

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEMA CUACA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

**Siti Fadlina Ningrum<sup>1</sup>, Sutarini<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

E-mail: [sitifadlinaningrum@umnaw.ac.id](mailto:sitifadlinaningrum@umnaw.ac.id)<sup>1</sup>, [sutarini@umnaw.ac.id](mailto:sutarini@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>

Info Artikel	Abstrak
<b>Article History:</b> <b>Received: 11 Aug 2023</b> <b>Revised: 20 Aug 2023</b> <b>Accepted: 26 Aug 2023</b>	<p><i>Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca, (2) Mengetahui kelayakan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&amp;D) dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan prosedur pengembangan 4D hanya sampai pada tahap 3, yaitu Development, karena fokus penelitian ini hanya untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi dan respons guru. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media didapatkan persentase sebesar 85,3% dengan kriteria "sangat layak". dari hasil validasi ahli materi didapatkan persentase sebesar 81,3% dengan kriteria "sangat layak" dan dari hasil validasi respons guru didapatkan sebesar 90,6% dengan kriteria "sangat layak". Dari penilaian yang didapatkan dapat dikatakan bahwa media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker tema cuaca yang dikembangkan "sangat layak" digunakan pada proses pembelajaran.</i></p>
<b>Keywords: Media Pembelajaran, Animaker, Tema 5 Cuaca</b>	

### 1. PENDAHULUAN

Fatturrahman (2012: 1) mengatakan pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh dan bantuan yang diberikan kepada anak dengan tujuan membantu anak agar mampu melaksanakan tugasnya secara mandiri. Pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, oleh sebab itu pendidikan itu sangat penting dan memiliki peranan yang sangat tinggi dalam kehidupan manusia.

Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Menurut Setiawan (2018: 183) media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima yang

dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat dan menarik perhatian, sehingga siswa memperoleh kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik sesuai informasi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Hizmi, 2022: 58) mengemukakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar serta merangsang kegiatan belajar menjadi lebih baik.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri (Hidayat dalam Safrida, 2022: 336). Menurut Majid (dalam Setiawan, 2018: 20) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru pada pembelajaran tematik guru sangat dituntut kreativitas dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 106211 KP. Padang. Terdapat beberapa masalah yang terjadi selama proses pembelajaran. Diantara-Nya: pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, yaitu guru hanya menggunakan media buku cetak yang disediakan pihak sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Kurangnya kemampuan dan kreativitas pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik sehingga masih adanya pendidik yang menggunakan media sederhana seperti media gambar di papan tulis, menempel kertas ke sterofom sesuai gambar yang terdapat pada buku cetak. guru belum mampu memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang dapat digunakan dalam membuat video pembelajaran agar menghasilkan media yang menarik untuk siswa. Hal-hal yang terjadi di atas menyebabkan siswa mengalami kesulitan menerima materi pelajaran khususnya materi cuaca dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang diberikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker agar siswa mudah memahami materi terutama pada pembelajaran tema Cuaca. Video animasi dengan menggunakan aplikasi animaker ini berisikan animasi kartun yang dapat di isi dengan materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak SD. Firdaus (dalam Fajrianti, 2022: 6632) mengatakan bahwa Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik. Media video animasi menggunakan aplikasi Animaker akan di isi dengan materi tema cuaca yang dilengkapi dengan gambar, kartun serta kombinasi warna yang menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang senang dan mudah tertarik dengan hal-hal mengenai kartun dan warna.

## 2. LANDASAN TEORI

### Media Pembelajaran

Gagne Briggs (dalam Arsyad, 2015:4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yaitu buku, tape recorder, film, slide, foto, gambar, televisi, dan komputer. Kemudian menurut Hamka (dalam Nurfadhillah, S., 2021:13) Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Kustandi (dalam Sutarni, 2022:312) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual yang didapat oleh siswa selama penyampaian materi berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada saat proses pembelajaran.

