

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DAN
PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MSI 12 PABEAN PEKALONGAN**



TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh

WARPAATUN



50322009

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

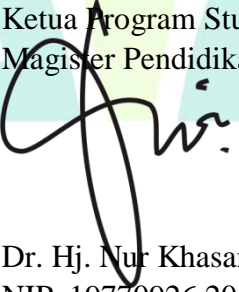
Nama : Warpaatun
NIM : 50322009
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MSI 12 PABEAN PEKALONGAN

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	UMI MAHMUDAH, M.Sc., Ph.D. 19840710 202321 2 033		19 06 - 2024
Pembimbing 2	Dr. M. ALI GHUFRON, M.Pd. 19870723 202012 1 004		20 06 - 2024

Pekalongan, 19 Juni 2024

Mengetahui:
a.n. Direktur
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926 201101 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MSI 12 PABEAN PEKALONGAN” yang disusun oleh:

Nama : Warpaatun

NIM : 50322009

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 8 Juli 2024.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. 19710115 199803 1 005		22-7-2024
Sekretaris Sidang	Dr. M. Ali Ghufon, M.Pd. 19870723 202012 1 004		22-7-2024
Penguji Utama	Prof. Dr. Susminingsih, M.Ag. 19750211 199803 2 001		22-7-2024
Penguji Anggota	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. 19770926 201101 2 004		22-7-2024

Mengetahui:

Direktur,



Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag.
NIP. 19710115 199803 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 19 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Warpaatun
NIM. 50322009

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ś	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
هـ	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh	:	نزل = <i>nazzala</i>
		بِهِنَّ = <i>bihinna</i>

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti تفصيل: , ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول ,ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbuthah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.

2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية
ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti شئى ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائب ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تاخذون ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti denganhuruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti : ذوي الفرود ditulis *zawi al-furud* atau أهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*.

MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ

لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا

مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

(Q.S. Ar-Ra'd: 11)

“Menggapai prestasi, mengukir prasasti”

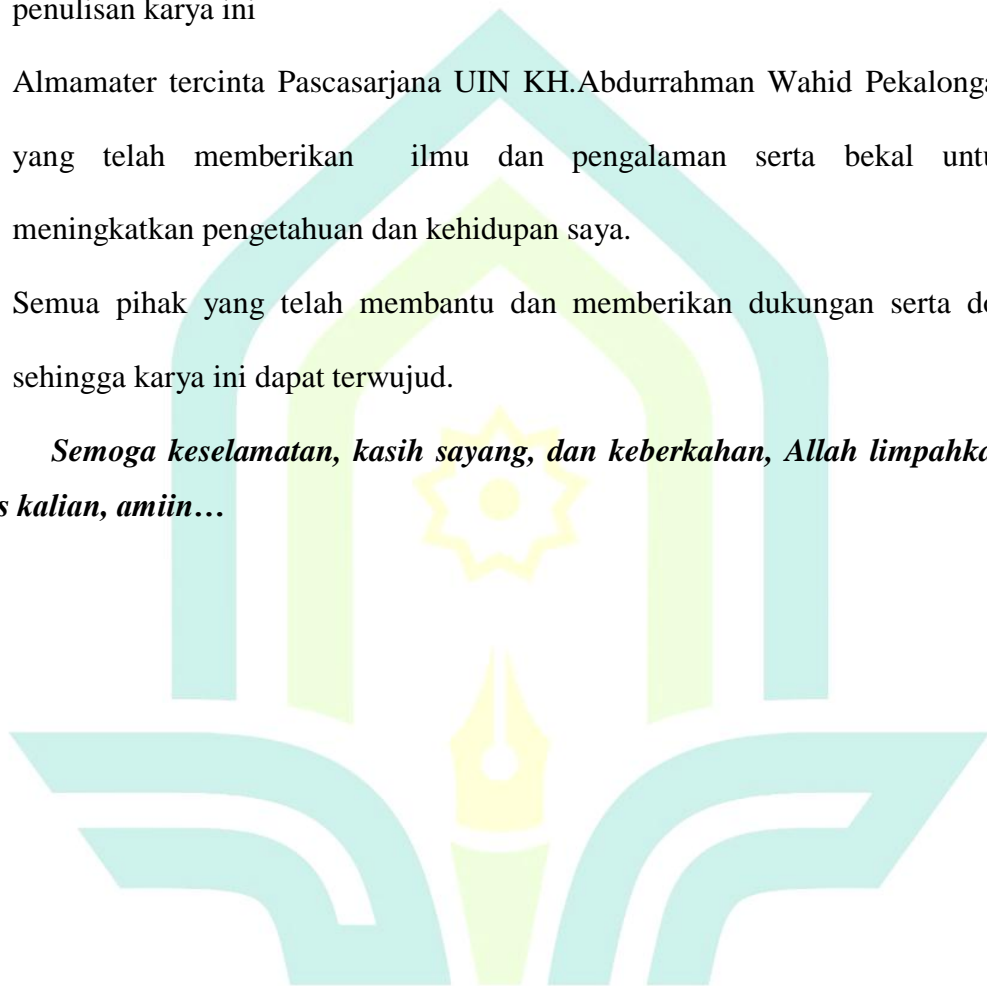
PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga *yaumul akhir* dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, dengan kerendahan hati dan ketulusan saya persembahkan tesis ini kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sabrawi dan Ibu Rastinah yang telah membesarkan saya,,memberikan kasih sayang, senantiasa mendukung saya dalam pendidikan, serta do'a yang senantiasa mengiringi langkah saya.
2. Suami saya Aba Fahrudin yang telah memberikan dukungan lahir batin, semangat dan do'a yang senantiasa mengiringi perjuangan saya.
3. Anak-anak saya, Naila Azka Lathifah, M.Royyan Futuh Arzaq,Muhammad Hummam Asadillah Yusuf, yang selalu menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan dalam hidup saya.
4. Keluarga besar saya yang mendukung serta do'a yang senantiasa mengiringi perjuangan saya
5. Kakak-kakak dan adik-adik saya sudah membantu dan mendoakan saya.
6. Segenap Guru dan karyawan MSI 12 Pabean Pekalongan yang telah membantu dalam penelitian dan mendukung serta do'a yang senantiasa mengiringi langkah saya.
7. Ibu Umi Mahmudah, M.Sc, Ph.D dan Bapak Dr. Ali Ghufron, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dan bersabar dalam membimbing penulisan karya ini.

8. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana terutama Prodi MPGMI UIN KH.Abdurrahman Wahid
9. Sahabat-sahabat terkasih dan teman-teman seperjuangan MPGMI Angkatan 2022
10. Anak didik saya yang selalu menyemangati dan mendoakan dalam proses penulisan karya ini
11. Almamater tercinta Pascasarjana UIN KH.Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal untuk meningkatkan pengetahuan dan kehidupan saya.
12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan serta doa sehingga karya ini dapat terwujud.

Semoga keselamatan, kasih sayang, dan keberkahan, Allah limpahkan atas kalian, amiin...



ABSTRAK

Warpaatun, NIM. 50322009. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Pembelajaran Tematik dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa MSI 12 Pabean Pekalongan. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: (1) Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D. (2) Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik.*

Dalam era kemajuan teknologi, media pembelajaran audiovisual seperti video animasi menjadi esensial dalam pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian di MSI 12 Pabean Pekalongan. Meski fasilitas seperti proyektor dan sistem audio sudah tersedia, guru masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media yang inovatif dan pelatihan teknologi. Analisis pretest menunjukkan nilai rata-rata 53,51 dengan standar deviasi 17,514, menandakan tingkat pemahaman siswa yang beragam. Dengan integrasi media video animasi, diharapkan dapat meratakan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) Mengapa perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di MSI 12 Pabean Pekalongan?; (2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi tersebut?; (3) Bagaimana kepraktisan penggunaannya dalam pembelajaran tematik?; dan (4) Bagaimana efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa?. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di MSI 12 Pabean Pekalongan; (2) Mengembangkan media pembelajaran video animasi tersebut; (3) Menguji kepraktisan penggunaannya; dan (4) Menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kebutuhan, penerapan model pengembangan produk ADDIE, uji praktikalitas, dan uji efektivitas produk.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Siswa merasa media yang ada kurang memadai dan mendukung pengembangan media berbasis video animasi; (2) Pada pengembangan produk, pada validasi ahli media, materi, dan bahasa memberikan penilaian sangat baik, masing-masing dengan persentase rata-rata 91,67%, 96,67%, dan 96,88%. Uji skala kecil menghasilkan respon positif dengan rata-rata 96,88% dari guru dan 90,31% dari siswa; (3) Uji kepraktisan menunjukkan media ini sangat berguna dan mudah digunakan dengan rata-rata skor kepraktisan 94%; (4) Uji T berpasangan mengindikasikan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest (t hitung 9,416; signifikansi 0,000), menunjukkan hasil belajar siswa terutama pembelajaran tematik meningkat, dan uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor 0,59 dan persentase 58,67%, yang masuk dalam kategori cukup efektif.

ABSTRACT

Warpaatun, NIM. 50322009. 2024. Development of Animated Video Learning Media in Thematic Learning and Its Effect on Student Learning Outcomes at MSI 12 Pabean Pekalongan. Thesis for the Master's Program in Islamic Elementary School Teacher Education, Graduate Program at K.H. Abdurrahman Wahid State Islamic University Pekalongan. Advisors: (1) Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D., (2) Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Thematic Learning.*

In the era of technological advancement, audiovisual learning media such as animated videos have become essential in education to create more interactive and engaging learning processes. The use of this media has proven effective in enhancing student learning outcomes, as demonstrated in the study conducted at MSI 12 Pabean Pekalongan. Although facilities like projectors and audio systems are available, teachers still face challenges in utilizing innovative media and technology training. Pretest analysis showed an average score of 53.51 with a standard deviation of 17.514, indicating diverse levels of student understanding. The integration of animated video media is expected to equalize understanding and improve overall student learning outcomes.

