



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021
"Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era
Pandemi Covid 19"**

Semarang, 28 Agustus 2021

**Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar**

Yossi Indria Rarastie¹⁾, Raras Setyo Retno²⁾, Dian Permatasari Kusumaning Dayu³⁾

¹⁾Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun

^{2,3)} Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun

¹⁾Email : yossiindria@gmail.com¹

²⁾Email: raras@unipma.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar, (2) mengetahui kelayakan penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 02 Pangongangan, (3) mengetahui keefektifan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 02 Pangongangan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian sebagai berikut. (1) Rancang bangun media video animasi berupa naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi media video animasi melalui tahapan ADDIE. (2) Hasil uji penilaian video animasi berdasarkan penilaian ahli media 91,7%, ahli materi mendapatkan skor 85%, pada uji coba terbatas mendapatkan skor 100% dan pada uji coba luas mendapatkan skor 98,7% dari skor tersebut mendapatkan kriteria sangat baik. Dengan demikian media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid. (3) Keefektifan media video animasi yang dikembangkan dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest, nilai posttest > nilai pretest dengan selisih rata-rata keduanya yaitu 22,59, dan menggunakan korelasi Uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11.080 > 2.056$). Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi. Dengan begitu media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pada masa *pandemic* saat ini telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga, khususnya pada lembaga pendidikan. Untuk mengantisipasi terjadinya virus yang semakin meluas, pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing* (pembatasan interaksi sosial) hingga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Pada lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi untuk menghentikan pembelajaran tatap muka (luring) dan beralih pada pembelajaran *online* (daring). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona (*Covid-19*) menganjurkan untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dari rumah melalui pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya memerlukan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Putria dkk, (2020: 863) bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dalam jarak jauh dengan bantuan media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan

komputer. Pembelajaran daring ini sangat berbeda dengan pembelajaran yang sebelumnya, dimana setiap pendidik dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran secara daring dan membuat inovasi pembelajaran yang mampu dipahami siswa secara baik meski tidak tatap muka secara langsung. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun dari siswa, yang mana pada pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti computer atau laptop, *Handphone*, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Pangongangan Kota Madiun, pada pembelajaran tematik hasil belajarnya rendah, karena selama pembelajaran tematik saat daring guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sudah berkembang. Hal ini dibuktikan saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya memberi perintah pada siswa untuk membaca materi pada buku, kemudian meminta siswa mengerjakan soal-soalnya lalu mengirimkan jawaban pada *whatsapp group*. Selain itu, materi pembelajaran tematik yang diberikan guru kurang adanya penjelasan yang mendetail, sehingga membuat siswa menjadi bingung dan berimbas pada hasil belajar yang rendah. Pembelajaran yang dilakukan guru tanpa menggunakan media pembelajaran dinilai kurang efektif dan menyebabkan perasaan bosan pada siswa.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021 "Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era Pandemi Covid 19"

Semarang, 28 Agustus 2021

Apalagi pada pembelajaran tematik yang didalamnya terdapat konsep belajar membutuhkan pemahaman yang mendalam.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik dapat mudah memahami suatu konsep, karena hanya memahami satu tema dalam beberapa mata pelajaran yang diajarkan (Wahyuni dkk, 2016: 129). Sedangkan menurut Widyaningrum (2012: 15) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan begitu peserta didik akan mendapat pengalaman yang lebih bermakna.

Pada proses pembelajaran perlu adanya pengembangan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, bermakna dan tentunya tidak membosankan. Menurut Tafonao (2018: 107) Media adalah sebuah alat komunikasi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Novitasari dkk (2019: 108) Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas belajar dan juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi bentuk media pembelajaran yang beragam mulai dari teknologi seperti software. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan tanpa harus tatap muka secara langsung yaitu dengan memanfaatkan media video animasi untuk menunjang pembelajaran secara daring.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi gambar dari sebuah objek yang bergerak dengan alur tertentu. Menurut Ivers dan Baron (dalam Widiyasanti dan Ayriza, 2018: 4) animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Menurut Apriansyah dkk, (2020: 12) Media animasi merupakan pergerakan tampilan pada suatu objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi dengan waktu (*timeline*) tertentu dan mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Dengan begitu, pesan-pesan dalam pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup. Animasi terdiri dari rangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari slide satu ke slide berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat

dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dengan begitu, pesan-pesan dalam pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup. Alasan menggunakan media video pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: siswa mudah tertarik sehingga siswa bisa semangat dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research of Development*). Dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Pada tahap Analisis dilakukan dengan kegiatan menganalisis kebutuhan siswa, analisis situasi dan analisis kurikulum. Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan media pembelajaran berupa video animasi yang memuat materi dan instrumen evaluasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan pengembangan produk menggunakan aplikasi dan disesuaikan dengan kurikulum kemudian dilakukan penilaian terhadap ahli media dan materi. Tahap selanjutnya yaitu implementasi dimana produk yang sudah dibuat dilakukan uji coba pada uji terbatas dan uji coba luas oleh siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi dimana menggunakan evaluasi Formatif dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produ yang sudah dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 02 Pangongangan Madiun khususnya pada siswa kelas IIIB yang berjumlah 27 orang.

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui teknik wawancara, angket dan tes. Pada tahap wawancara dilakukan dengan tatap muka secara langsung terhadap subyek tanpa menggunakan pedoman wawancara karena termasuk wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas bertanya terhadap garis besar permasalahan. Angket yang digunakan terdiri dari angket ahli media, ahli materi, dan angket untuk siswa. yang terakhir yaitu Tes, tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar. Berupa tes objektif atau pilihan ganda yang terdiri atas soal *pretest* dan *posttest*.



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021**
"Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era
Pandemi Covid 19"

Semarang, 28 Agustus 2021

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

1) Analisis Kuantitatif

a. Analisis Data Angket Validitas Ahli

Hasil jawaban angket validasi ahli menggunakan skala likert.

Rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket

P = Angka persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Riduwan, (dalam Rockyane & Sukartiningsih 2018: 769))

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media diinterpretasikan kedalam kriteria berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Hasil Analisis

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik apabila para ahli memberikan skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Jawaban dari angket respon siswa diukur dengan menggunakan skala Guttman.

Rumusnya:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon siswa

$\sum X$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih siswa (ya atau tidak)

N = Jumlah skor ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media diinterpretasikan sesuai tabel 3.7.

2) Analisis Tes

a. Analisis Perhitungan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Pada Hasil Belajar Siswa

Nilai perhitungan *pretest* dan *posttest* dicari menggunakan rumus rata-rata hitung sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata hitung yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai

n = Jumlah subjek

b. Analisis Perhitungan Signifikasi Korelasi (Uji-T)

Analisis tes dilakukan dengan Korelasi Uji-T (Paired Sample Test). Dalam menganalisis data pada penelitian ini digunakan taraf signifikan 95% yaitu dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel.

- Jika t-hitung $>$ t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

- Jika t-hitung $<$ t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan Menggunakan Rumus *Pretest* Dan *Posttest* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(df)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean deviasi (d) antara post-test dan pre-test

t = t hitung

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

Df = atau db (n-1)

n = banyaknya data

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian dibahas dalam tiga hal pokok, yaitu (1) mendeskripsikan bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar, (2) mendeskripsikan kelayakan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 02 Pangongangan, (3) mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi pada pembelajaran



PROSIDING SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021 "Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era Pandemi Covid 19"

Semarang, 28 Agustus 2021

tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 02 Pangongangan.

