

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

4.1.1 Visi SD 106843 Jaharun B

Mewujudkan siswa beriman, bertaqwa, berkarakter, terampil, cerdas, kreatif dan unggul dalam prestasi serta mencintai lingkungan bersih, indah, sejuk dan nyaman.

4.1.2 Misi SD 106843 Jaharun B

- Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan dalam rangka peningkatan profesi, prestasi dan produktifitas.
- Mengembangkan kepribadian siswa yang berkarakter bangsa
- Mewujudkan sekolah yang bersih, hijau dan sehat (*clean and green*)
- Membudidayakan hidup disiplin berbudi pekerti luhur berjiwa sosial dan bekerja keras.

4.1.3 Proses Pembelajaran SD 106843 Jaharun B

Dikelas V proses belajar mengajarnya dalam situasi saat ini berupa pembelajaran *daring*, pada saat pembelajaran *daring* mereka hanya menggunakan buku dengan menggunakan metode ceramah. Karna pembelajaran *daring* ini mereka lebih banyak belajar dirumah dibanding di sekolah, mereka datang kesekolah hanya pada saat ujian dan mengumpulkan tugas mereka saja. Pada pembelajaran *daring* ini mereka hanya menggunakan buku yang dapat dari pemerintah saja.

4.1.4 Keadaan Guru dan Siswa

Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Sebarannya Menurut Mata Pelajaran:

No	Nama	JK	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Romauli Simatupang, S.Pd	P	S1	Kepala Sekolah
2	Rosida Hutasoit, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
3	Nita Lestari, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
4	Rohana Sihombing, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
5	Purwanti Lia Sari, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
6	Timbul Breezer Sianturi, S.Pd	L	S1	Guru Kelas
7	Meldawati, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
8	Karmina Damanik, S.PdK	P	S1	Guru Kelas
9	Delima Rosdiana Sianturi, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
10	Poli Karty Lingga, S.Pd	P	S1	Guru Kelas
11	Muhammad Rizki	L	-	Pesuruh
12	Jhane Sri Mustika, S.Kom	P	S1	TU

Jumlah guru secara keseluruhan di SDN 106843 Jaharun B adalah 12 guru, dengan 2 orang guru laki-laki dan 10 guru perempuan.

4.1.5 Data Subyek Penelitian

Tabel 4.3 Data Subyek Penelitian

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Meira Nurul Afifa Samosir	P
2	Shsbrina Ulfa Nst	P
3	Ayu Cantika	P
4	Nafa Syahfillah Putri Lubis	P
5	Eva Junita Purba	P
6	Rahma Billa	P
7	Putri Anggina Sitorus	P
8	Amel	P
9	Muhamad Aidil Zqwan	L
10	Aleeya Dania Irawan	L
11	Africa Agustina Siburian	P
12	Christian Simbolon	L
13	Naufal Aqil Hadi	L
14	Satria	L
15	Anggita Elfarima Nurbaeti Gultom	P
16	Nazwa Meilina Siregar	P
17	Agrifa Dwi Yenessa Saragih	P

18	Nico R Philip Manalu	L
19	Cantika	P
20	Dini Angra	P
21	Ardian Prasetya	L
22	Farhan Nur Imam	L
23	Alfian Prasetya	L
24	Ivana	P
25	Boby Ayendro	L
26	Zaidan AlFayyadh	L
27	Jordan Ford	L
28	Rahnia R. Marbun	P

4.1.6 Fasilitas SD 106843 Jaharun B

Tabel 4.4 Fasilitas SDN 106843 Jaharun B

No	Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kelas	
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang UKS	1
6	Perpustakaan	1
7	Kantin	2
8	Toilet	2
9	Laptop	1

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dengan memakai model 4D. Model 4D ini terdiri dari 4 sesi, *Difane, Design, Development, Disseminate*. Adapun proses pengembangan media video animasi pembelajaran sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran pada materi perubahan wujud benda bisa digunakan menjadi media pembelajaran di SDN 106843 jaharun B.

2. Penilaian terhadap validator ahli materi dan ahli media dilakukan sampai hingga produk layak di ujicobakan.
3. Hasil penilaian respon guru serta siswa kelas V terhadap media video pembelajaran di lakukan dengan memberikan angket kepada 1 guru wali kelas V dan 28 siswa kelas V.
4. Ujicoba terhadap produk ini dicoba cuma sebatas ujicoba kecil yang terdiri dari 28 orang siswa.

Bersumber pada model pengembangan yang di seleksi ialah model 4D, ada pula sesi pengembangan 4D itu sendiri antara lain:

1. Sesi Define (Pendefenisian)

a. Analisis Pendahuluan

Tujuan analisis ini merupakan untuk menghasilkan arah dasar yang diperlukan dalam pengembangan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*. Dalam melakukan analisis ini, dicoba observasi serta wawancara terhadap wali kelas V dan pembagian angket kepada siswa kelas V serta guru kelas V. Tidak hanya itu observasi pula dicoba dengan metode penyebaran angket terhadap siswa- siswi kelas V buat mengumpulkan informasi terpaut dengan media yang digunakan oleh guru kelas V SD.

b. Analisis siswa

Pada sesi ini informasi bisa digunakan dengan menganalisis apa saja yang diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran berlangsung di sekolah. Bersumber pada hasil wawancara peneliti terhadap guru kelas V SDN 106843 Jaharun B tersebut yang ada pada lampiran 1, bisa dianalisis kalau dikelas V proses belajar mengajarnya dalam suasana dikala ini

berbentuk pembelajaran *daring*, pada pembelajaran *daring* mereka cuma memakai buku paket dari pemerintah dengan memakai metode ceramah.

Sebab pembelajaran *daring* ini mereka lebih banyak belajar dirumah dibandingkan di sekolah, mereka tiba kesekolah cuma pada saat mengumpulkan tugas mereka saja. Pada pembelajaran *daring* ini mereka cuma memakai buku yang dapat dari pemerintah. Sehingga, siswa masih banyak yang belum menguasai materi pembelajaran. perihal ini terdapatnya media pembelajaran ialah berbentuk media video animasi pembelajaran yang terbuat supaya bisa menolong guru dalam mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa- siswi kelas V serta buat memudahkan uraian siswa sekalian membuat siswa tertarik terhadap materi yang lagi diajarkan.

Buat memperoleh informasi yang pas, peneliti membagikan angket kepada siswa serta guru kelas V. Perihal ini dicoba buat mengenali kasus pembelajaran di sekolah tersebut. bersumber dari uraian analisis kurikulum, bahwa salah satu materi IPA khususnya pada materi “perubahan wujud benda “ siswa susah menguasai pelajaran tersebut disebabkan materi ini tidak hanya cuma teori- teori pula butuh meningkatkan gambar- gambar buat mendiskripsikan bentuk- bentuk bentuk benda padat, cair serta gas yang lebih akurat lagi.

c. Analisis Kurikulu

Tahap analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar serta mengetahui materi-materi apa saja yang ada pada materi perubahan wujud

benda yang dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media video animasi pembelajaran. Disain produk, struktur ataupun komponen media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum yang berpedoman kepada RPP yang tersedia pada lampiran 2. Kompetensi dasar digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian kompetensi sehingga nantinya akan diperoleh tujuan pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan indikator tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.5 adalah sebagai berikut:

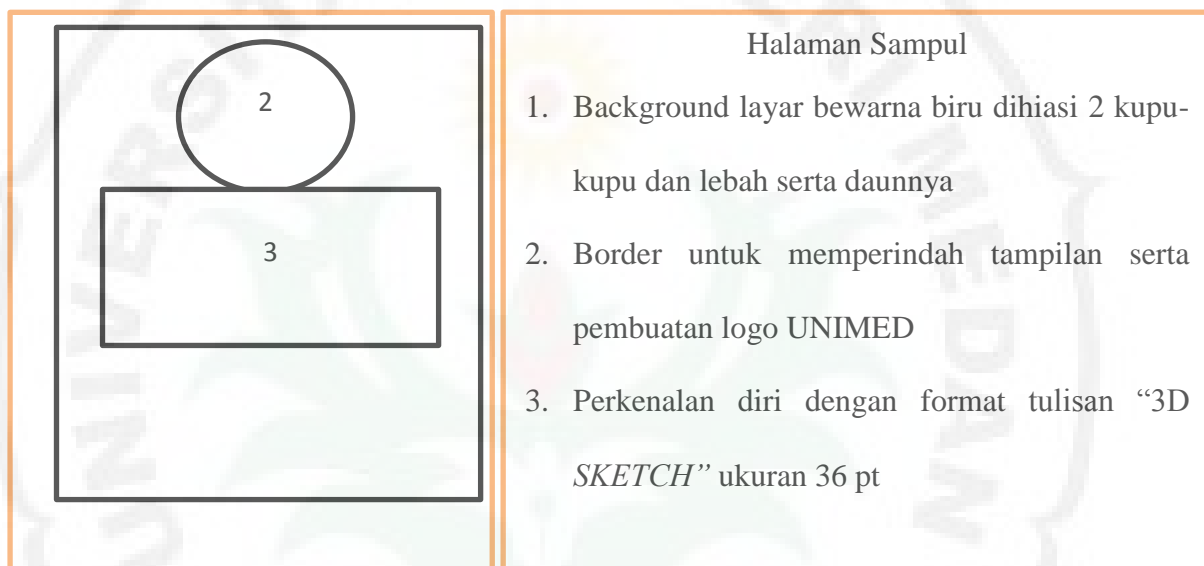
Tabel 4.5 : RPP Materi Perubahan Wujud Benda

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
3.5 Menggali informasi dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana	Bahasa Indonesia	3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	IPA	3.7.1 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari

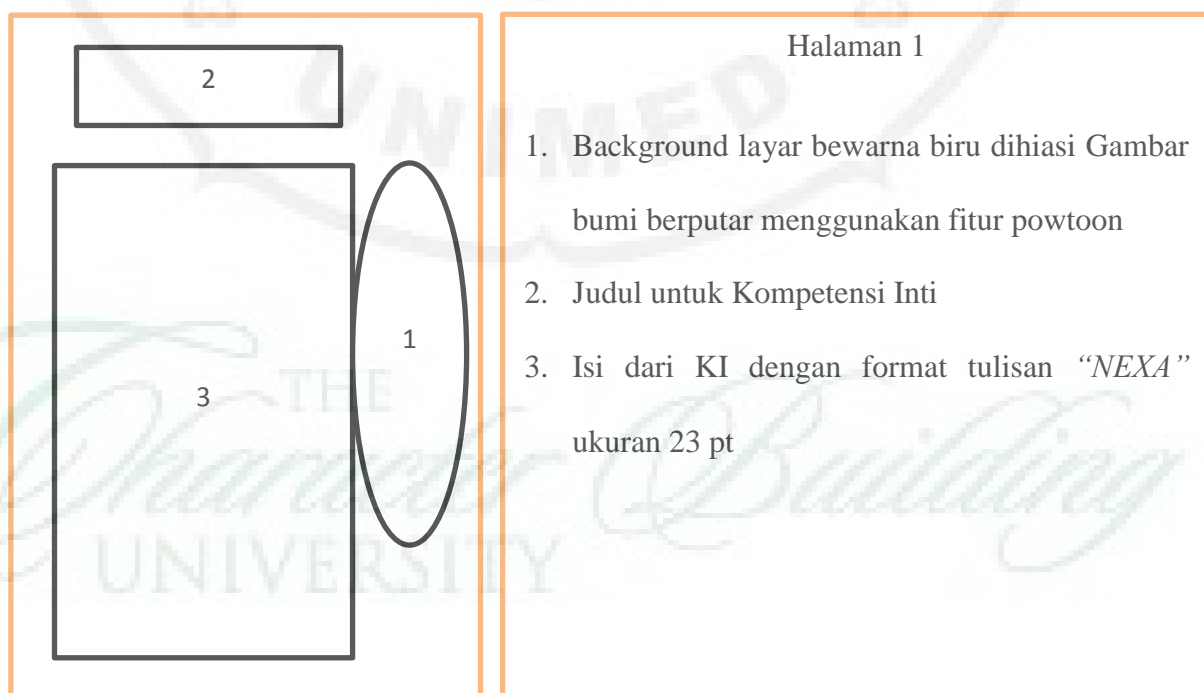
Adapun hal yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan informasi-informasi dari berbagai sumber tentang kurikulum yang dipakai dan materi perubahan wujud benda yang menjadi sasaran pembuatan media video animasi pembelajaran yaitu terfokuskan pada materi perubahan wujud benda.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

