

**ARTIKEL ILMIAH**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA PELAJARAN IPA  
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH  
MIRA AMELIA ROZA  
A1D114008**



**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2018**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA PELAJARAN IPA  
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

**Diajukan Oleh  
MIRA AMELIA ROZA  
A1D114008**

**PGSD FKIP UNIVERSITAS JAMBI**

---

**ABSTRACT**

Roza, Mira Amelia. 2018. *Development of Contextual-Based Animation Video on Science Class V Lesson in Elementary School: Thesis. Teacher Education Elementary School Study Program, Department of Educational Science, Faculty of Teacher Training and Education Jambi University. Supervisor (1) Drs. H. Syahril, M.Ed., Ph.D. (2) Dwi Kurnia Hayati, S.Pd., M.Pd.*

**Keywords:** *video animation, contextual based, science learning.*

*Learning media is closely related to the learning process. In the choice of teacher learning media must adjust to the level of development of learners. Animated video media can help learners understand the concept of science learning. Videos can explain the abstract conditions become real in the learning process. Therefore, this research and development is realized in the form of contextual-based animated video learning media at the intersection of science class V in elementary school that is practical and interesting.*

*This research is a research and development with Model using DDD-E development model. This study aims to determine the development procedure, attractiveness, and practicality of contextual based animation video on science lesson class V in elementary school. Research subjects are students and teachers of class V SDN 34 / I Teratai. the results of this research and development were obtained through media validation, material validation, and the response of learners and teachers using a questionnaire on the development of contextual based animation video in the science lesson of class V in elementary school.*

*The results of this research are context-based animated video on science class V lessons in elementary school that is valid, practical, and interesting. The validation results from the media validator obtained an average score of 4.1 in the "very valid" category. material validators got an average score of 4.6 in the "very valid" category. After being eligible for trial, the average score of 4.65 was obtained in the "very interesting" category for small group testing and the trials to teachers scored 4.6 in the "very practical" category.*

*The conclusion of this research and development is context-based animated video on science class V in elementary school has valid validity level and validity and valid validity level. context-based animated video on science class V lessons in elementary school is practical when used by teachers and appeals to learners it was obtained from the results of questionnaire responses of teachers and learners.*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran akan dialami sepanjang hayat manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun, dalam proses sehingga dapat memotivasi peserta didik saat proses pembelajaran. Maka, dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan, guru harus memperhatikan terlebih dahulu perkembangan dari peserta didiknya.

Perkembangan setiap peserta didik selalu dalam urutan yang sama, hanya saja pengalaman mereka yang berbeda satu sama lain. Menurut Aunurrahman (2013:77) “sejak usia kurang lebih tujuh tahun sampai 12 tahun, perkembangan skema pada periode ini lebih berupa pada skema kognitif, terutama berkaitan pada keterampilan berfikir dan pemecahan masalah”. Perkembangan tersebut berada pada tahap *oprasional kongkrit*. Pemilihan kelas V pada penelitian ini karena perkembangan kognitif peserta didik kelas V sedang berada pada fase tersebut. Peserta didik lebih tertarik pada objek kongkrit, sehingga peserta didik mampu menggunakan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat kongkrit atau nyata.

IPA mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan dunia nyata, seperti: lingkungan, organ tubuh, energi, daur air, peristiwa alam, dan lain-lain, sehingga memungkinkan disampaikan secara kontekstual sesuai tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut Yamin (2013:47) “pembelajaran kontekstual bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang sedang mereka pelajari dengan menghubungkan pokok materi pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”. Pada konsep IPA, materi-materi yang disajikan harus dikaitkan dengan kondisi nyata (kontekstual) dan memberikan pedoman kepada peserta didik. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memuat materi pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya, dengan begitu guru membutuhkan lingkungan sekitar sebagai media dalam pembelajaran.