(1) Rancangan pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Desain pengembangannya dimulai dengan tahap (a) Analisis yaitu, dengan melakukan observasi di SDN 02 Pangongangan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IIIB dan Guru wali kelas. Tahap kedua melakukan analisis situasi seperti kondisi fisik pada pembelajaran yang dilakukan selama daring di SD tersebut. Tahap ketiga yaitu melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui struktur kurikulum di SD tersebut. (b) Desain, tahap desain dilakukan untuk membuat rancangan awal produk yang akan dikembangkan seperti menentukan tujuan, pemilihan bahan, dan membuat kerangka dasar. (c) Development, yaitu tahap pengembangan, media yang sudah di rancang kemudian dilakukan pengembangan produk awal kemudian dilakukan penilaian kualitas oleh ahli media, ahli materi dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dibuat. (d) Implementasi, yaitu menerapkan media yang sudah jadi pada siswa dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas dan melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (e) Evaluasi, yaitu meliputi tahapan evaluasi formatif untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah dikembangkan.

(2) Hasil kelayakan pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik dipaparkan dalam empat hal pokok, meliputi (a) ahli media, (b) ahli materi, (c) uji coba terbatas, (d) uji coba luas. Keempat data tersebut akan ditampilkan secara berturut-turut.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IIIB di SDN 02 Pangongangan Madiun. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa. Pengembangan media video animasi diuji oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan salah satu dosen prodi PGSD Universitas PGRI Madiun, setelah dilakukan penilaian kualitas ahli media mendapatkan persentase sebesar 91,7 % dengan kriteria sangat baik, ahli materi memberikan persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas terhadap siswa kelas IIIB sebanyak 5 orang siswa yang mendapat persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba luas dilakukan penilaian terhadap 27 orang siswa dan mendapatkan persentase sebesar 98,7% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil kriteria penilaian yang diperoleh dari validasi para ahli dan respon peserta

didik baik ujicoba terbatas maupun uji coba luas maka dapat digambarkan pada grafik seperti yang terlihat pada gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9 Diagram Batang Persentase Responden

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan uji coba siswa baik terbatas maupun luas. Maka diketahui bahwa media video animasi yang dikembangkan mendapatkan persentase yang tinggi dari responden. dari evaluasi diatas, untuk ahli media mendapatkan persentase sebesar 91,7%, dan ahli materi mendapatkan persentase sebesar 85%, pada uji coba terbatas mendapat persentase 100% dan yang terakhir yaitu pada uji coba luas mendapat persentase sebesar 98,7%.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari ahli validasi dan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar ini layak digunakan saat proses pembelajaran siswa secara daring.

(3) Keefektifan penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik dilakukan dengan metode tes. Soal tes berupa pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan video animasi siswa diberikan soal *pretest* kepada 27 siswa setelah itu siswa diberikan media video animasi dan kemudian dilakukan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 60 dan *posttest* siswa sebesar 82,59 jadi diperoleh selisih *pretest* dan *posttest* siswa yaitu 22,59. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dilakukan perhitungan korelasi uji t diperoleh untuk $\alpha = 0.05$ (5%) dengan $dk = 27-1 = 26$ diperoleh $t\text{-tabel} = 2.056$. Di dapat $t\text{-hitung} = 11.080 > t\text{-tabel} 2.056$. karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Ada peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media video animasi pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021
"Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era
Pandemi Covid 19"**
Semarang, 28 Agustus 2021

PEMBAHASAN

Produk media video animasi yang sudah dikembangkan dikemas dalam video audiovisual. Dalam media video animasi ini menampilkan tulisan (teks), gambar animasi, audio (suara) sehingga mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar melalui sajian materi audio visual ini. Sejalan dengan pendapat Arsyad (dalam Sukiyasa dan Sukoco 2013 : 130) adanya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik saat belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan interaksi langsung dengan lingkungannya, serta siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimiliki. Selain itu, dengan adanya media video animasi saat pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang positif yaitu dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui video animasi yang diberikan dan juga dengan melihat dan menyimak video animasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriyani (2019: 25) fungsi media pembelajaran yaitu untuk mengatur dan membimbing pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi pada peserta didik agar materi yang diterima bisa diserap dan terstimulus pada daya berpikir kognitif siswa.