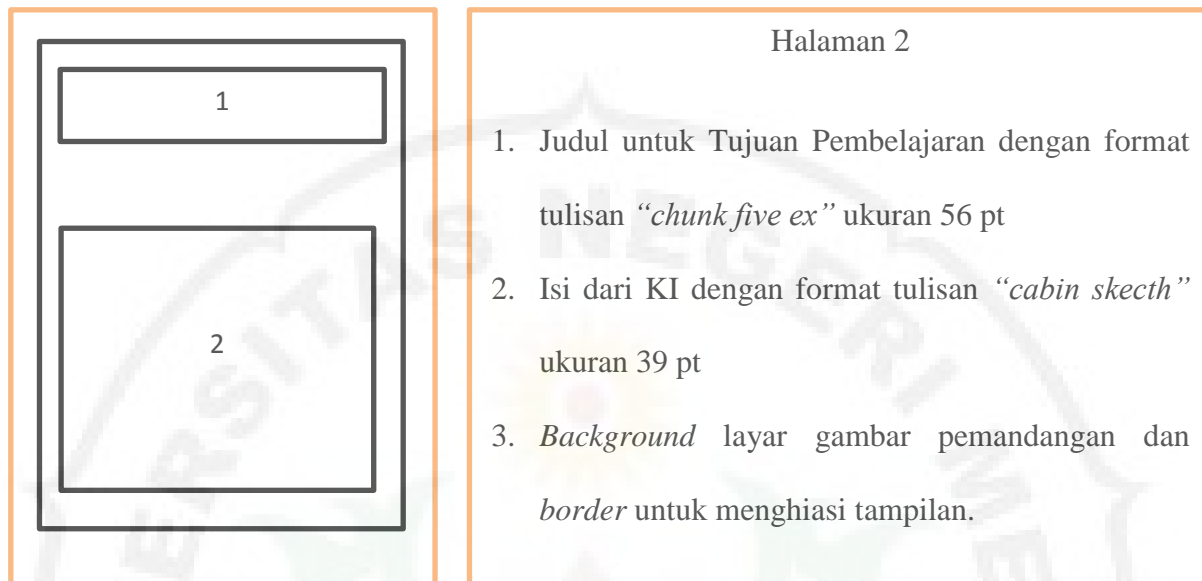
Pada tahap *Desain* (Perancangan) terdapat beberapa rancangan dalam pembuatan media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* ini. Dapat digambarkan seperti yang tertera pada gambar 4.1 sebagai berikut:



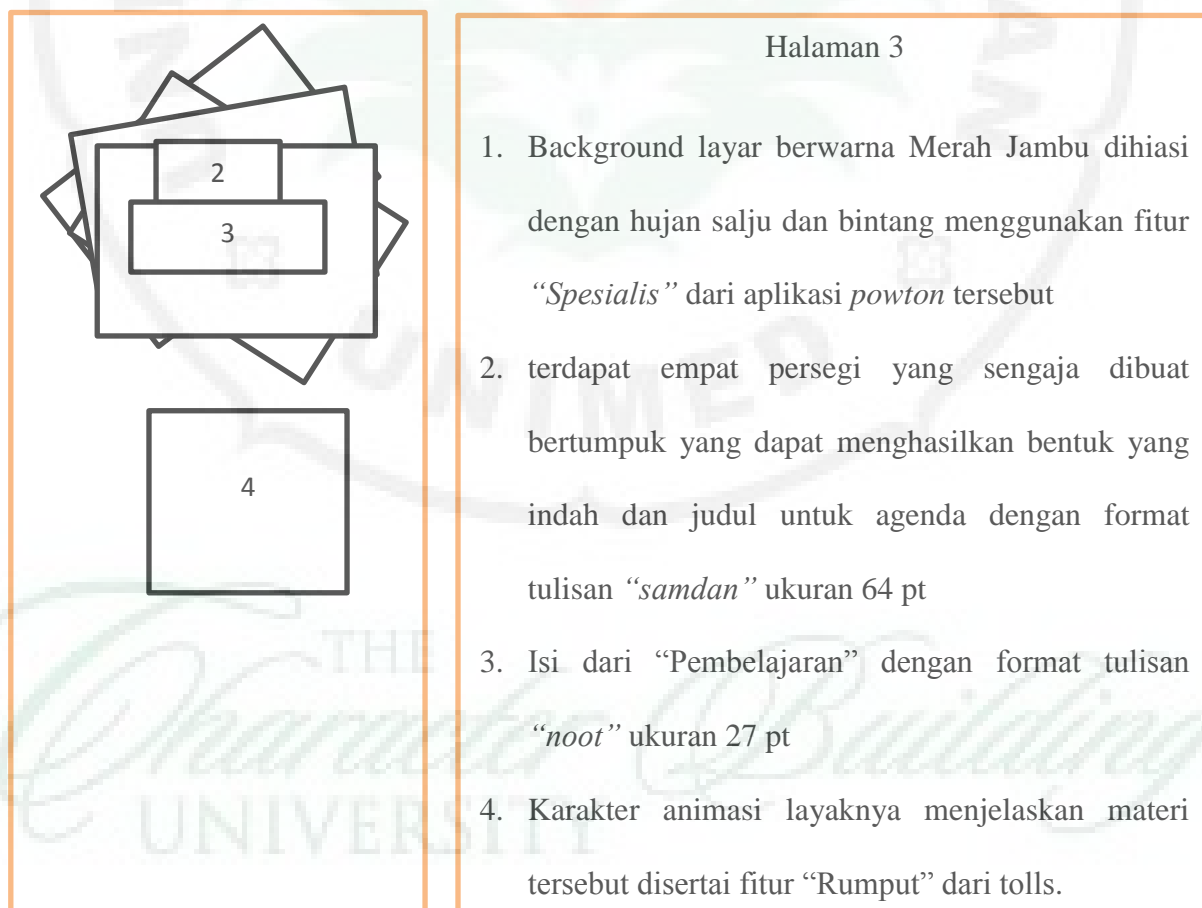
Gambar 4.1: Halaman Judul



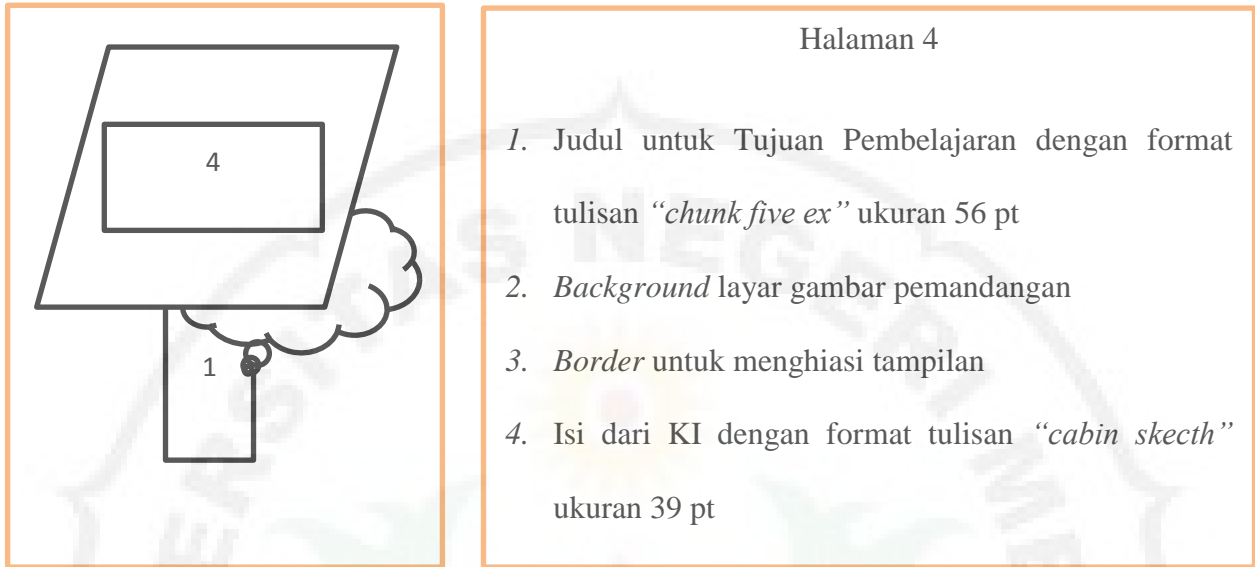
Gambar 4.2: Bagian Kompetensi Inti



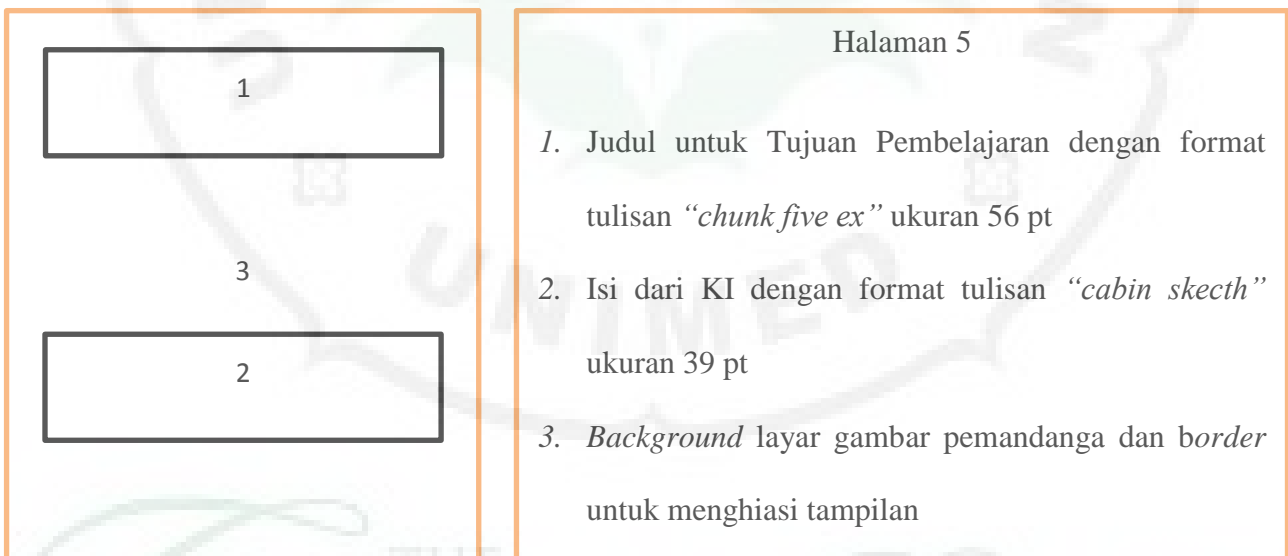
Gambar 4.3 : Bagian Tujuan Pembelajaran



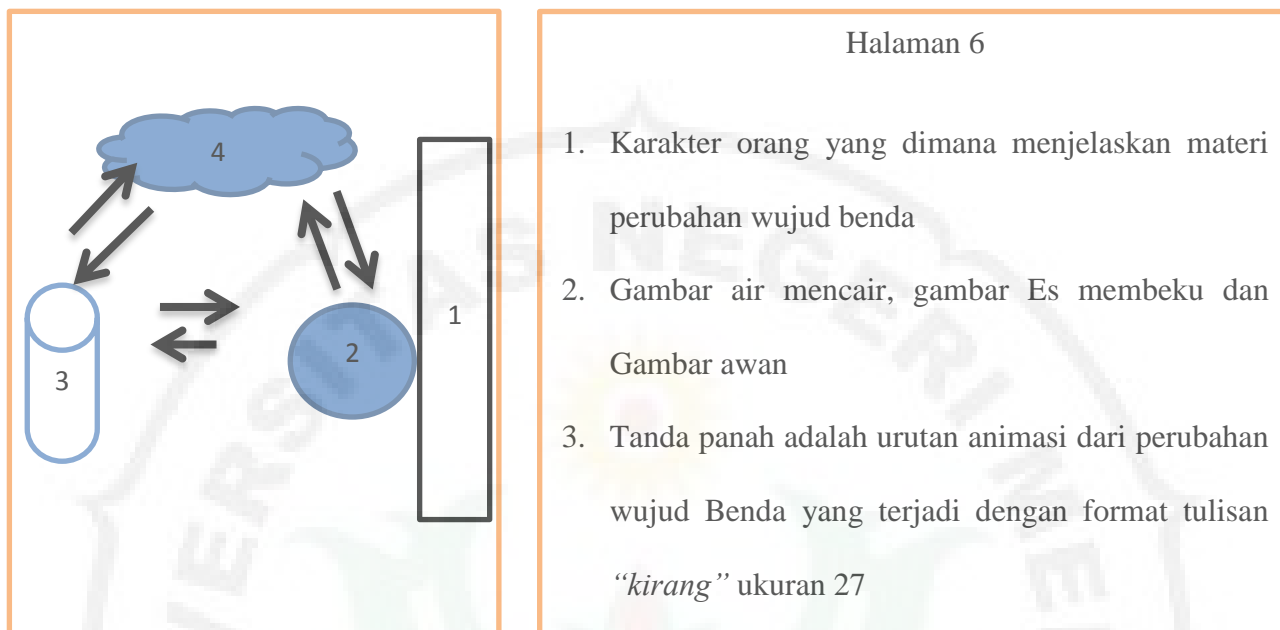
Gambar 4.4 : Bagian Agenda Pembelajaran



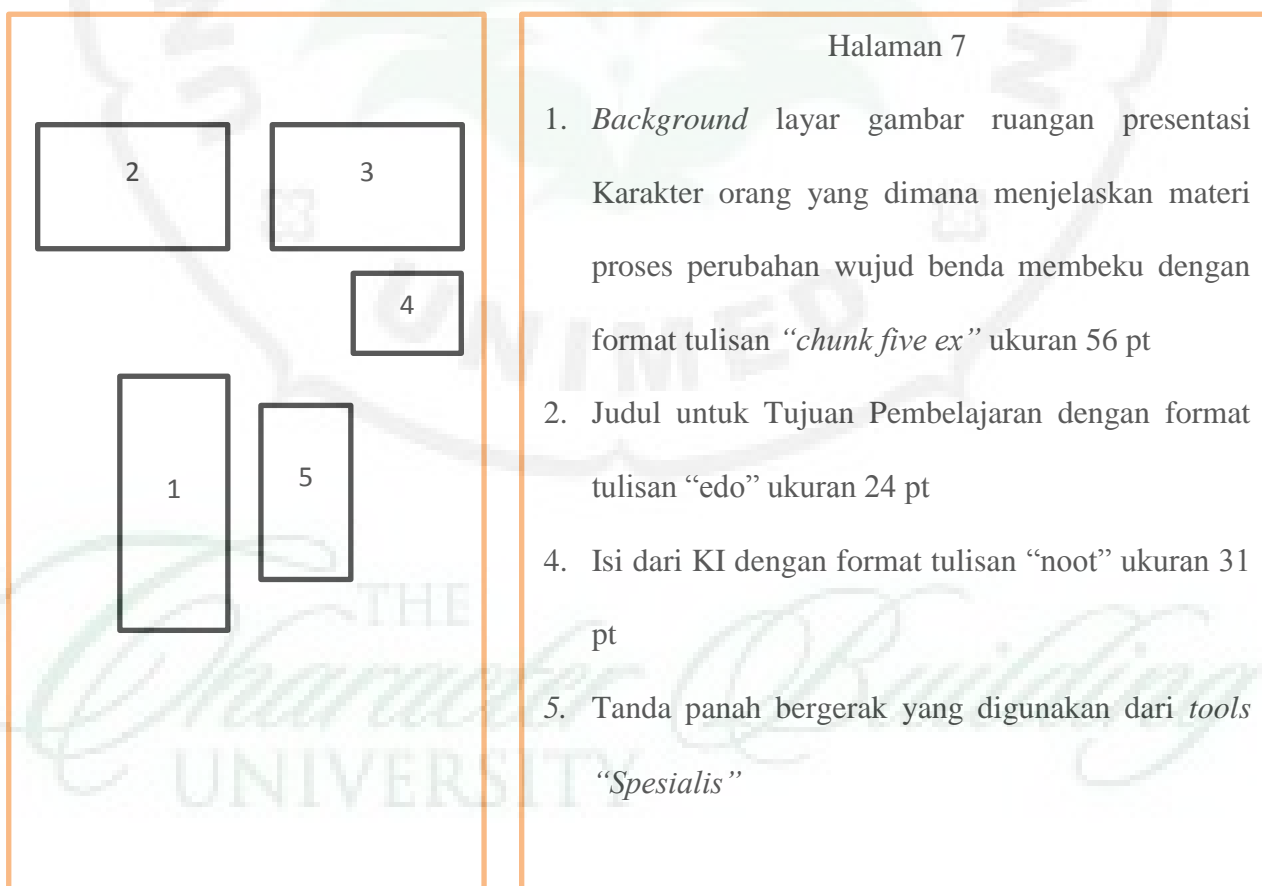
Gambar 4.5 : Materi Pembelajaran



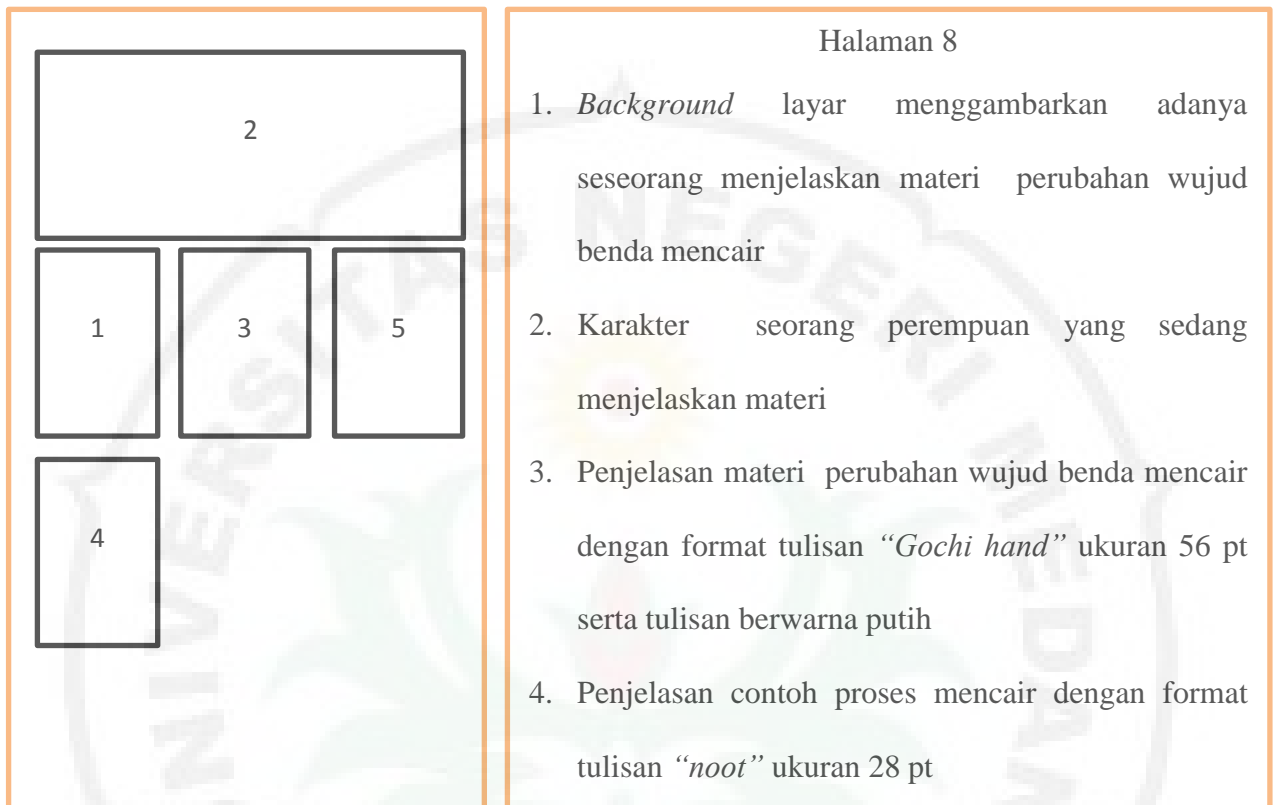
Gambar: 4.6 Materi Perubahan Wujud Benda