Media ialah suatu perantara yang dapat meyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang membutuhkan informasi. Menggunakan media dalam pembelajaran, membuat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan lebih meningkat dan berpengaruh baik pada pemahaman yang didapatkan pada penyampaian materi. Menurut Wati (2016:2) “media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi”.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar seperti: masih senang bermain, senang bergerak, suka meniru, senang merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung, dan anak senang bekerja dalam kelompok. Adanya berbagai karakteristik peserta didik tersebut, agar pembelajaran menjadi menyenangkan, guru harus menyiapkan media pembelajaran yang sesuai salah satunya dengan video animasi. Menurut Wati (2016:5) “media video (audio visual) merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar”**.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan salah satu metode penelitian. Menurut Sugiyono (2016:30) “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Sejalan dengan pendapat Richey and Kelin (Sugiono, 2016:29) yang mengatakan bahwa: “Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun nonpembelajaran”.

### **2.2 Hakekat Media**

#### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat erat kaitannya dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media proses belajar mengajar akan lebih kondusif. Menurut Arsyad (2016:5) “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

#### **2.2.2 Jenis Media Pembelajaran**

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya dalam dunia pendidikan, maka media pembelajaran tampil dalam berbagai jenis yang memiliki karakteristik yang berbeda. Menurut Asyhar (2012:45) media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu : 1) Media *visual*, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. 2) Media *audio*, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran. 3) Media *audio-visual*, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. 4) *Multimedia*, yaitu berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu ke satuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

#### **2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sudjana dan Rivai (Asyhar dan Khairinal, 2010:88) kriteria-kriterianya dalam pemilihan media yaitu: “ketetepannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, guru berkemampuan menggunakan media dalam proses pengajaran, dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik”.

#### **2.2.4 Prinsip-Prinsip Media**

Memilih media pembelajaran harus berpatokan dengan prinsip-prinsip media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012:82) sebelum menentukan pilihan

media yang akan digunakan untuk pembelajaran, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh seorang guru atau instruktur, yaitu: “1) Kesesuaian, 2) Kejelasan sajian, 3) Kemudahan akses, 4) Keterjangkauan, 5) Ketersediaan, 6) Kualitas, 7) Ada alternatif, 8) *Interaktivitas*, 9) Organisasi, 10) Kabaruan, 11) Berorientasi siswa”. Selanjutnya Menurut Disetyosari dan Sihkabuden (Asyar dan Khairinal, 2010:81) prinsip dalam pemilihan media ada lima, yaitu: “kesesuaian (*appropriateness*), tingkat kesulitan (*level of sophistication*), biaya (*cost*), ketersediaan (*availabality*), dan kualitas teknis (*technical quality*)”.

### **2.3 Hakekat Video Animasi**

Menurut Wati (2016:44) “media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi”. Sedangkan Menurut Asyhar(2012:74) “media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat memanipulasi ruang (*space*)”. Menurut Ruslan (2016:15) “animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup”.

Adapun dalam perkembangan piranti perangkat lunak komputer yang terus-menerus yang bisa merekayasa gambar virtual, sudah menciptakan seni animasi melalui video. Sehingga video animasi dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dengan teknik-teknik canggih yang diberi pada gambar dan suara agar dapat menyampaikan informasi dengan memanipulasi waktu dan ruang.

Pemilihan video sebagai media pembelajaran terlebih dahulu harus memahami karakteristik. Menurut Wati (2016:45) karakteristik atau ciri video yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut: “1) Bersifat linier, media ini menyajikan visual yang dinamis. 2) Sesuai petunjuk penggunaan, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh perancang/pembuatnya. 3) Representasi fisik, dari gagasan real atau gagasan abstrak materi pembelajaran. 4) Variatif, media video merupakan media pembelajaran yang menarik”.

### **2.4 Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan nyata peserta didik, pembelajaran tersebut menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna karena peserta didik mengalami apa yang di pelajari. Menurut Aqib (2017:1) “pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”.

Sependapat dengan Trianto (2014:141) yang mengatakan bahwa “ melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran seumur hidup”. Adapun dari uraian dari para ahli tersebut pembelajaran kontekstual sangatlah baik diterapkan dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sekedar peserta didik terjun

kelapangan, tetapi peserta didik bisa mengasah pengetahuan yang ada dan mendapat pengetahuan yang baru.