Based on the outlined background, the research problems formulated in this study include: (1) Why is it necessary to develop animated video learning media in thematic learning, and what is its effect on student learning outcomes at MSI 12 Pabean Pekalongan?; (2) How is the development of this animated video learning media carried out?; (3) How practical is its use in thematic learning?; and (4) How effective is it in improving student learning outcomes? The objectives of this study are to: (1) Analyze the need for animated video learning media in thematic learning and its impact on student learning outcomes at MSI 12 Pabean Pekalongan; (2) Develop this animated video learning media; (3) Test the practicality of its use; and (4) Test its effectiveness in improving student learning outcomes.

This research is a type of Research and Development (R&D) conducted using data collection methods such as questionnaires and documentation. Data analysis employs needs analysis, the application of the ADDIE product development model, practicality testing, and product effectiveness testing.

The results of this study are as follows: (1) Students perceived the existing media as inadequate and supported the development of video animation-based media; (2) During product development, validation by media, content, and language experts received excellent ratings, with average percentages of 91.67%, 96.67%, and 96.88% respectively. Small-scale testing yielded positive responses, averaging 96.88% from teachers and 90.31% from students; (3) Practicality testing indicated that the media is highly useful and easy to use, with an average practicality score of 94%; (4) Paired T-test indicated a significant difference between pretest and posttest results (t-value 9.416; significance 0.000), showing improved student learning, especially in thematic teaching. N-Gain test showed an average score of 0.59 and a percentage of 58.67%, categorizing it as moderately effective.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa dan selalu terlimpah curahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MSI 12 Pabean Pekalongan" sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D. selaku Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.

4. Bapak Dr. Ali Ghufron M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahnya dalam tesis ini.
5. Bapak Kepala Madrasah, guru, staf, dan peserta didik MSI 12 Pabean Pekalongan, atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Suami, orang tua, anak-anak dan keluarga, yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya.
8. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Kiranya tiada ungkapan yang paling indah yang dapat penulis haturkan selain iringan do'a Jazakumullahu Khoirol Jaza', semoga bantuan dukungan yang telah di berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari tiada gading yang tak retak, begitupun kiranya Tesis ini masih jauh dari sempurna, sumbang pikir dan koreksi sangat bermanfaat dalam menyempurnakan Tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, Juni 2024

Penulis,

Warpaatun
NIM. 50322009

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	22
2.3 Kerangka Berpikir	31
2.4 Rumusan Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Metode Pengembangan	36
3.2 Prosedur Pengembangan	36
3.3 Uji Coba Produk	39
3.3.1 Desain Uji Coba	39
3.3.2 Subyek Uji Coba	41
3.3.3 Jenis Data	42
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.3.5 Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
4.1 Gambaran Umum MSI 12 Pabean Pekalongan	54
4.2 Hasil dan Pengembangan	58
4.3 Pembahasan Produk Akhir	104

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	124
5.1 Simpulan.....	124
5.2 Keterbatasan Produk.....	126
5.3 Implikasi	126
5.4 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	162
LAMPIRAN	166