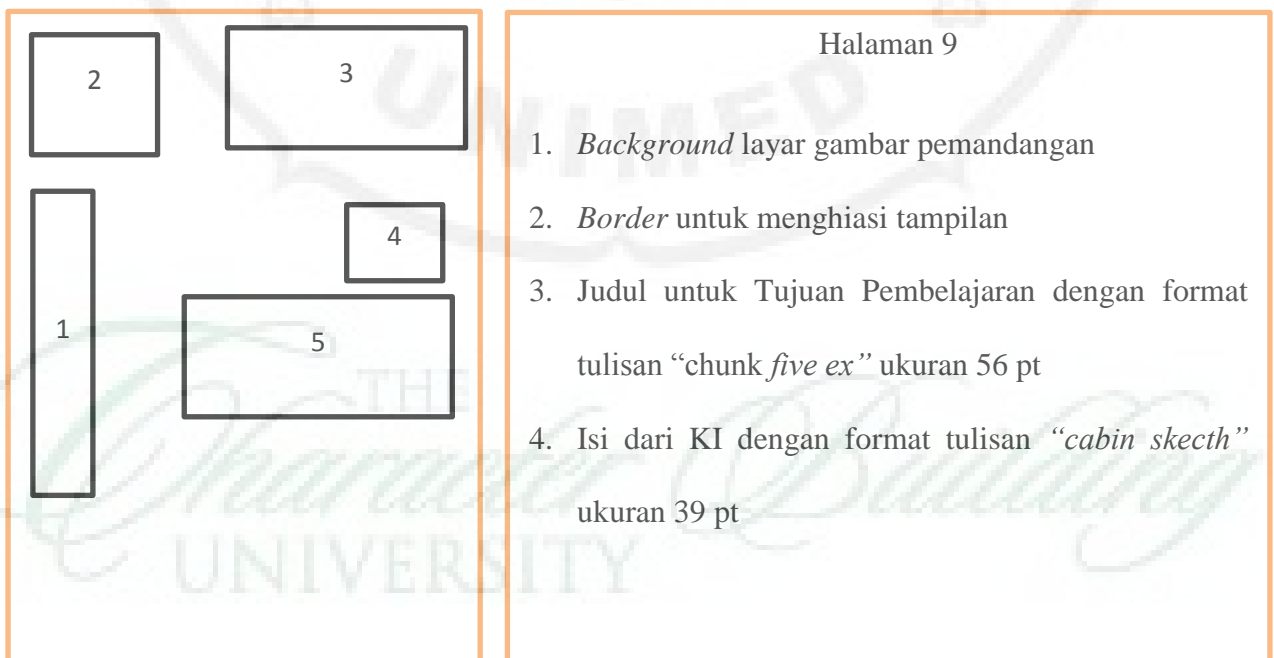
Gambar 4.7 : Peristiwa Perubahan Wujud Benda



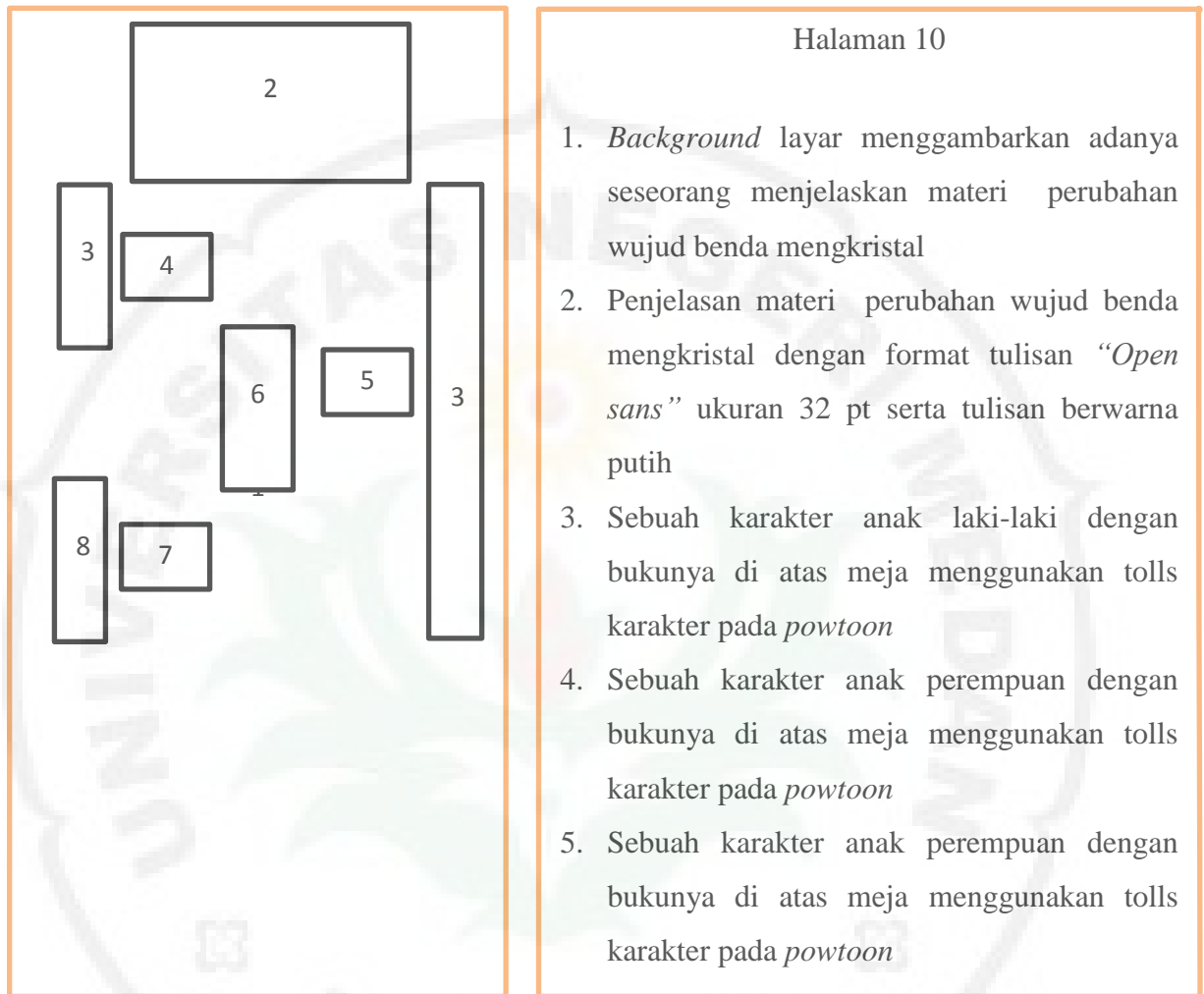
Gambar 4.8: Bagian Proses Membeku



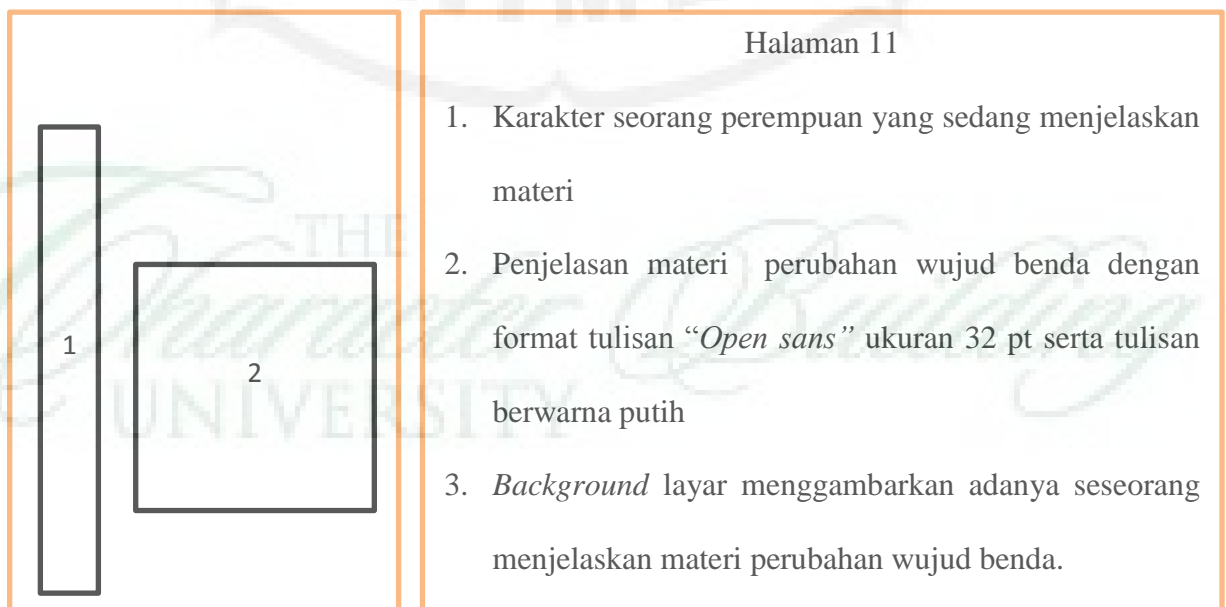
Gambar 4.9 : Bagian Proses Mencair



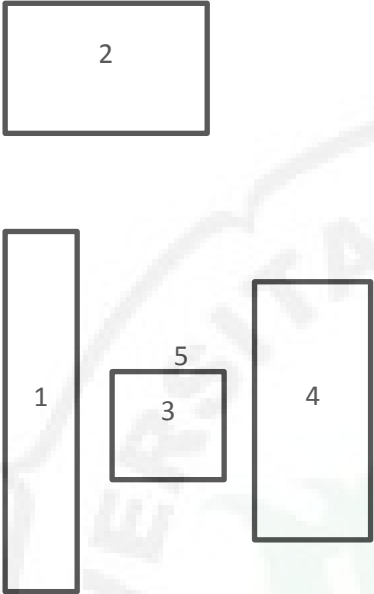
Gambar 4.10 : Bagian Proses Menguap



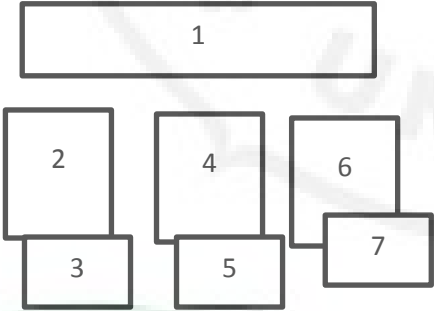
Gambar 4.11 : Bagian Proses Mengkristal



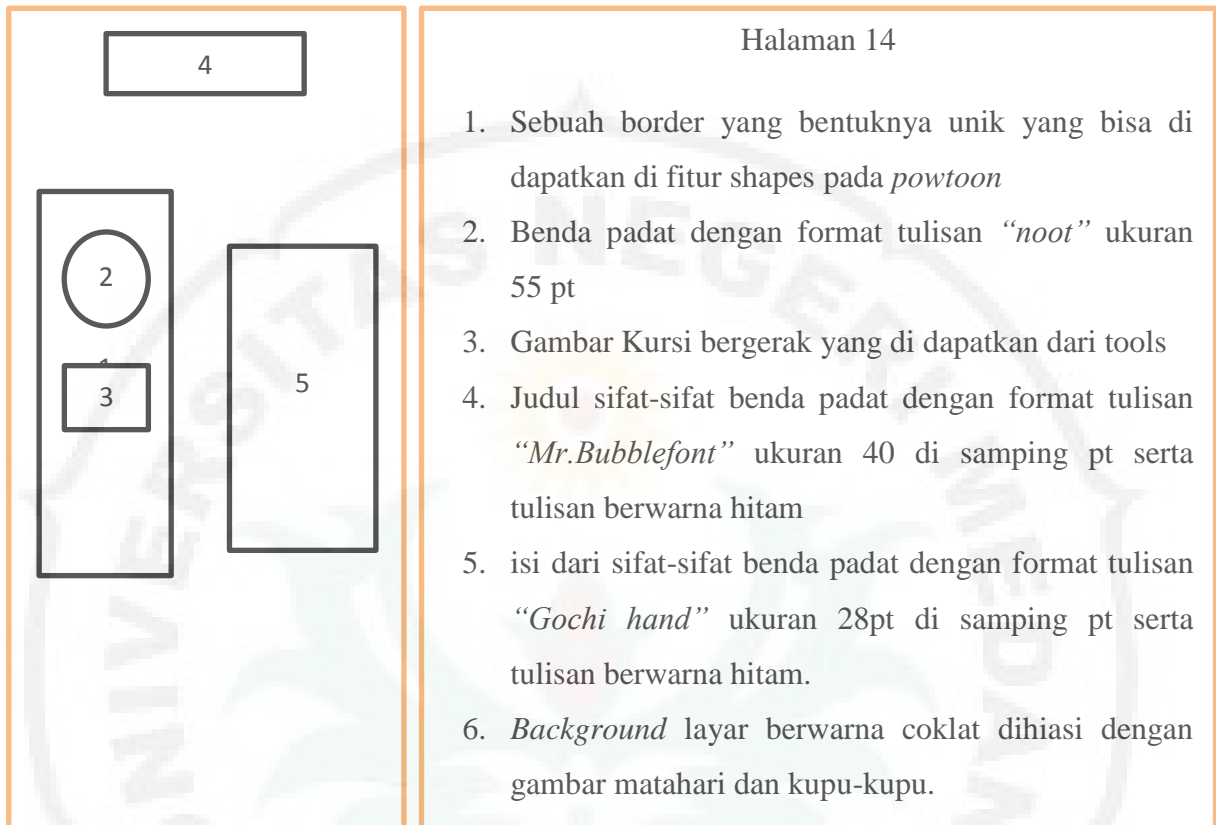
Gambar 4.12: Pengertian Perubahan Wujud Benda