Kontekstual menekankan berfikir lebih tinggi, mentransfer pengetahuan lintas disiplin, pengumpulan, penganalisisan informasi, dan data dari berbagai sumber dan pandangan. Unsur-unsur dalam pembelajaran kontekstual Menurut Trianto (2014: 139-140) sebagai berikut: “a). Pembelajaran bermakna, b). Penerapan pengetahuan, c). Berfikir tingkat lebih tinggi, d). Kurikulum yang dikembangkan, e) Responsif terhadap budaya, f) Penilaian autentik”.

## **2.5 Kelayakan Produk**

Kelayakan produk dinilai dari empat aspek kelayakan yang ditentukan oleh BSNP (Handoyo, 2016:21-22) yang meliputi: “a) Kelayakan Isi, yaitu kesesuaian uraian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, dan kemutakhiran materi; b) Kelayakan Penyajian, yaitu teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian bahan pembelajaran; c) Kelayakan Kebahasaan, yaitu keakuratan penggunaan bahasa, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik; d) Kelayakan Kegrafikan, yaitu dinilai dari tampilan dan desain dalam video animasi”. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak, haruslah memenuhi kriteria valid, praktis, dan menarik.

## **III METODE PENGEMBANGAN**

### **3.1 Model Pengembangan**

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang baik dalam artian produk yang dihasilkan akan valid, praktis dan menarik. Salah satu ciri ketepatan produk yang dihasilkan pada metode pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberikan manfaat bagi penggunanya. Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu model DDD-E, dimana model DDD-E didesain khusus untuk digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan tersebut maka prosedur penelitian dan pengembangan akan mengadopsi langkah-langkah dari model DDD-E. Adapun prosedur dalam pengembangan video Animasi melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, 2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, 3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan, 4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

### **3.3 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu guru dan siswa kelas V SDN 34/I Teratai. Uji coba produk video animasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk.

### **3.4 Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam pengembangan video animasi ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap validasi produk, data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk oleh validator dan data kualitatif diperoleh dari komentar



dan saran yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk. Selain penilaian yang diberikan validator, ada juga penilaian yang diberikan oleh guru dan peserta didik kelas V yang diperoleh dari penilaian angket, komentar dan pendapat yang diberikan. Data yang didapat untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan materi di dalam video animasi.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan *skala likert* dengan skala 5. Angket digunakan untuk validasi produk, kepraktisan, dan kemenarikan.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam pengembangan video animasi ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisa data berupa catatan, pendapat, saran atau komentar berdasarkan lembar penilaian yang terdapat pada lembar validasi ahli, lembar angket tanggapan guru dan siswa. Sedangkan Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor/angka-angka dari hasil angket. Terdapat tiga analisis data deskriptif kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu: kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan.

## **IV PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Software Adobe After Effect CS6, Adobe Flash CS6, Dan Adobe Premiere pro CS6*. Setelah produk selesai, produk disimpan dalam kaset (DVD-R).

Pengembangan video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar ini menggunakan tahapan model pengembangan DDD-E. Model pengembangan DDD-E terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, 1) *Decide* atau menetapkan tujuan, 2) *Design* atau desain, 3) *Develop* atau mengembangkan, 4) *Evaluate* atau mengevaluasi. Proses penelitian yang telah dilakukan menunjukkan prosedur pengembangan video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar.

### **4.2 Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan produk video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan video animasi, produk sudah memenuhi standar kelayakan yaitu media dinyatakan sudah valid, praktis dan menarik.

### **1. Analisis Kevalidan**

Analisis kevalidan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Data uji coba dianalisis kemudian dikonversikan dan deskripsikan sebagai data kualitatif.