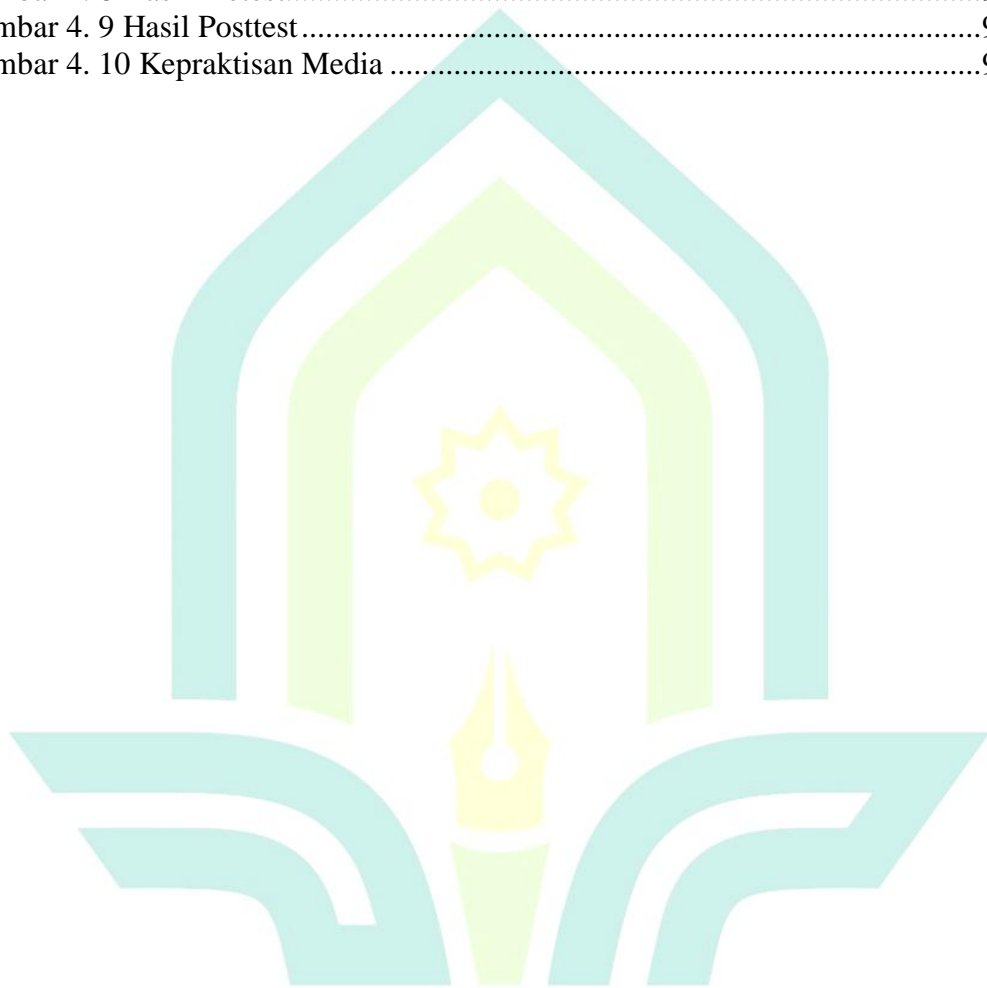


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	46
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Respon User & Kepraktisan Produk	46
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Lembar Validasi	48
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Presentase Penskoran.....	49
Tabel 3. 9 Pedoman Penskoran Lembar Praktikalitas.....	50
Tabel 3. 10 Kriteria Praktikalitas Indikator Angket.....	51
Tabel 3. 11 Kriteria Praktikalitas	51
Tabel 3. 12 Pembagian Skor N-Gain	53
Tabel 3. 13 Kategori Perolehan Tafsiran N-Gain Persen (%).....	53
Tabel 4. 1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	57
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa	57
Tabel 4. 3 Kebutuhan Guru	59
Tabel 4. 4 Kebutuhan Siswa.....	61
Tabel 4. 5 Validitas Ahli Media	66
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4. 7 Validitas Ahli Bahasa.....	68
Tabel 4. 8 Respon Guru	71
Tabel 4. 9 Respon Siswa	71
Tabel 4. 10 Kepraktisan Media	73
Tabel 4. 11 Hasil <i>Pretest</i>	74
Tabel 4. 12 Hasil <i>Posttest</i>	75
Tabel 4. 13 Uji Validitas	77
Tabel 4. 14 Uji Reliabilitas	78
Tabel 4. 15 Uji Normalitas.....	79
Tabel 4. 16 Uji Homogenitas	80
Tabel 4. 17 Uji T	81
Tabel 4. 18 Uji N-Gain.....	82
Tabel 4. 19 Storyboard.....	85
Tabel 4. 20 Animasi Video	89
Tabel 4. 21 Kepraktisan Media	100
Tabel 4. 22 Deskripsi Pretest dan Posttest	101
Tabel 4. 23 Paired Simple T-Test	102
Tabel 4. 24 Uji N-Gain.....	103
Tabel 4. 25 Rata-rata N-Gain	104

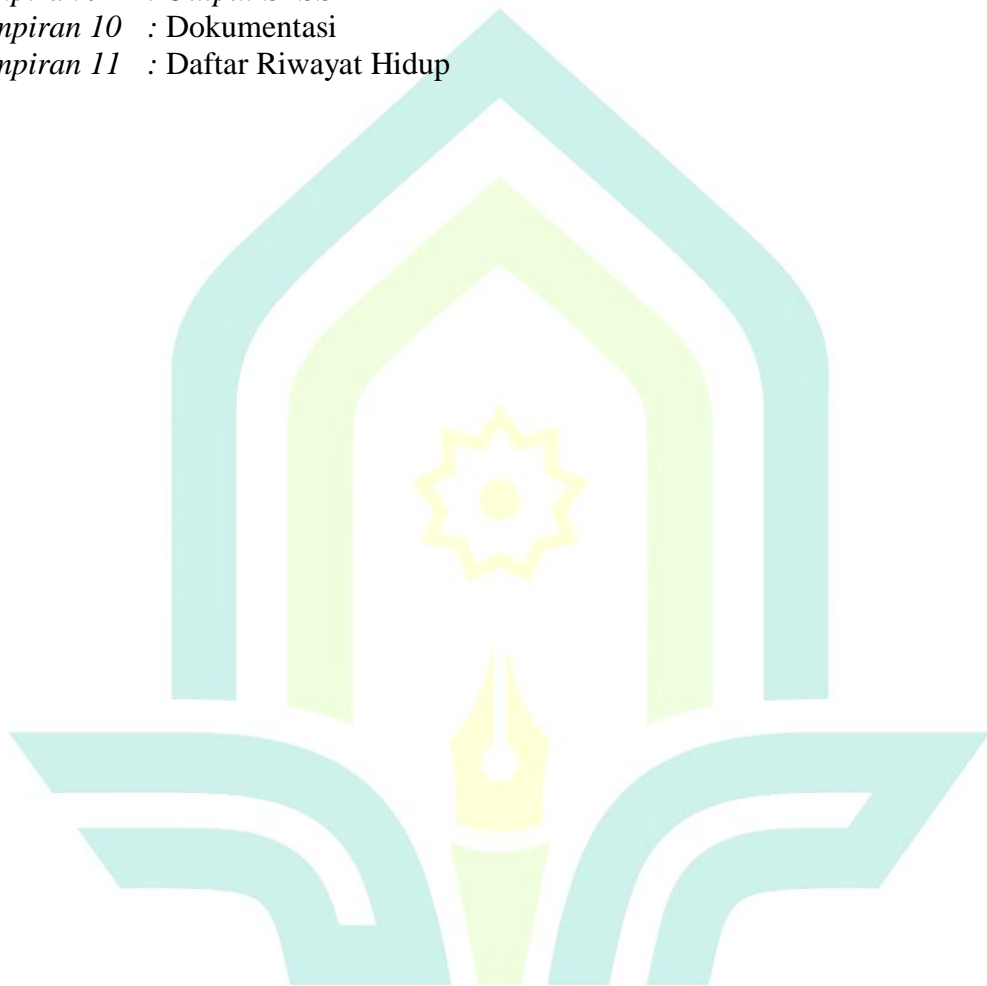
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4. 1 Tampilan Video Awal	64
Gambar 4. 2 Tampilan Video Isi.....	64
Gambar 4. 3 Ahli Media.....	92
Gambar 4. 4 Ahli Materi	93
Gambar 4. 5 Ahli Bahasa	94
Gambar 4. 6 Respon Guru	96
Gambar 4. 7 Respon Siswa	96
Gambar 4. 8 Hasil Pretest.....	98
Gambar 4. 9 Hasil Posttest.....	98
Gambar 4. 10 Kepraktisan Media	99