	<p style="text-align: center;">Halaman 12</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karakter seorang perempuan yang sedang berfikir sesuatu mengenai perubahan wujud benda 2. Gambar kelinci bergerak yang di dapatkan dari tools spesialis 3. Gambar Pohon Natal dan Rumput bergerak yang di dapatkan dari <i>tools spesialis</i>. 4. Pertanyaan mengenai perubahan wujud benda dengan format tulisan “<i>Open sans</i>” ukuran 32 pt serta tulisan berwarna merah 5. Background layar menggambarkan adanya sebuah pemandangan dan seseorang yang berfikir serta bertanya-tanya.
---	--

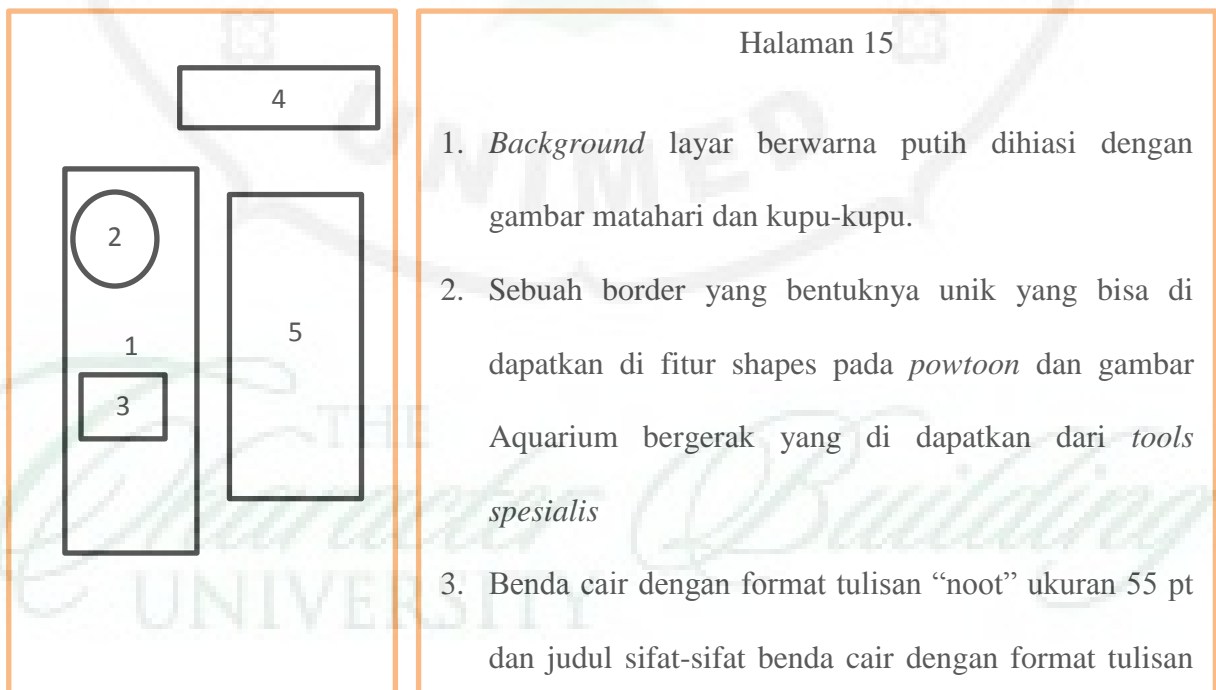
Gambar 4.13 : Benda Cair, Padat dan Gas

	<p style="text-align: center;">Halaman 13</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Background</i> layar berwarna biru 2. Judul contoh-contoh benda dengan format tulisan “<i>Noot</i>” ukuran 44 pt serta tulisan berwarna putih dan gambar Kursi bergerak yang di dapatkan dari tools spesialis 3. Penjelasan dari contoh gambar di atas dengan format tulisan “<i>Open sans</i>” ukuran 26 pt serta tulisan berwarna putih dan gambar aquarium bergerak yang di dapatkan dari <i>tools spesialis</i>
---	---

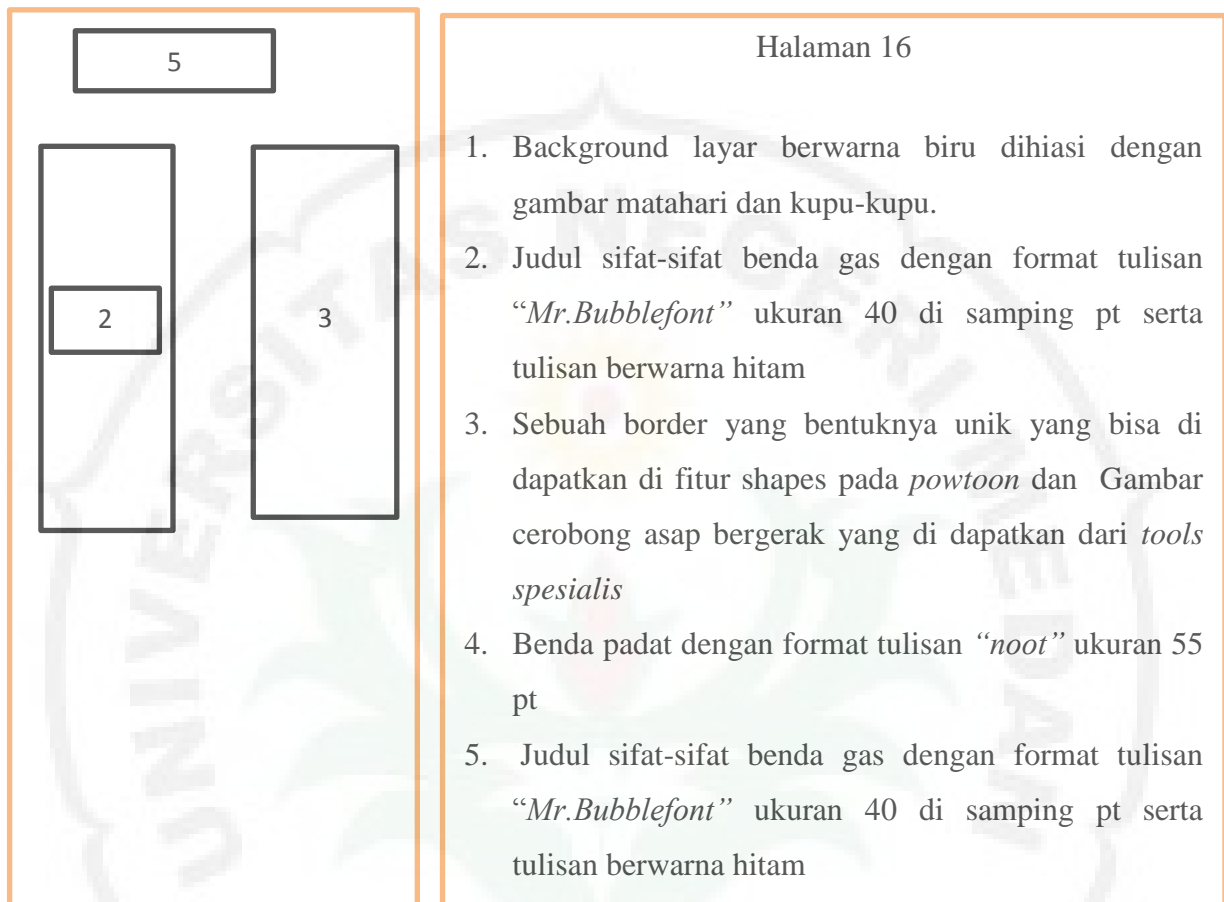
Gambar 4.14 : Penjelasan Benda Padat, Cair dan Gas



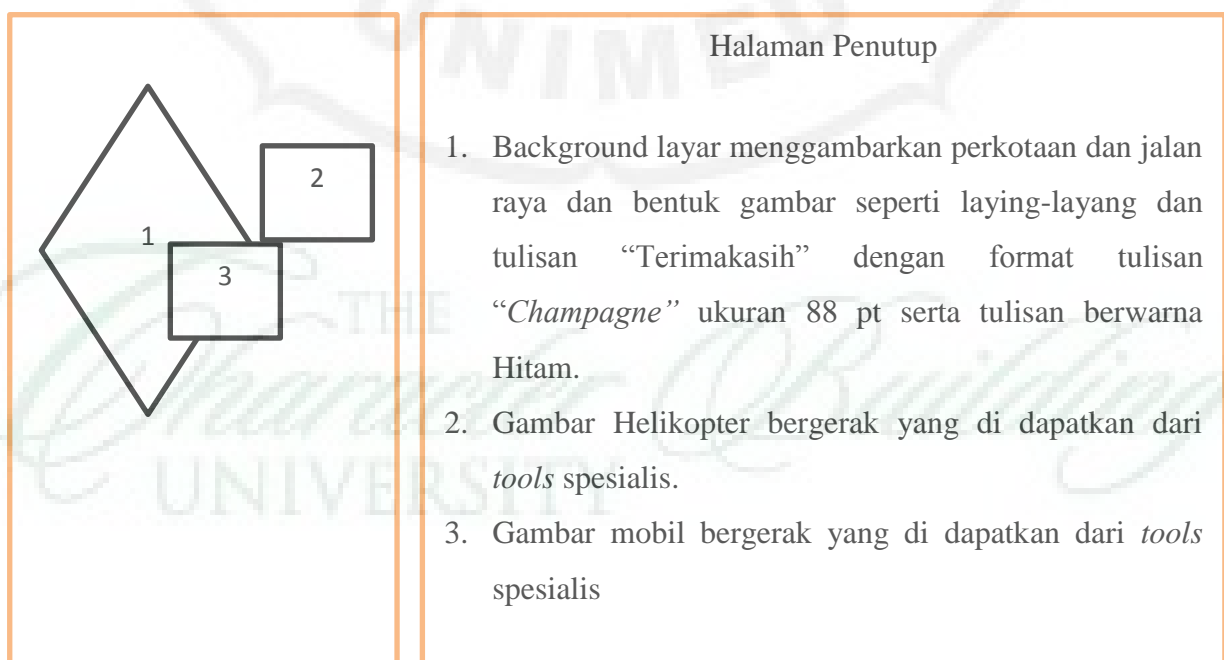
Gambar 4.15 : Sifat-Sifat Benda



Gambar 4.16 : Sifat-Sifat Benda Cair



Gambar 4.17 : Sifat-Sifat Benda Gas



Gambar 4.18 : Bagian Penutup

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk berupa media video pembelajaran pada materi perubahan wujud benda. Adapun realisasi rancangan produk terdiri atas: (1) mengumpulkan bahan materi perubahan wujud benda untuk dikonveksikan menjadi sebuah video pembelajaran yang berisikan materi perubahan wujud benda, (2) mengumpulkan gambar dan animasi-animasi bergerak untuk di masukan kedalam video pembelajaran, (3) menggabungkan teks materi perubahan wujud benda serta karakter animasi bergerak dan conto-contoh gambar dari materi yang ada di dalam video, (4) validasi media video pembelajaran oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media), (5) revisi oleh ahli materi dan media, (6) respon oleh guru dan siswa terhadap media kita.