Kevalidan video animasi berbasis kontekstual oleh ahli media diukur berdasarkan aspek kelayakan kegrafikan yaitu tentang desain video animasi. Paparan data uji validitas oleh ahli media merupakan data pendukung untuk menguji tingkat kevalidan produk oleh ahli media. Hasil sajian data tersebut dianalisis untuk untuk mempermudah mengetahui tingkat kevalidan produk oleh ahli media. Analisis tingkat kevalidan menurut ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 hasil validasi dari validator ahli media

No	Butir penilaian	Skor penilaian (pertemuan 1 dan 2)	
		1	2
1.	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	3	4
2.	Kombinasi warna yang menarik	3	4
3.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	1	3
4.	Suara yang disajikan jelas	2	4
5.	Antara suara dengan animasi sesuai	4	5
6.	Kesesuaian setting gambar dan animasi	2	4
7.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	4	5
8.	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik	3	4
9.	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1	4
10.	Kualitas video bagus	2	4
11.	Isi video runtut sesuai materi	4	4
Jumlah		29	45
Jumlah rata-rata skor hasil validasi		2,6	4,1
Kategori		Cukup valid	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.1 analisis data hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata 4,1. Adapun skor rata-rata yang diperoleh maka video animasi berbasis kontekstual termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan layak untuk diuji cobakan.

Kevalidan video animasi berbasis kontekstual oleh ahli materi diukur berdasarkan aspek kelayakan isi. Paparan data uji validitas oleh ahli materi merupakan data pendukung untuk menguji tingkat kevalidan produk oleh ahli materi. Hasil sajian data dianalisis untuk mempermudah mengetahui tingkat kevalidan produk oleh ahli materi. Analisis tingkat kevalidan menurut ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.2 sabagai berikut.

Tabel 4.7 hasil penilaian validasi materi

No	Butir penilaian	Skor penilaian (pertemuan 1, 2 dan 3)		
		1	2	3
1.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	3	4	5
2.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	2	4	5
3.	Keakuratan runtutan penyampaian materi dalam video animasi sesuai pembelajaran IPA	2	3	4
4.	Keakuratan prosedur yang disajikan sesuai pembelajaran IPA	2	4	4



5.	Keakuratan ilustrasi dan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik	2	3	4
6.	Kesesuaian video animasi dengan tingkat perkembangan peserta didik	2	4	5
7.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman	4	4	5
8.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir dalam video animasi	2	3	4
9.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	4	5
10.	Kemenarikan materi yang disajikan menggunakan video animasi	4	4	5
11.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	2	4	5
12.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	4	4	5
13.	Ketersampaian materi dengan baik melalui video animasi	2	3	4
Jumlah		35	48	60
Jumlah rata-tata skor hasil validasi		2,6	3,6	4,6
Kategori		Cukup valid	Valid	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,6. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh maka video animasi berbasis kontekstual termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan layak untuk diuji cobakan.

## 2. Analisis Kemenarikan

Kemenarikan produk diukur dengan tujuan mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik yang timbul dari penggunaan video animasi berbasis kontekstual dari segi materi dan ilustrasi gambar. Paparan data uji kemenarikan berdasarkan tanggapan peserta didik merupakan data pendukung untuk menguji tingkat kemenarikan produk secara keseluruhan. Hasil sajian data tersebut dianalisis untuk mempermudah mengetahui tingkat kemenarikan. Analisis tingkat kemenarikan media dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil penilaian respon peserta didik

No.	pernyataan	Jumlah Peserta Didik						Jumlah	Rata-rata
		P1	P2	P3	P4	P5	P6		
1.	Video animasi yang disajikan membuat saya tertarik dalam mengikuti pelajaran	5	5	5	5	5	5	30	5
2.	Video animasi menyajikan gambar dan suara yang jelas dan mudah saya pahami	4	5	5	4	5	4	27	4,5
3.	Ilustrasi materi yang disajikan video animasi memudahkan saya dalam memahami materi daur air dan peristiwa alam	5	5	5	5	5	5	30	5