### Media Video

Rusman (2011: 218) mengatakan bahwa media video adalah media berisikan gambar yang disertai dengan suara yang dirancang menjadi sebuah cerita yang memiliki pesan-pesan di dalamnya. Sedangkan menurut Sadiman (2014: 74) media video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara serta menyampaikan sebuah pesan secara fakta, fiktif, informatif dan edukatif. Menurut Daryanto (2016: 106) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Media video juga memberikan pengalaman yang menarik selama pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media video adalah sebuah media pembelajaran yang berisikan gambar dan suara yang dirancang untuk menyampaikan pesan kepada siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

### Aplikasi Animaker

Firdaus (dalam Fajrianti, 2022: 6632) menyatakan bahwa Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video inovatif dan menarik. Sedangkan menurut Budiyo (dalam Fajarwati, 2021: 4) Animaker adalah sebuah software yang digunakan untuk membuat video animasi dua dimensi yang dapat dilakukan secara online. Menurut Mashuri (dalam Rahmadhani, 2022: 1143) mengatakan bahwa Animaker adalah sebuah software yang memiliki manfaat bagi siswa untuk mempermudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk video.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Animaker adalah sebuah aplikasi pembuat video animasi yang dapat di akses secara online. Animaker juga memiliki manfaat untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan.

### Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu penggabungan dari beberapa pembelajaran yang dirangkum kedalam satu tema. Tematik ini dapat menemukan suatu pengetahuan atau kompetensi yang ada didalam diri siswa. Dimana belajar tematik mengajarkan kepada siswa agar dapat lebih mandiri dalam menemukan atau menyelesaikan suatu permasalahan sehingga dapat menumbuhkan suatu keaktifan siswa dalam pembelajaran (Firmansah, 2020:165). Menurut Majid (dalam akbar 2016: 17) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri sesuai perkembangan siswa.

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul) tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti video pembelajaran (Amir Hamzah, 2021: 1). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari empat tahapan diantaranya-Nya adalah Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) (Sugiyono, 2017:200). Tetapi dalam penelitian ini, model pengembangan 4D dimodifikasi menjadi 3D yaitu sampai tahap Development (pengembangan). Subjek penelitian adalah validator ahli media, ahli materi dan respons guru.

Instrumen penelitian yaitu angket.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 106211 Kp. Padang kecamatan Sei. Rampah, kabupaten Serdang Bedagai. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dan menganalisis kurikulum serta materi pelajaran

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media yang akan dikembangkan

3. *Development* (pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan dari validator. Berikut validator dalam penelitian ini yaitu:

**Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I**

Aspek yang dinilai	indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Tulisan</b>	1. Ketepatan jenis huruf yang digunakan			✓		
	2. Ketepatan ukuran huruf yang digunakan dalam media video Animaker			✓		
	3. Keserasian warna tulisan dengan background			✓		
	4. Penggunaan bahasa mudah dipahami			✓		
	5. Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan tidak mengganggu			✓		
<b>Tampilan</b>	6. Kesesuaian pemilihan warna			✓		
	7. Kesesuaian pemilihan suara/musik dengan materi			✓		
	8. Kecepatan animasi sesuai dengan penyajian materi			✓		
	9. Ketepatan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi			✓		

	10. Ketepatan pemilihan warna background yang menarik		✓			
penggunaan	11. Media mudah digunakan dalam pembelajaran			✓		
	12. Media dapat digunakan berulang-ulang				✓	
	13. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓		
	14. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan siswa			✓		
	15. Informasi yang disampaikan dalam media mudah di pahami siswa			✓		
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{45}{75} \times 100\%$ $= 60\%$				
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Layak</b>				

Dapat di lihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media pada media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca, mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 75 dengan persentase 60% yang dapat dikategorikan “cukup layak”. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa revisi sesuai saran yang diberikan validator ahli media. Oleh karena itu dilakukan validasi tahap ke dua yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media Revisi

Aspek yang dinilai	indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Tulisan	1. Ketepatan jenis huruf yang digunakan				✓	
	2. Ketepatan ukuran huruf yang digunakan dalam media video Animaker				✓	