Adapun urutan isi dalam produk media video pembelajaran yaitu cover, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, agenda materi pembelajaran serta materi perubahan wujud benda. Tahap desain terakhir adalah pengulangan revisi terhadap media yang dikembangkan oleh para ahli tujuan nya untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Berikut ini adalah desain produk media video pembelajaran materi perubahan wujud benda:





Gambar 4.19 : Tampilan Awal

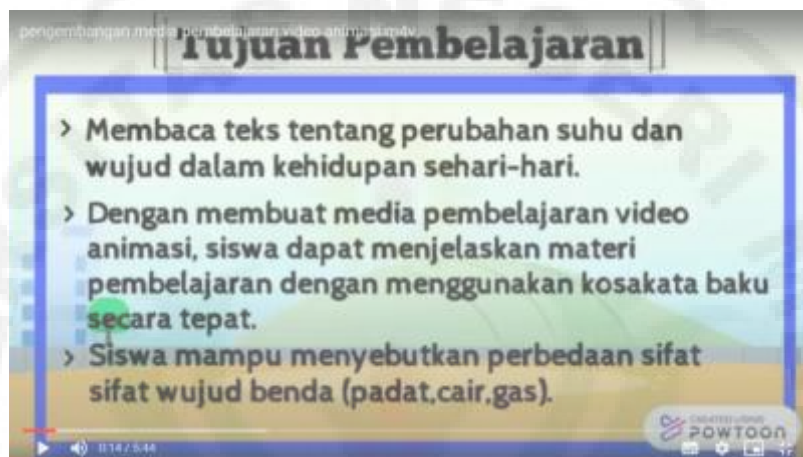
Gambar 4.19 ini merupakan cover media yang terdiri dari logo universitas dan identitas dari peneliti. Gambar ini berdurasi 10 detik dengan tampilan *background* yang berwarna biru, animasi-animasi yang menarik dan di lengkapi suara musik di dalam video tersebut.



Gambar 4.20 : Kompetensi Inti

Gambar 4.20 merupakan halaman kedua yang berisikan tentang kompetensi inti pada pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda di kelas V SD. Kompetensi inti yang dicantumkan dalam video ini adalah yang ada kaitan dengan

pokok bahasan pada video ini. Tampilan yang berdurasi 4 detik ini memiliki suara *backshound spiring has sprung* 60 dan belum ada suara narasi yang masuk pada slide videonya.



Gambar 4.21: Tujuan Pembelajaran

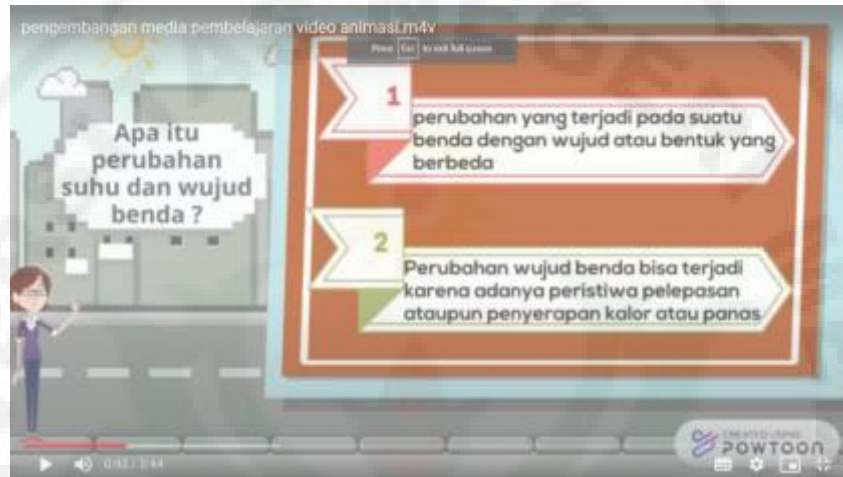
Gambar 4.21 merupakan halaman ketiga yang berisikan tujuan pembelajaran selain itu terdapat *backsound* sama seperti tampilan sebelumnya dan di dalamnya belum ada suara narasi. Halaman ini berlangsung selama 4 detik.



Gambar 4.22 : Agenda Materi Pembelajaran

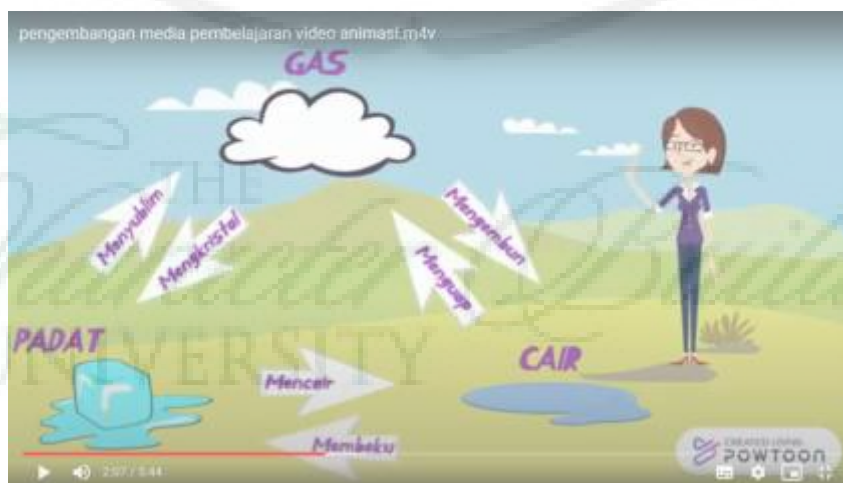
Gambar 4.22 merupakan halaman keempat yang berisikan agenda yang terdiri dari 3 materi pembelajaran yaitu: pengertian perubahan wujud benda, macam-macam benda dan sifat-sifat benda yang akan di jelaskan dalam video pembelajaran tersebut, pada tampilan ini suara narasi sudah ada beserta animasi-

animasi bergerak yang menarik serta diiringi dengan musik untuk mendukung video pembelajaran agar lebih menarik lagi, video ini berdurasi sekitar 18 detik.



Gambar 4.23 : Materi Perubahan Wujud Benda

Gambar 4.23 merupakan halaman ke lima berisikan materi perubahan wujud benda yang dilengkapi dengan audio yang terdiri dari suara narasi yang berupa suara untuk menjelaskan materi perubahan wujud benda yang sudah di tampilkan di slide video tersebut beserta animasi-animasi pendukung agar video pembelajaran tampak lebih menarik lagi dan video ini berdurasi sekitar 23 detik.



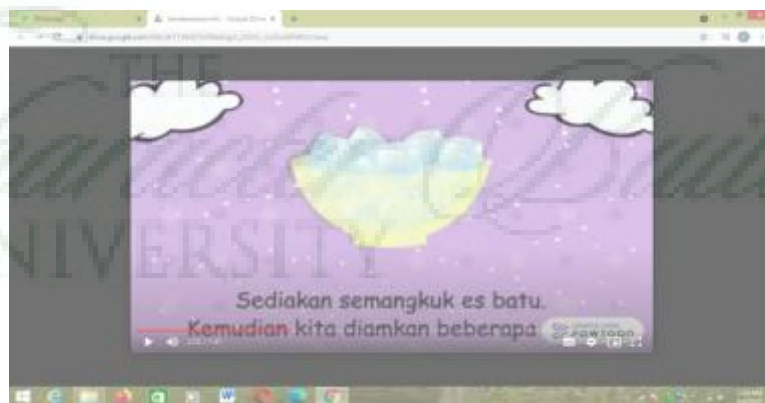
Gambar 4.24 : Peristiwa Perubahan Wujud Benda

Gambar 4.24 merupakan halaman keenam yang berisikan penjelasan tentang proses perubahan wujud benda pada benda cair, padat dan gas. Di dalam slide video ini dilengkapi dengan gambar dan animasi menarik sesuai dengan materi yang di jelaskan agar video tersebut tampak lebih menarik lagi dilihat dan di slide ini di lengkapi dengan suara narasi serta musik pendukung video pembelajaran. Slide ini berdurasi sekitar 38 detik.



Gambar 4.25 : Proses Mencair

Gambar 4.25 merupakan halaman ketujuh yang berisikan penjelasan tentang proses mencair. Didalam slide video ini dilengkapi dengan gambar dan animasi menarik sesuai dengan materi yang dijelaskan agar video tersebut tampak lebih menarik lagi dilihat dan dislide ini dilengkapi dengan narasi serta music pendukung video pembelajaran yang berdurasi 11 detik.



Gambar 4.26 : Lanjutan Prose Mencair

Gambar 4.26 merupakan halaman kedelapan dari lanjutan slide sebelumnya yang berisikan penjelasan tentang proses mencair . di dalam slide video ini dilengkapi dengan gambar dan animasi menarik sesuai dengan materi yang dijelaskan , slide ini berdurasi skitar 15 detik.



Gambar 4.27 : Proses Membeku

Gambar 2.27 merupakan halam kesembilan yang berisikan penjelasan tentang membeku. Di dalam slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelasan pada materi tersebut yang berdurasi skitar 10 detik. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut.



Gambar 4.28 Lanjutan Proses Membeku

Gambar 4.28 merupakan halaman kesepuluh yang berisikan penjelasan tentang proses membeku di dalam video slide ini dilengkapi dengan gambar

animasi bergerak beserta prose membekunya es batu dan materi tersebut yang berdurasi skitar 12 detik.



Gambar 4.29 Proses Mengembun

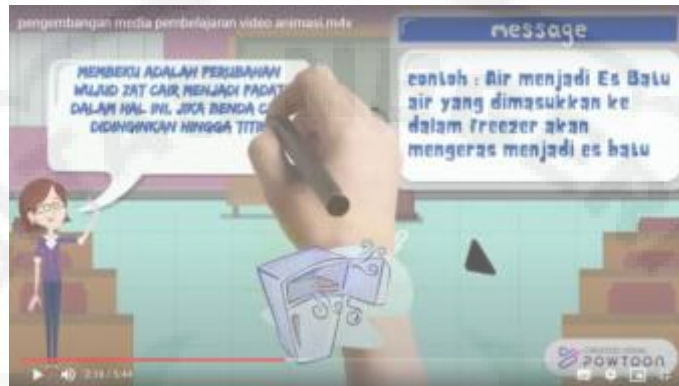
Gambar 4.29 merupakan halaman kesebelas yang berisikan penjelasan tentang proses mengembun. Didalam video slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelsan materi tersebut yang berdurasi sekitar 11 detik. Video ini dilengkapi dengan suari narasi yang menjelaskan materi tersebut. dan diiringi dengan musik gembira.



