pembelajaran IPS	17
2.4.3	Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	18
2.4.4	Materi Keberagaman Budaya	18
2.5	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	19
2.6	Kerangka Berpikir	20
2.7	Definisi Operasional	22
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
3.1	Metode Penelitian	23
3.2	Desain Penelitian	23
3.3	Partisipan Penelitian	25
3.4	Instrumen Penelitian	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data	31
3.6	Teknik Analisis Data	31
BAB IV	34
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Proses Pengembangan Media Video	34
4.1.1	Temuan	34
4.1.2	Pembahasan	44
4.2	Hasil Media Video Animasi	48
4.2.1	Temuan	48
4.2.2	Pembahasan	73
BAB V	75
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	75
5.1	Kesimpulan	75

5.2 Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B.I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES*. (Skripsi). Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Akbar, Sa'dun & Sriwiyana, Hadi. (2010). *Pengembangan kurikulum dan Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Cipta Media.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2016). *Instrumen dan Deskripsi Matematika SD 2016*. [Online]. Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org>
- Damayanti, M. (2016) *Pengaruh Penggunaan Media Film Dokumenter terhadap Hasil Belajar Geografi Materi Pokok Pelestarian Lingkungan Hidup untuk Pembangunan Berkelanjutan Pada Siswa Kelas XI IIS SMA N 3 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi). Semarang. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang
- Darmadi, H. (2017) *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama
- Ellis, T.J & Levy, Y. (2010). *A Guide For Novice Research: Design And Development Research Methods. Proceedings Of Informaing Scince & IT Education Confrence (InSITE)*.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Kemendikbud.
- Hartono, A., & Pramukantoro, J. A. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif GI (Group Investigation) pada Standar Kompetensi Memperbaiki CD Player di SMK Negeri 2 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik elektro*, 2, (2), 653-659.
- Iskandar, S & Syahir M. (2018). *Filsafat Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Deepublish
- Kartowagiran & Wuryanti. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 6. No. 2: 243
- Lestari, N.D .(2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan Output Youtube*. (Skripsi). Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nugraha, A. A. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Pengoperasian Mesin Bubut*. *Journal of Mechanical Engineering Learning*, 3(1).
- Nurgianto, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

- Nurhasanah, P.A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tahap Berfikir Van Hiele Untuk Siswa Kelas III Di SD*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Volume 3. No. 1: 171-187.
- Putri, Nadya. (2012). *Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB 20 Kota Solok*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1. No. 2: 318-328.
- Rahayu. (2016). *Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 12 Bandung*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pasundan.
- Ristawati. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai*. (Skripsi). Makassar. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sapriya, dkk. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Sudarma, K. dkk. (2018) *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. *Jurnal EDUTECH*. Vol 6. No. 1: 9-19
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ulfa, S. dkk. (2013). *Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu*. *JINOTEP*. 3.2.: 110.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wardoyo, T.T. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*. (Skripsi). Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.