Pengujian kelayakan media video animasi pada pembelajaran tematik ini dilakukan dengan 3 tahap. Tahap yang pertama dilakukan oleh para ahli, ahli media memberikan skor 91,7% dan ahli materi memberikan skor 85% dengan perolehan skor yang didapat termasuk dalam kategori Sangat Baik/ Sangat Valid. Tahap yang kedua dilakukan oleh 5 siswa SDN 02 Pangongangan dengan perolehan skor 100% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dan Tahap Ketiga yaitu dilakukan oleh 27 siswa kelas IIIB SDN 02 Pangongangan Madiun dengan perolehan skor 98,7% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Penentuan kategori dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik apabila para ahli memberikan skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$. Sehingga media video animasi pada pembelajaran tematik dapat dikatakan sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Dalam menguji keefektifan produk media video animasi pada pembelajaran tematik ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes pemahaman sebelum menggunakan media video animasi (*pretest*) dan sesudah menggunakan media video animasi (*posttest*) di SDN 02 Pangongangan dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa.

Pada hasil belajar *pretest* siswa memperoleh rata-rata sebesar 60 sedangkan hasil *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 82,59. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 22,59 poin. Selanjutnya untuk hasil perhitungan dengan korelasi uji t diperoleh pada untuk $\alpha = 0.05$ (5%) dengan $dk = 27-1 = 26$ diperoleh $t\text{-tabel} = 2.056$. Di dapat $t\text{-hitung} = 11.080 > t\text{-tabel} 2.056$. karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Ada peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar dan karena hal tersebut maka media video animasi dikatakan efektif.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada pembelajaran tematik efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena setelah menggunakan media yang baru hasil belajar siswa meningkat. Selain itu, media video animasi dikatakan efektif karena dalam proses pembelajarannya terdapat keberhasilan, dimana keberhasilan itu sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (2013: 3) media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu dalam bidang pendidikan yang dapat mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Rancangan bangun media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan berupa video animasi yang didalamnya memuat materi, gambar animasi, suara, musik, dan contoh soal. Materi yang di gunakan dalam pengembangan media video animasi yaitu pada Tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 – 4 yang disesuaikan dengan buku tematik siswa.

Media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian para ahli yaitu media dan materi, siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Dari penilaian tersebut didapatkan persentase ahli media yaitu 91,7%, dan ahli materi mendapatkan persentase 85%, pada uji coba terbatas mendapat persentase 100% dan yang terakhir yaitu pada uji coba luas mendapat persentase sebesar 98,7%.

Media video animasi pada pembelajaran tematik sangat efektif digunakan saat pembelajaran karena setelah menggunakan media video animasi ini hasil



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL SAINS DAN ENTREPRENEURSHIP VII TAHUN 2021
"Digitalisasi Biosains dan Pembelajaran Bervisi Entrepreneurship di Era
Pandemi Covid 19"**

Semarang, 28 Agustus 2021

belajar siswa meningkat. Tingkat keefektifannya dilihat dari rata-rata hasil belajar posttest yang nilainya lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretest yaitu selisih 22,59. Yang kedua dilihat dari Korelasi Uji-t dimana nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($11.080 > t\text{-tabel } 2.056$) maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar memiliki saran yaitu perlu dikembangkan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk tema dan sub tema yang lainnya, agar dapat menjadi referensi dan bahan belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran tematik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dosen pembimbing skripsi, ahli materi dan ahli media yang sudah membantu dan membimbing peneliti. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala SDN 02 Pangongangan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Peneliti juga berterimakasih kepada guru wali kelas IIIB yang telah membantu jalannya proses penelitian ini serta peserta didik kelas IIIB yang telah menjadi subjek penelitian. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan tidak lupa penulis terbuka bagi masukan dan saran untuk perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pen.Sil*, 9(1), 9–18.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.

Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elecronik Book (*E-Book*) Berbasis Edmodo Kelas X

SMK KARTIKATAMA METRO. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2) 107-115.

Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.

Rockyane, I., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 255055.

Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.

Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease Covid 19.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.

Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16.

Widyaningrum, R. (2012). Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD. *Jurnal Cendekia* 10(1).