Gambar 4.30 Proses Menguap

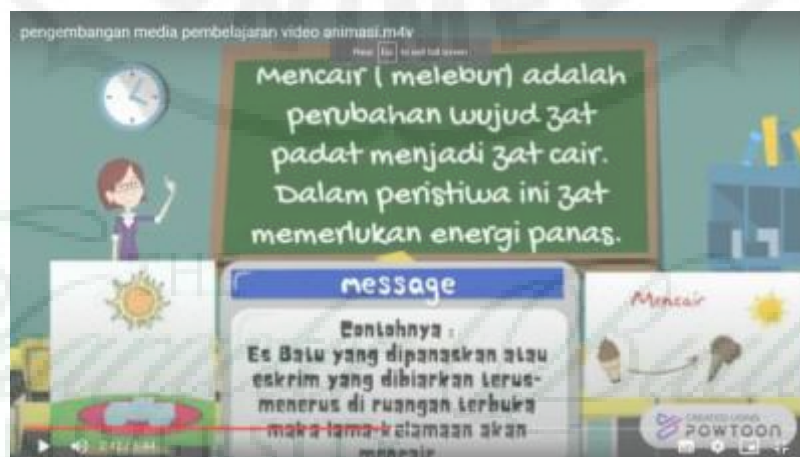
Gambar 4.30 merupakan halaman keduabelas yang berisikan penjelasan tentang proses mengembun beserta dengan contohnya. Di dalam video slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari

penjelasan materi tersebut yang berdurasi sekitar 24 detik. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut.



Gambar 4.31 : Proses Membeku Beserta Contohnya

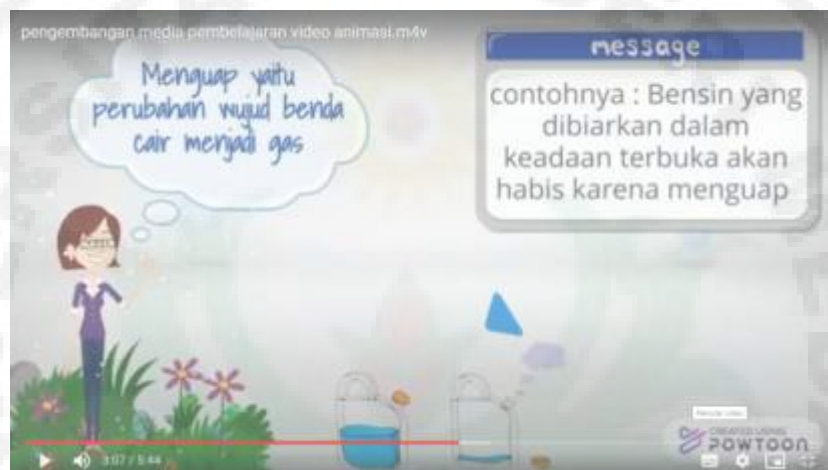
Gambar 4.31 merupakan halaman ketigabelas yang berisikan penjelasan tentang proses membeku beserta contohnya. Di dalam video slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelasan pada materi tersebut yang berdurasi sekitar 23 detik. video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut dan di iringi dengan musik gembira agar video tersebut enak didengar.



Gambar 4.32 : Proses Mencair Beserta Contohnya

Gambar 4.32 merupakan halaman keempat belas yang berisikan penjelasan tentang proses mencair beserta contohnya. Di dalam video slide ini dilengkapi

dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelasan pada materi tersebut yang berdurasi sekitar 24 detik. video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut dan di iringi dengan musik gembira agar video tersebut lebih enak didengar.



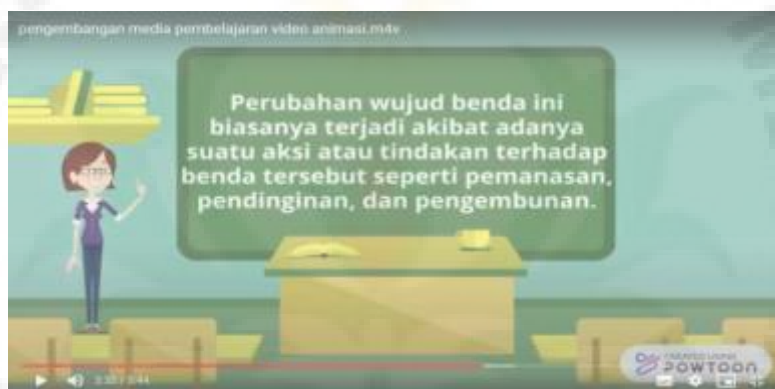
Gambar 4.33 : Proses Menguap Beserta Contohnya

Gambar 4.33 merupakan halaman kelima belas yang berisikan penjelasan tentang proses menguap beserta contohnya. Di dalam video slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelasan pada materi tersebut yang berdurasi sekitar 13 detik. video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut dan di iringi dengan musik gembira.



Gambar 4.34 : Proses Mengkrystal Beserta Contohnya

Gambar 4.34 merupakan halaman keenam belas yang berisikan penjelasan tentang proses mengkristal beserta contohnya. Di dalam video slide ini dilengkapi dengan gambar animasi bergerak beserta contoh gambar dari penjelasan pada materi tersebut yang berdurasi sekitar 18 detik. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi tersebut dan diiringi dengan musik gembira agar video tersebut lebih enak didengar.



Gambar 4.35 : Perubahan Wujud Benda

Gambar 4.35 merupakan halaman ketujuh belas yang lebih berfokus pada materi perubahan wujud benda dengan animasi bergerak untuk menjelaskan materi yang ada di papan tulis video tersebut. Tampilan ini memiliki durasi sekitar 12 detik dengan musik yang masih sama seperti video sebelumnya. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan materi yang dicantumkan di dalam video.



Gambar 4.36: Benda Cair, Padat dan Gas

Gambar 4.36 merupakan halaman kedelapan belas yang memperjelas tentang apa itu benda padat, cair dan gas, tetapi di slide video ini hanya masih mau memperjelaskan materi untuk ke slide video selanjutnya. Di dalam slide yang ini disertai dengan animasi kelinci bergerak dan animasi orang yang berlatarkan seperti berada di taman serta diiringi dengan musik yang masih sama seperti di video sebelumnya. video ini dilengkapi dengan suara narasi yang berdurasi sekitar 10 detik.



Gambar 4.37 : Penjelasan Benda Padat, Cair, Gas Beserta Contohnya

Gambar 4.37 merupakan halaman kesembilan belas yang memperjelas pengertian dari benda padat, cair dan gas beserta contohnya dan di slide ini berlatarkan warna biru disertai dengan animasi-animasi bergerak sesuai dengan contoh materi yang sudah di jelaskan. Video ini dilengkapi dengan suara narasi beserta diiringi dengan musik yang ada pada video sebelumnya yang berdurasi sekitar 34 detik.



Gambar 4.38: Sifat-Sifat Benda Padat

Gambar 4.38 merupakan halaman ke dua puluh yang lebih berfokus kepada tentang penjelasan sifat-sifat benda padat yang disertai dengan animasi yang bergerak agar video tersebut tampak lebih menarik lagi serta diiringi dengan musik yang ada di video sebelumnya. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang akan menjelaskan materi yang ada di slide tersebut yang berdurasi sekitar 20 detik.



Gambar 4.39: Sifat-Sifat Benda Cair

Gambar 4.39 merupakan halaman ke dua puluh satu yang lebih berfokus ke penjelasan tentang sifat-sifat benda cair yang disertai dengan animasi yang

bergerak agar video tersebut tampak lebih menarik lagi serta diiringi dengan musik yang ada di video sebelumnya. Video ini dilengkapi dengan suara narasi yang akan menjelaskan materi dari sifat-sifat benda cair yang sudah di tulis di slide tersebut yang berdurasi sekitar 22 detik.



Gambar 4.40: Sifat-Sifat Benda Gas

Gambar 4.40 merupakan halaman ke dua puluh dua yang menjelaskan materi sifat-sifat benda gas yang di sertai dengan animasi bergerak yang menarik dan dengan *background* warna biru langing agar video tersebut tampak menarik dilihat dan didalam video ini suara narasi hanya menjelaskan materi yang ada di video serta diiringi dengan musik gembira yang berdurasi sekitar 22 detik.



Gambar 4.41: Closing (Penutupan)

Gambar 4.1 merupakan slide yang terakhir yang menampilkan sebagai tanda materi yang ada di video tersebut sudah selesai dijelaskan. Selain itu ada suara narasi yang mengucapkan salam perpisahan seperti kalimat “sekian pembahasan dari materi saya, saya ucapkan terima kasih” yang berdurasi sekitar 9 detik.

Media yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli. Adapun validasi yang telah diberikan oleh tim ahli materi adalah sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Materi

Media video animasi yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi kembali oleh ahli materi. Validasi dilakukan oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Medan yaitu bapak Suyit Ratno M.Pd. validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali sehingga diperoleh media yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas V, hal yang dinilai disini adalah kesesuaian materi dengan RPP dan kompetensi dasar serta indikator yang ada di RPP. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat layak, skor 4 layak, skor 3 cukup layak, skor 2 kurang layak, skor 1 sangat kurang layak. Dari hasil validasi tersebut terdapat saran dan komentar sebagai acuan demi kemajuan produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Saran dan komentar yang dituliskan oleh validator yaitu berupa materi pembelajaran yang ada di video tersebut harus dikaitkan dengan kompetensi dasar yang ada didalam RPP dan durasi video tersebut harus lebih lambat lagi agar siswa dapat mengerti materi pembelajaran yang akan disampaikan. yang dapat dilihat, pada lampiran 3.

b) Validasi Ahli Media

Media video pembelajaran yang telah selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh tim ahli media. Validasi ini dilakukan oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar yaitu bapak Sugianto, M.Ag. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat layak, skor 4 layak, skor 3 cukup layak, skor 2 kurang layak, skor 1 sangat kurang layak. Validasi media video pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 4.

c) Penilaian Respon Guru

Setelah divalidasi oleh tim ahli selanjutnya media dinilai oleh guru wali kelas V sebagai pengguna untuk melihat respon dari media video pembelajaran, sebelum nantinya akan diujicobakan ke siswa. Penilaian respon dari guru ini nantinya digunakan sebagai tambahan perbaikan terhadap media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Guru yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti ini adalah Ibu Herawati Sihombing S.Pd. Angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 5

d) Penilaian Respon Siswa

Setelah validasi materi dan validasi media, kemudian peneliti membagikan angket kepada siswa kelas V SDN 106843 yang berjumlah 28 orang dan meminta siswa menilai media video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* secara keseluruhan. Angket validasi ini menggunakan pernyataan penilaian yang diberikan yaitu Ya dan Tidak yang di pilih oleh siswa kelas V. Hasil angket tersebut dapat diketahui tingkat kelayakan dari media video animasi *powtoon* yang direspon oleh siswa. Angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 6.

4.2 Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil data yang berupa angket. Antara lainnya yaitu berupa angket validasi ahli materi, validasi ahli media dan angket penilaian respon guru dan siswa. Batas penilaian layak tidaknya penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda sebagai media pembelajaran didasarkan dari kriteria skor yang diperoleh pada skala. Skala yang digunakan dalam analisis data ini adalah skala *likert*.