	3. Keserasian warna tulisan dengan background					✓
	4. Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
	5. Kesesuaian tata letak tulisan yang ditampilkan tidak mengganggu				✓	
<b>Tampilan</b>	6. Kesesuaian pemilihan warna					✓
	7. Kesesuaian pemilihan suara/musik dengan materi			✓		
	8. Kecepatan animasi sesuai dengan penyajian materi				✓	
	9. Ketepatan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi				✓	
	10. Ketepatan pemilihan warna background yang menarik					✓
<b>penggunaan</b>	11. Media mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
	12. Media dapat digunakan berulang-ulang					✓
	13. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓	
	14. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan siswa				✓	
	15. Informasi yang disampaikan dalam media mudah di pahami siswa				✓	
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{64}{75} \times 100\%$ $= 85,3\%$				
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Hasil validasi ahli media tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Pada tahap kedua media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca, mendapatkan skor 64 dari skor maksimal 75 dengan persentase 85,3% yang dapat dikategorikan "sangat layak". Dengan adanya revisi pada tahap pertama sehingga menghasilkan produk media video animasi yang **valid** atau **sangat layak** digunakan.

Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi Tahap I

Aspek yang dinilai	indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian				✓	
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran				✓	
	4. Materi disajikan secara runtut				✓	
	5. Materi mudah untuk dipahami siswa			✓		
<b>Kebermanfaatan</b>	6. Media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			✓		
	7. Materi dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa				✓	
	8. Dengan video Animaker mempermudah guru dalam menjelaskan materi				✓	
	9. Video yang dikembangkan mampu mempersingkat waktu pembelajaran					✓
	10. Dengan menggunakan media video Animaker siswa lebih memahami materi yang disampaikan				✓	
<b>Bahasa</b>	11. Bahasa yang digunakan dalam media video Animaker mudah dipahami				✓	
	12. Bahasa yang digunakan dalam video Animaker sesuai tingkat perkembangan siswa				✓	

	13. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
	14. Kejelasan tulisan pada media video Animaker			✓		
	15. Tampilan gambar sesuai dengan materi				✓	
<b>Persentase Kelayakan</b>	$\frac{58}{75} \times 100\%$ $= 77,3\%$					
<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>					

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran berupa media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca, mendapatkan skor 58 dari skor maksimal 75 dengan persentase 77,3% yang dapat dikategorikan “layak”. Namun terdapat revisi sesuai saran ahli materi yaitu pada ukuran tulisan dan jenis tulisan yang perlu ditinjau kembali. Maka dilakukan validasi tahap kedua yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Materi Revisi**

Aspek yang dinilai	indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian				✓	
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran				✓	
	4. Materi disajikan secara runtut				✓	
	5. Materi mudah untuk dipahami siswa				✓	
<b>Kebermanfaatan</b>	6. Media yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓	
	7. Materi dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa				✓	

	8. Dengan video Animaker mempermudah guru dalam menjelaskan materi				✓	
	9. Video yang dikembangkan mampu mempersingkat waktu pembelajaran					✓
	10. Dengan menggunakan media video Animaker siswa lebih memahami materi yang disampaikan				✓	
<b>Bahasa</b>	11. Bahasa yang digunakan dalam media video Animaker mudah dipahami				✓	
	12. Bahasa yang digunakan dalam video Animaker sesuai tingkat perkembangan siswa				✓	
	13. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
	14. Kejelasan tulisan pada media video Animaker				✓	
	15. Tampilan gambar sesuai dengan materi				✓	
<b>Persentase Kelayakan</b>	$\frac{61}{75} \times 100\%$					
	<b>= 81,3%</b>					
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>					

Hasil validasi ahli materi tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Pada tahap kedua media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca, mendapatkan skor 61 dari skor maksimal 75 dengan persentase 81,3% yang dapat dikategorikan “sangat layak”. Dengan adanya revisi pada tahap pertama sehingga menghasilkan produk media video animasi yang **valid** atau **sangat layak** digunakan.