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1* : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2* : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3* : Tampilan dan Cara Pembuatan Produk
- Lampiran 4* : Angket Validitas Ahli
- Lampiran 5* : Angket User
- Lampiran 6* : Angket Praktikalitas
- Lampiran 7* : Test
- Lampiran 8* : Rekapitulasi Hasil Penelitian
- Lampiran 9* : Output SPSS
- Lampiran 10* : Dokumentasi
- Lampiran 11* : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era kemajuan teknologi dan informasi saat ini, pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk individu yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Di tengah dinamika perkembangan metode pengajaran, media pembelajaran sangat penting sebagai elemen yang memfasilitasi proses pembelajaran. Untuk mendukung hal ini, diperlukan sebuah media pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan visual. Melalui penggunaan media beragam, seperti gambar, video, dan audio, pengajaran dapat lebih menarik, memberikan gambaran, serta merangsang partisipasi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Smith & Brown, 2017).

Upaya terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran audio visual telah menjadi bagian integral dari upaya transformasi pendidikan. Media pembelajaran audio visual mewadahi dua dimensi penting dalam proses pembelajaran, yaitu suara dan gambar, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik dan meyakinkan. Konsep yang kompleks dan abstrak dapat dijelaskan dengan lebih visual dan mendalam melalui kombinasi elemen suara dan visual ini (Clark & Mayer, 2016). Penggunaan media audio visual tidak hanya merangsang penglihatan, tetapi juga pendengaran siswa, sehingga

mengoptimalkan penerimaan informasi dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Penggunaan video animasi dapat menjadi salah satu metode yang efektif. Video animasi membantu menggambarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menyajikan informasi melalui animasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks, karena animasi dapat mengilustrasikan proses-proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar statis. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan minat siswa dengan menyajikan informasi yang lebih menarik dan interaktif (Qurrotaini, et al., 2020). Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik dan membantu siswa memahami konsep secara mendalam.

Pembelajaran tematik memandang pendidikan sebagai pengalaman yang lebih holistik dan kontekstual dengan mengintegrasikan berbagai aspek mata pelajaran dalam satu tema sentral. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep dalam ranah akademik, tetapi juga mengaitkannya dengan dunia nyata yang lebih luas. Dengan menyatukan berbagai disiplin ilmu, siswa didorong untuk berpikir lintas disiplin dan memecahkan masalah yang lebih kompleks (Fatmawati, et al., 2020). Selain itu, pembelajaran tematik berpotensi meningkatkan minat belajar dan rasa relevansi siswa terhadap materi pembelajaran karena konteks yang nyata dan menyeluruh.

Integrasi video animasi dalam pembelajaran tematik, memperkuat pemahaman siswa dengan memberikan visualisasi yang menarik dan mendalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Penelitian terdahulu terkait dengan penggunaan media pembelajaran audio visual, terutama video animasi terhadap hasil belajar menunjukkan berbagai hasil yang relevan. Asnawati dan Sutiah (2023) mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, dengan hasil tes menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,56%. Penelitian lain oleh Sunami dan Aslam (2021) mengevaluasi pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar yang sangat baik dengan penggunaan media tersebut. Selanjutnya, penelitian Putra, Priantini, dan Winaya (2021) mengembangkan video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana untuk siswa SD, dengan hasil validitas media dan kepraktisan yang tinggi, serta rata-rata hasil tes belajar siswa mencapai 81,96.