4.2.1 Analisis Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data dari hasil validasi ahli materi, kemudian akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli materi, yaitu pernyataan pada angket penilaian oleh ahli materi terdiri dari 15 butir angket pertanyaan. Berikut ini perhitungan hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.6 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi	Skor Jawaban Butir															Jumlah	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Tahap I	3	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	77	Layak
Tahap II	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	86	Sangat Layak

Apabila hasil tersebut dikonveksikan dengan tabel klasifikasi (tabel 4.6) maka validasi pada tahap I termasuk “layak” tapi perlu direvisi lagi, karena interval skor yang diperoleh 61-80. Sementara pada validasi tahap yang ke II apabila dikonvensikan dengan tabel klarifikasi maka termasuk “sangat layak” dengan interval skor 81-100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan” sangat layak” dari segi media dapat diujicobakan.

4.2.2 Analisis Validasi Ahli Media

Berdasarkan data dari hasil validasi ahli media, kemudian akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. yaitu pernyataan pada angket penilaian oleh ahli media terdiri dari 20 butir angket pertanyaan. Berikut ini perhitungan hasil validasi ahli media.

Tabel 4.7 Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media	Skor Jawaban Butir																				Jlh	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Tahap I	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	87	Sangat Layak

Hasil klarifikasi tersebut kemudian dengan (Tabel 4.7) maka pada tahap validasi ahli media termasuk katagori “sangat layak” karena interval skor yang diperoleh yaitu 81-100 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sudah dikembangkan dapat dikatakan sudah “sangat layak” dan sudah dapat diujicobakan secara langsung.

4.2.3 Analisis Hasil Praktikalitas Respon Guru

Untuk menentukan klarifikasi penilaian produk media pembelajaran video animasi terhadap respon guru yang didasarkan mulai dari rata-rata skor jawaban.

Tabel 4.8 Analisis Hasil Praktikalitas Respon Guru

Validasi Ahli Materi	Skor Jawaban Butir													Jumlah	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Tahap I	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	93	Sangat layak

Hasil klarifikasi tersebut kemudian di klasifikasikan dengan (Tabel 4.8) maka pada tahap penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan termasuk katagori “Sangat Layak”, karena termasuk kedalam interval skor 81-100.

Sehingga dapat disimpulkan dari atas bahwa penilaian guru terhadap produk ini sudah layak untuk di ujicobakan secara langsung di kelas V.

4.2.4 Penilaian Respon Siswa

Dari hasil yang diperoleh penilaian respon siswa dengan jumlah responden sebanyak 28 orang siswa dengan butir pernyataan sebanyak 10 soal dan jumlah yang di dapat sebesar 287 maka termasuk kedalam kriteria “sangat layak”

Tabel 4.9 Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> pada materi perubahan wujud benda yang di gunakan sangat menarik	28	-
2.	Media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> ini meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	28	-
3.	Dengan media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> pada materi perubahan wujud benda yang digunakan, dapat saya pahami dengan mudah.	28	-
4.	Media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> ini tidak membuat saya merasa bosan dalam pembelajaran	28	-
5.	Penyampaian materi dalam media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari- hari	26	2
6.	Kalimat yang digunakan dalam media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> , menurut saya mudah dipahami.	28	-
7.	Penyajian materi dalam media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain.	28	-
8.	Media video animasi pembelajaran ini dapat mempermudah saya dalam memahami materi perubahan wujud benda.	28	-
9.	Media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> ini memperjelas saya dalam belajar.	28	-
10.	Media video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> ini tidak membuat saya merasa bosan dalam pembelajaran	28	-
	Jumlah	26	
	Jumlah Skor Maksimum	28	
	Presentase	92,85 %	

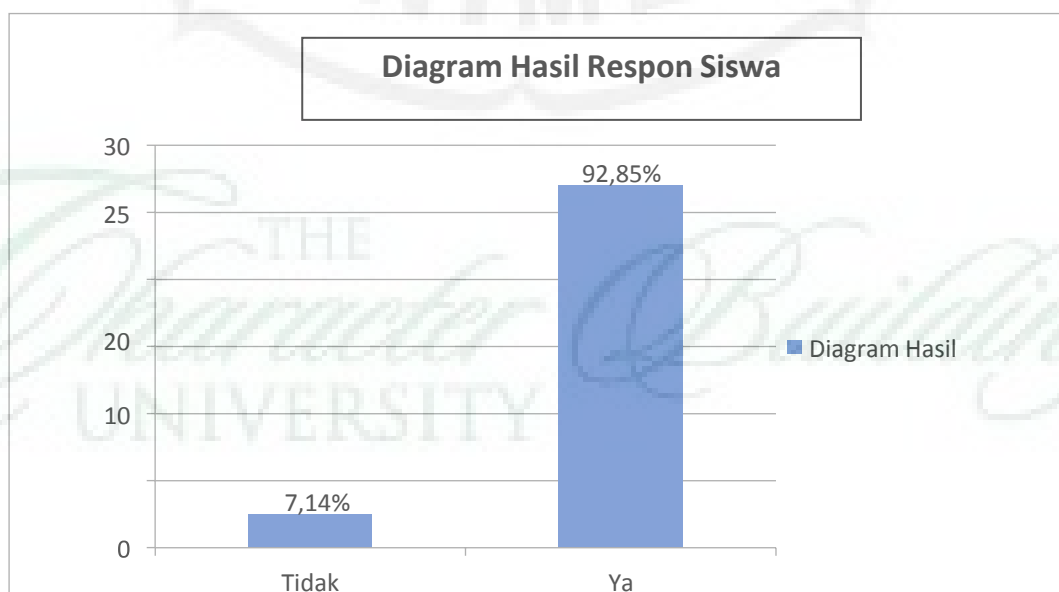
Berdasarkan tabel 4.9 diatas meliputi aspek media pembelajaran, aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian bahwa rata-rata siswa yang memilih Ya yang berjumlah 26 siswa sedangkan siswa yang memilih Tidak berjumlah 2 siswa pada pernyataan 5. Dan hasil hasil uji coba terdiri dari 26 siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Maka Maka hasil uji coba peserta didik yang memilih “Ya”:

$$P = \frac{26}{28} \times 100\% \\ = 92,85\%$$

Sedangkan hasil uji coba peserta didik yang memilih “Tidak”:

$$P = \frac{2}{28} \times 100\% \\ = 7,14\%$$

Maka hasil uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan dengan persentase skor yang di dapat adalah 92,85 % termasuk kategori “ Sangat Layak” karena termasuk kedalam kelas 81%-100%. Untuk diagram hasil respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10: Diagram Hasil Respon Siswa

4.3 Pembahasan

Media pembelajaran video animasi pembelajaran untuk siswa kelas V SD 106843 Jaharun B dikembangkan menggunakan model Thiagarajan. Penelitian ini dimulai dari tahap *difine* yaitu analisis pendahuluan, analisis siswa dan analisis kurikulum, yang kedua tahap *design*, tahap ketiga *development*, sampai tahap keempat yaitu tahap *disseminate*.

Pada tahap *difine* (pendahuluan) peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas V serta pembagian angket kepada siswa dan guru kelas V. Selain itu observasi juga dilakukan dengan cara penyebaran angket terhadap siswa-siswi kelas V untuk mengumpulkan data terkait dengan media yang digunakan oleh guru kelas V SD.

Pada tahap analisis siswa ini peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas V mengenai pembelajaran yang dilakukan pada saat ini. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Rohana Herawati S.Pd selaku wali kelas V SDN 106843 Jaharun B memperoleh informasi, Dari hasil observasi awal, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas V ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas.

Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPA. Siswa merasa jenuh karena guru mengajar belum menggunakan alat peraga atau media lainnya sehingga membuat siswa tampak membosankan dalam pembelajaran di kelas. Dengan tidak menggunakan media dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Siswa menjadi tidak suka terhadap mata pelajaran IPA dan menganggap bahwa IPA itu pelajaran yang susah dan

membosankan karna sebagian guru di sana hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket sebagai pedoman untuk pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya tahap analisis kurikulum Tahap analisis kurikulum disini untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan sekolah, agar dapat mengetahui kompetensi dasar serta mengetahui materi-materi apa saja yang akan dipelajari disekolah tersebut. Kurikulum yang dipakai oleh sekolah SDN 106843 Jaharun B, saat ini yaitu kurikulum K13 dengan materi perubahan wujud benda.

Selanjutnya pada tahap *design* (perancangan) peneliti melakukan perancangan terhadap produk yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu berupa langkah awal dan akhir pembuatan produk. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti disini adalah menggambarkan dan membentuk perancangan dalam pembuatan video tersebut setelah peneliti menggambarkan langkah-langkah pembuatan video animasi maka tahap selanjut nya yaitu pembuatan video animasi pembelajaran dan tahap uji coba produk.

Pada tahap *development* (pengembangan) merupakan langkah awal mewujudkan *design* yang telah dirancang menjadi sebuah produk berupa media video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* pada materi perubahan wujud benda. Setelah media video pembelajaran animasi sudah selesai, selanjutnya peneliti melakukan tahap uji kelayakan terhadap produk yaitu uji validitas yang akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi peneliti memberikan angket pertama kepada validator yang berisi 15 butir pernyataan yang memperoleh skor 77 dengan kategori “layak”.

Pada angket pertamaa peneliti masih mendapatkan revisi dari validator terdapat komentar yang berisikan video animasi durasinya terlalu cepat sehingga

perlu diperlambat agar siswa lebih memahami materi yang di sampaikan dan cakupan materi yang ada didalam video harus lebih luas lagi. Setelah mendapatkan revisi peneliti memberi angket kedua kepada validator dengan skor 86 dengan kategori “sangat layak”. Selanjutnya peneliti memberi angket kepada ahli media untuk menilai video animasi pembelajaran. Di dalam angket validasi ahli media terdapat 20 butir pernyataan dengan skor 87 kategori “sangat layak”. Setelah video pembelajaran sudah layak di uji oleh validator maka tahap selanjutnya yaitu penilaian oleh guru kelas V dimana peneliti memberikan angket respon guru dengan 13 butir pernyataan yang mendapatkan skor 93 termasuk kategori “sangat layak”.

Dari validasi ahli materi, ahli media dan respon guru dikatakan bahwa video animasi pembelajaran sudah “sangat layak” digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan ujicoba produk terhadap media video pembelajaran di SDN 106843 Jaharun B. Uji coba dilakukan adalah uji coba dengan menampilkan video animasi pembelajaran pada aplikasi *zoometing*. Dari hasil uji coba produk kepada siswa kelas V yang diperoleh penilaian respon siswa dengan jumlah responden sebanyak 28 orang siswa dengan butir pernyataan sebanyak 10 soal dan jumlah yang di dapat sebesar 287 maka termasuk kedalam kriteria “sangat layak”.

Pada tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan, karena pada tahap penyebaran peneliti harus memberi produk yang sudah jadi berupa video kepada guru kelas V dan guru kelas V akan mengujicobakan video tersebut kepada siswa-siswi kelas V secara langsung. Sedangkan peneliti masih pada tahap uji coba yaitu menayangkan video animasi pembelajaran tersebut melalui aplikasi *zoomiting* kepada siswa kelas V sambil menjelaskan materi yang ada di dalam video tersebut

sampai siswa kelas V dapat mengerti materi yang ada di dalam video pembelajaran tersebut.



THE
Character Building
UNIVERSITY