

ABSTRAK

RINDY ANISA. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* Pada Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas, dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran video animasi berbasis *Kinemaster*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kuesioner, instrumen tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi oleh tenaga pendidik kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *Kinemaster* masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan validasi : 1) Ahli Materi pembelajaran mendapatkan presentase rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori “sangat layak”; 2) Ahli Media pembelajaran dengan presentase rata-rata 83,75% dengan kategori “sangat layak”; 3) Ahli Praktisi dengan presentase rata-rata 92% dengan kategori “sangat praktis”. Serta dilanjutkan dengan penyebaran soal Pre-Test dan Post-Test pada Kelas IV dengan jumlah siswa 21 orang, diperoleh nilai rata-rata Pre-Test 52,8 dengan kategori “kurang efektif” meningkat dengan hasil rata-rata Post-Test yaitu dengan nilai 86,19 dengan kategori “sangat efektif”. Dengan demikian, Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Kinemaster* Pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas IV yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Video Animasi, Aplikasi *Kinemaster*, Pembelajaran Tematik



ABSTRACT

RINDY ANISA. Development of Animation Video Media Based on Kinemaster on Theme 7 Subtheme 1 for Grade IV Students of SDN 060852 Medan Perjuangan T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan 2024.

This study aims to determine the Validity, Effectiveness, and Practicality of *Kinemaster*-based animated video learning media. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection used is observation, interviews, questionnaires, test instruments and documentation. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Validation is carried out by material experts, media experts and expert practitioners by grade IV educators. The results of the analysis show that the product developed in the form of *Kinemaster*-based animated videos falls into the very feasible category. Based on validation: 1) Learning material experts get an average percentage of 85.5% with the category "very feasible"; 2) Learning media experts with an average percentage of 83.75% with the category "very feasible"; 3) Practitioner experts with an average percentage of 92% with the category "very practical". And continued with the distribution of Pre-Test and Post-Test questions in Class IV with 21 students, the average Pre-Test score was 52.8 with the category of "less effective" increasing with the average Post-Test result of 86.19 with the category of "very effective". Thus, the Animation Video Learning Media based on *Kinemaster* on Theme 7 Subtheme 1 for class IV students produced is declared valid, practical, and effective to be used as a learning tool that can improve student learning outcomes.

Keywords: Animation Video, Kinemaster Application, Thematic Learning