**Tabel 4.5 Data Validasi Respons Guru**

Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>	1. Materi yang disajikan dalam video Animaker sesuai dengan KD dan Indikator				✓	
	2. Materi sesuai Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

	3. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran				✓
	4. Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan siswa			✓	
	5. Materi mudah dipahami siswa				✓
	6. Bahasa yang digunakan dalam media video Animaker mudah di pahami siswa			✓	
<b>Penggunaan media</b>	7. Media mudah digunakan pada proses pembelajaran			✓	
	8. Kemampuan media dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran				✓
	9. Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dalam pembelajaran				✓
	10. Kemampuan media menumbuhkan minat belajar siswa				✓
<b>Kemenarikan</b>	11. Media yang dikembangkan menarik			✓	
	12. Kemenarikan tampilan media video Animaker untuk dipelajari siswa				✓
	13. Penyajian gambar yang ditampilkan media video Animaker menarik perhatian siswa				✓
	14. keterbacaan tulisan yang digunakan dalam video (ukuran, jenis, warna huruf)			✓	
	15. kombinasi warna tulisan dan background pada media video Animaker sangat menarik perhatian dan jelas terlihat oleh siswa			✓	
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{68}{75} \times 100\%$			
		<b>= 90,6</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>			

Dasi hasil respons guru mengenai media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker yang dinilai dari segi media, materi serta manfaat media bagi siswa memperoleh hasil yang baik. Hasil validasi mendapatkan skor 68 dari skor maksimal 75 dengan persentase 90,6% yang dapat

dikategorikan “Sangat layak”. Dengan demikian media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker menghasilkan produk media yang **valid** atau **sangat layak** digunakan.

### Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca. Pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker dimulai dengan melakukan observasi awal di kelas III SD Negeri 106211 Kp. Padang. Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di kelas III SD Negeri 106211 Kp. Padang tersebut. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan media buku cetak yang tersedia di sekolah, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk belajar dan kesulitan memahami materi dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa berupa media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker terkhusus pada materi tema cuaca.

Tahapan selanjutnya yaitu memvalidasikan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca yang dikembangkan pada beberapa validator yaitu ahli media yaitu dosen, ahli materi yaitu dosen dan respons guru wali kelas III SD Negeri 106211 Kp. Padang.

Berdasarkan hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa setelah melakukan revisi atau perbaikan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker sesuai dengan saran validator ahli media, ahli materi dan berdasarkan penilaian yang diperoleh, maka media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker ini termasuk media yang valid atau sangat layak digunakan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media video animasi ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif serta mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan mudah memahami materi terkhusus materi tema cuaca di kelas III.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kelayakan media dari masukan para validator yang terdiri dari validator ahli media yaitu dosen, validator ahli materi yaitu dosen dan respons guru yaitu wali kelas III SD Negeri 106211 Kp. Padang. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema Cuaca peneliti dinyatakan **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Akbar, S. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Sodikarya.
- [3] Angga, et.al. 2022. Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (4), 5877-5889. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- [4] Buku Pedoman Guru Tema 5 Cuaca Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 5 kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- [5] Daryanto.2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [6] Djamarah, S., Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Fajrianti, R., 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (4), 6630-6637. Retrieved from

- <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- [8] Fajarwati, Maharani. 2021. Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*. 5 (1), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608/461>
- [9] Firmansah, D., & Fridaus, D. F. (2020) pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 7 (2), 159-172. [http://repository.radenintan.ac.id/eprint/13130%0AWulandari, A. I., & Subadi, T. \(2019\)](http://repository.radenintan.ac.id/eprint/13130%0AWulandari, A. I., & Subadi, T. (2019))
- [10] Hamzah, Amir. 2021. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara
- [11] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The Aplication of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*. v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>
- [12] Khayroiyah, Siti. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Batang Napier Di MIS Nurussalam Deli Tua. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Nasional*. 4 (1), 2621-5268.
- [13] Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- [14] Rahmadhani, V., Anugerah. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pasa Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8 (4), 1141-1149. Retrieved from <https://ejourna.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2967>
- [15] Sadiman, Arief, S. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [16] Setiawan, eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- [17] Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [18] Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- [19] Sutarini, et al. 2022. Korelasi Penggunaan Aplikasi Wattpad sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas XI SMK YPK Mabar kec. Medan Deli. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian*. 5 (1), 310-317.
- [20] Wardani, Hizmi, et.al. 2022. Media pembelajaran Lego Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di SMP Swasta Pembangunan. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (1), 57-64. Retrieved from <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i1.192>
- [21] Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak. Retrieved from <http://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/186024/>