Penelitian ini memberikan indikasi bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam konteks pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Integrasi media ini dalam proses pembelajaran dapat memberikan solusi terhadap tantangan kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan keterbatasan sumber daya, sebagaimana teridentifikasi dalam observasi awal di MSI 12 Pabean Pekalongan. Pengembangan pendekatan intervensi yang mengadopsi prinsip-prinsip yang

telah terbukti efektif dari penelitian sebelumnya menjadi relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya yang mencakup pengembangan media pembelajaran video animasi dan diperkuat argumen bahwa pendekatan ini bermanfaat dalam semua pembelajaran khususnya pembelajaran tematik.

Melalui observasi awal yang dilakukan di MSI 12 Pabean Pekalongan, tergambar berbagai tantangan yang dihadapi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal, fasilitas di madrasah sangat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan setiap kelas sudah dilengkapi dengan proyektor LCD dan sistem audio. Informasi yang diperoleh dari observasi ini akan menjadi dasar penting dalam merancang pendekatan intervensi yang efektif dan sesuai dengan konteks sekolah (Observasi, 20 November 2023).

Berdasarkan analisis awal juga ditemukan bahwa guru di MSI 12 Pabean Pekalongan menghadapi tantangan serupa, yaitu kurangnya variasi dalam pengajaran meskipun sudah tersedia fasilitas seperti proyektor dan sistem audio. Selain itu, ada keterbatasan dalam hal media yang inovatif dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kondisi ini menyulitkan mereka dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memadai bagi siswa. Di sisi lain, kurangnya variasi dalam pembelajaran juga memengaruhi minat dan

partisipasi siswa, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar mereka. Selain itu, hasil pretest pembelajaran tematik menunjukkan variasi nilai antara 30 hingga 90, dengan rata-rata nilai sebesar 53.51 dan standar deviasi sebesar 17.514. Hal ini mengindikasikan adanya tingkat pemahaman yang beragam di antara siswa sebelum penerapan media pembelajaran video animasi. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Pemilihan MSI 12 Pabean Pekalongan sebagai lokasi penelitian dilandasi dengan pertimbangan. Setiap lingkungan pendidikan memiliki dinamika dan karakteristiknya sendiri, peneliti melihat urgensi untuk mengambil lokasi yang merepresentasikan kondisi sebenarnya. Dengan mendalaminya secara lebih spesifik, peneliti dapat merancang solusi yang lebih relevan dan dapat diimplementasikan dengan lebih efektif. Penelitian ini dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada hasil dan berkelanjutan.

Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi media pembelajaran audio visual yaitu video animasi dalam konteks pembelajaran tematik di MSI 12 Pabean Pekalongan. Penelitian ini tidak hanya mengenalkan konsep yang baru, tetapi juga berusaha melihat bagaimana penggunaan media ini secara konkret berdampak terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif di tengah tantangan dan potensi yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diketahui bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran saat ini kurang mendukung pembelajaran tematik yang interaktif dan menarik.
2. Motivasi dan hasil belajar siswa di MSI 12 Pabean Pekalongan belum optimal, mempengaruhi kualitas pendidikan.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran membuat siswa bosan dan kurang berminat.
4. Kurangnya pelatihan terhadap guru menghambat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
5. Metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, dapat ditentukan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini. Berikut adalah batasan masalahnya:

1. Penelitian ini terbatas pada MSI 12 Pabean Pekalongan sebagai lokasi penelitian.
2. Metode penelitian: Penelitian ini akan menggunakan RnD ADDIE (Analisis – Design – Develop – Implement - Evaluate) yang dikembangkan oleh Branch.

3. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran video animasi (Video Animasi) dalam pembelajaran tematik di MSI 12 Pabean Pekalongan.
4. Penelitian ini akan membatasi analisis terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik.
5. Materi pembelajaran tematik dibatasi pada tema 9 kelas V sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui penjabaran latar belakang yang sudah disampaikan, sehingga didapatkan rumusan masalah yaitu:

- 1 Mengapa perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan?
- 2 Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan?
- 3 Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan?
- 4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan.
4. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dengan metode Research and Development (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik di MSI 12 Pabean Pekalongan dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

1.6.1 Manfaat teoritis

1. Memperkaya literatur dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran di konteks pendidikan tematik.

2. Menyumbangkan pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran video animasi dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di MSI 12 Pabean Pekalongan dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif.
 - b. Membantu sekolah dalam memanfaatkan teknologi modern untuk pembelajaran yang lebih efektif.
2. Bagi Guru Kelas
 - a. Memberikan panduan praktis tentang cara menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif melalui media pembelajaran video animasi.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Menyediakan dasar penelitian untuk studi lanjutan terkait dengan pengembangan media pembelajaran dan dampaknya terhadap pembelajaran.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang tentang penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran tematik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi rincinya:

1. Media Pembelajaran video animasi dikembangkan sebagai media interaktif dengan tujuan sebagai media pembelajaran untuk memahami pembelajaran tematik.
2. Dalam proses pembuatan animasi, peneliti menggunakan canva dan audionya dibantu dengan Eleven Labs (berbantuan AI).
3. Materi dalam video animasi yang dikembangkan berisi materi-materi yang ada pada pembelajaran tematik tema 9 kelas V.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa siswa dan guru di MSI 12 Pabean Pekalongan memiliki kemampuan dasar menggunakan teknologi seperti proyektor LCD dan sistem audio yang tersedia, serta pihak sekolah mendukung penuh implementasi media pembelajaran video animasi. Guru diharapkan siap belajar dan mengimplementasikan media baru ini, sementara

siswa diasumsikan akan menunjukkan minat dan partisipasi aktif karena pendekatan yang lebih visual dan interaktif. Lingkungan kelas harus mendukung penggunaan media audio visual tanpa gangguan signifikan, dan kurikulum relevan untuk integrasi pembelajaran tematik dengan video animasi.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain karena lingkup terbatas pada MSI 12 Pabean Pekalongan. Waktu penelitian yang terbatas juga menghalangi evaluasi jangka panjang. Variasi keterampilan teknologi di antara guru bisa mempengaruhi efektivitas pelaksanaan media. Ada kemungkinan beberapa siswa tidak merespons positif terhadap metode pembelajaran baru ini. Keterbatasan sumber daya tambahan dan potensi masalah teknis seperti kerusakan proyektor atau konektivitas internet juga bisa menjadi hambatan. Pengukuran efektivitas bergantung pada instrumen evaluasi yang mungkin tidak menangkap semua aspek peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan, didapat hasil sebagai berikut:

1. Pada analisis kebutuhan, guru di MSI 12 Pabean Pekalongan menyatakan ketidakpuasan terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan saat ini, serta merasa keterampilan dan pemahaman konsep siswa masih rendah. Meskipun memiliki pengetahuan tentang video animasi, guru belum mengimplementasikannya dalam pembelajaran, namun yakin akan manfaatnya. Dukungan pihak sekolah terhadap penggunaan video animasi juga dianggap positif oleh guru. Sementara itu, siswa menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap media pembelajaran tematik untuk meningkatkan pemahaman (100%), meskipun sebagian kecil yang puas dengan efektivitas media saat ini (13,51%). Mayoritas siswa merasa belum memiliki keterampilan dan pemahaman konsep yang memadai (27,03%). Meskipun banyak yang memiliki pengetahuan tentang video animasi (78,38%), belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran (100%). Persetujuan tinggi terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran (94,59%) didukung oleh harapan akan manfaat yang signifikan. Dukungan penuh dari pihak sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi juga sangat tinggi (100%), dengan

seluruh siswa (100%) menunjukkan minat dan motivasi tinggi untuk mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

2. Pada pengembangan media peneliti menggunakan tahapan ADDIE, pada tahapan validasi ahli media, materi dalam video dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata 91,67%. Validasi ahli materi dan bahasa juga menunjukkan penilaian sangat baik, dengan persentase rata-rata masing-masing 96,67% dan 96,88%. Uji skala kecil dengan satu guru dan sepuluh siswa menunjukkan respon positif, dengan persentase rata-rata 96,88% dari guru dan 90,31% dari siswa.
3. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat berguna, memuaskan, mudah digunakan, dan mudah dipelajari oleh siswa. Rata-rata skor kepraktisan mencapai 94%, menunjukkan bahwa media ini praktis dan siap digunakan secara luas dalam pembelajaran.
4. Hasil uji T berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan melihat hasil nilai t hitung $9,416 > t$ tabel $2,028$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain skor sebesar 0,59 dan persentase sebesar 58,67%, menempatkannya dalam kategori cukup efektif menurut kriteria N-Gain.

5.2 Keterbatasan Produk

Walaupun pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan layak, praktis, dan efektif dalam penggunaannya, tetapi terdapat keterbatasannya sebagai berikut:

1. Kesesuaian gaya belajar individu. Pengembangan media pembelajaran video animasi mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan gaya belajar individu setiap siswa, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran bagi sebagian siswa yang memiliki preferensi belajar yang berbeda.
2. Keahlian guru dalam membimbing. Kesuksesan penggunaan media pembelajaran video animasi juga tergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga membutuhkan keahlian khusus dan pemahaman yang mendalam tentang cara terbaik untuk memanfaatkannya.
3. Produk belum diujikan ke subjek lain selain MSI 12 Pabean Pekalongan. Pengujian terhadap efektivitas media pembelajaran video animasi hanya dilakukan di MSI 12 Pabean Pekalongan, sehingga belum dapat dipastikan apakah hasilnya dapat diterapkan secara luas di institusi pendidikan lain dengan karakteristik siswa yang berbeda.

5.3 Implikasi

Implikasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa MSI 12 Pabean Pekalongan sangatlah signifikan. Pertama, media tersebut dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan konten yang menarik dan interaktif, yang mendorong partisipasi aktif siswa. Kedua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Ketiga, hasil belajar siswa yang meningkat menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut praktis dan efektif dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahaminya dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

5.4 Saran

Dari penelitian ini terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran, serta memperhatikan kebutuhan individual siswa dalam memilih metode pembelajaran yang paling sesuai. Selain itu, guru juga perlu terus memantau dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

2. Saran bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran video animasi sebagai salah satu sumber belajar tambahan.