4.	Kombinasi tulisan, gambar, dan suara yang disajikan dalam video animasi sudah baik	3	5	5	3	5	5	26	4,3
5.	Ilustrasi materi yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari	5	5	5	5	4	5	29	4,8
6.	Video animasi membuat suasana belajar jadi tidak membosankan	3	5	5	4	5	5	27	4,5
7.	Menu dalam video animasi mudah untuk saya gunakan	3	5	5	4	5	4	26	4,3
8.	Video animasi ini membuat saya semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam	4	5	5	5	5	5	29	4,8
9.	Video animasi membuat saya antusias dan tertantang untuk mengerjakan soal-soal evaluasi materi daur air dan peristiwa alam	4	5	5	5	4	4	27	4,5
10.	Secara keseluruhan saya tertarik video animasi pada materi daur air dan peristiwa alam	5	5	5	4	5	5	29	4,8
Jumlah									46,5
Rata-rata									4,65
Kategori									Sangat menarik

Berdasarkan Tabel 4.3 analisis data hasil uji coba diperoleh skor rata-rata 4,65. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh maka video animasi berbasis kontekstual termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”.

### 3. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan produk diukur dari kemudahan dan keterbantuan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar. Paparan data uji kepraktisan oleh guru merupakan data pendukung untuk menguji tingkat kepraktisan produk. Hasil sajian data tersebut dianalisis untuk untuk mempermudah mengetahui tingkat kepraktisan produk. Analisis tingkat kepraktisan video animasi berbasis kontekstual dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil penilaian respon guru

No.	Pernyataan	Skor
1.	Penyajian materi dalam video animasi sudah mencakup semua kompetensi dasar	5

2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	5
3.	Kejelasan materi yang disajikan dalam video animasi pada materi daur air dan peristiwa alam sudah jelas dan mudah dipahami peserta didik	4
4.	Penampilan gambar, tulisan, dan suara dalam video animasi dapat mendorong minat belajar peserta didik	5
5.	Video animasi praktis dalam penyajiannya	4
6.	Menu dalam video animasi mudah untuk digunakan	4
7.	Alat bantu dalam penyajian telah tersedia di sekolah (infokus)	5
8.	Video animasi bisa digunakan sebagai media belajar mandiri bagi peserta didik	4
9.	Video animasi dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	5
10.	Evaluasi yang disajikan dalam video sesuai dengan materi daur air dan peristiwa alam	5
Jumlah		46
Rata-rata		4,6
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4.4 analisis data hasil uji coba diperoleh skor rata-rata 4,6. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh maka video animasi berbasis kontekstual termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

## V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar ini dapat disimpulkan.

1. Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar ini menggunakan model pengembangan DDD-E dengan empat tahapan pengembangan yaitu: *decide*, *design*, *develop*, dan *evaluate*.
2. Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan 4,1 oleh ahli media.
3. Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan 4,6 oleh ahli materi.
4. Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar dinyatakan sangat menarik dengan tingkat kemenarikan 4,65 oleh peserta didik.
5. Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis dengan tingkat kepraktisan 4,6 oleh guru.

### 5.2 Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep dari materi daur air dan peristiwa alam. Selain itu juga, dengan adanya video animasi berbasis kontekstual, siswa dapat mengamati langsung proses-proses yang terdapat dalam materi daur air dan peristiwa alam. Dengan begitu, video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.

### 5.3 Saran

Adapun beberapa saran dalam pemanfaatan produk ini diantaranya:

1. peneliti menyarankan kepada guru kelas V untuk menggunakan media video animasi ini sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPA khususnya materi daur air dan peristiwa alam.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan produk video animasi ini pada materi pelajaran IPA lainnya dengan menggunakan *software adobe collection CS6*, sehingga dihasilkan produk yang lebih menarik yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: referensi jakarta/GP press.
- Asyar, R. Khairinal. 2010. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Handoyo, A. G. 2016. *Analisis Kesesuaian Modul Bahasa Mandarin Rumah Bahasa Universal Kelas VII SMP Kristen YSKI Semarang dengan Rambu-Rambu Kelayakan Isi BSNP*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang. <http://m-id.123dok.com/document/download/oy8x2kwq>. Diakses 22 Oktober 2017.
- Ruslan. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wati, E R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.