Disarankan bagi siswa untuk mengembangkan kebiasaan belajar mandiri dengan memanfaatkan media ini untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan di kelas. Selain itu, siswa juga dapat berperan aktif dalam memberikan masukan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran tersebut agar dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

3. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan melakukan studi lebih lanjut yang melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam. Disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menguji efektivitas media pembelajaran ini di berbagai sekolah dan tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi penerimaan dan efektivitas media pembelajaran video animasi, serta mengidentifikasi strategi implementasi yang lebih optimal dalam konteks pembelajaran tematik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Astutik, P. P. (2016). Integrasi penguatan pendidikan Karakter (PPK) dan Higer Order thinking skills (HOTS) dalam pembelajaran tematik SD. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 2, pp. 65-74).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (722nd ed). Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Clark, R. C., Mayer, R. E. (2016). *e- Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumer*
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Brach, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (722nd ed.). Springer.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (722nd ed). Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brown, A. L. (2017). *A Glossary of Learning and Assessment* (In D. T. K). ATD Press.
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah*

- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI. *Journal of Elementary Education*, 03(05), 5.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur’alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Piaget, J. (1975). *The equilibration of cognitive structures: The central problem in intellectual development*. University of Chicago Press.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksa*, 12(2), 317–327.
- Setyawan, D., & Arumsari, andini dwi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture, and Humanities*, 1(2), 1–10.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- s and Designers of Multimedia Learning*. Canada: Wiley Press Room.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Tematik Kurikulum 2013 Tema 7*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dewi, K. H. S., Sudiatmika, I. P. G. A., Fernando, A., Raspati, Y. A. B. P., & Jayaningi, A. R. (2023). Diagnostik Kesulitan Belajar Mahasiswa Berdasarkan Sistem Metakognif pada Taksonomi Marzano. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 115-124.
- Fatmawati, E., Yalida, A., Efendi, D., Wahab, A., Agusta, A. R., Kusumawardani, R. N., Dewanto, I. J. (2022). *Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Hatta, M. (2021). *Model Pembelajaran Dalam Pengembangan Peradaban Islam Di Institut Islam Negeri Lhokseumawe* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus vygotsky: Implikasi pendidikan antara persamaan dan perbedaan. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(3), 286-293.
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M.

- (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216-222.
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.
- Kristiyani, T. (2020). *Self-regulated learning: Konsep, implikasi dan tantangannya bagi siswa di Indonesia*. Sanata Dharma University Press.
- Lund, A. M. 2001. *Usability Interface : Measuring Usability with the USE Questionnaire*. http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html. (diunduh 28 November 2023).
- Madjid, M. (2023). Upaya Guru Fiqih dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Halmahera Tengah. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 61-73.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959-967.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.
- Maulidiyah, N. R., & Anistyasari, Y. (2020). Studi literatur pengaruh media robotik terhadap berpikir komputasi siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 133-140.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.

- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265-270.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149-165.
- Priandono, F. E., Astutik, S., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan media audio-visual berbasis kontekstual dalam pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(3), 247-253.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Rahman, M. H. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Discovery dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 223-240.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.
- Rusmiati, S. (2013). Pembelajaran kimia menggunakan metode learning cycle 7e dan guided inquiry ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Pembelajaran Kimia Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Siswa Kelas X Semester Genap SMAN 1 Mageta).
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.
- Santoso, R. (2018). Pengaruh Program Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Peserta Didik SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2017/2018.

- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 1-10.
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 92-98.
- Sipahutar, A., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). Pembelajaran Inquiry Menurut John Dewey dan Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(2), 108-123.
- Siregar, R. L. (2017). Evaluasi hasil belajar pendidikan Islam. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 59-75.
- Small, E. E., Doll, J. L., Heggstad, E. D., Bergman, S. M. (2017). Brown & Smith Communication Solutions: A Staffing System Simulation, *Management Teaching Review*, 3(8).
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79-92.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Developmen*. Bandung: Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32.
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.
- Walker, D.F. dan Hess, R.D. 1984. *Instructional Software: Principles and Perspectives for. Design and Use*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7-19.

Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.



Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Warpaatun

Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 24 Juni 1977

Agama : Islam

Alamat : Jl.H.Usman No.18 RT 03 RW 12 Kelurahan
Padukuhan Kraton Kecamatan Pekalongan Utara
Kota Pekalongan

No. HP : 085876216111

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Sabrawi (Alm)

Nama Ibu : Rastinah

Agama : Islam

Alamat : Jeruksari No.155 RT 02 RW 01
Kecamatan Tirto

III. Riwayat Pendidikan

SD Negeri Kranding (Lulus Tahun 1990)

SMP Negeri 8 Pekalongan (Lulus Tahun 1993)

SMA Negeri 3 Pekalongan (Lulus Tahun 1996)

D2 PGSD UNNES Semarang (Lulus Tahun 2008)

S1 PGSD Universitas Terbuka (UT) (Lulus Tahun 2011)

S2 Magister PGMI UIN Gusdur Pekalongan (Lulus Tahun 2024)