

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dalam proses pendidikan, di mana buku teks dan lingkungan sekolah berfungsi sebagai media pembelajaran yang sederhana. Media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat krusial dalam proses pendidikan, karena dapat memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi dan mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi secara interaktif dan aktif di kelas, sehingga menghasilkan umpan balik antara pendidik dan siswa.

Menurut Nurfadhillah et al. (2021) media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mempermudah penyampaian pesan kepada siswa. Dengan demikian, tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat diwujudkan secara lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Isnaeni & Hildayah (2020) Menurut Isnaeni & Hildayah (2020), media pembelajaran berperan sebagai salah satu alternatif untuk memodifikasi proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga informasi yang disajikan lebih mudah dipahami dan dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan akibat dominasi teks dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Emiyati & Kurniawan (2022) Media pembelajaran menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari penyelenggaraan pendidikan. Sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung terjalinnya komunikasi antara pendidik dan siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media tersebut menjadikan materi lebih mudah dipahami, lebih menarik, serta tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Wulandari et al. (2023) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis dalam mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat memperkuat interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar serta memberikan peluang siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan seragam terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitar. Selain itu, media pembelajaran mendukung terciptanya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, serta lingkungan melalui kegiatan pembelajaran, seperti karya wisata.

Manfaat media pembelajaran dapat ditinjau dari kebermaknaan pengalaman belajar serta nilai tambah yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Kehadiran media pembelajaran membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen kunci dalam proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang beragam, media pembelajaran mempunyai peran yang semakin penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa, memotivasi pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar-mengajar. Menurut Sihombing et al. (2023) fungsi media pembelajaran merupakan sebagai sumber belajar, secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam hal ini “sumber belajar” tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

Berdasarkan hal tersebut fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam

proses pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi, memfasilitasi pemahaman siswa dalam memperoleh informasi terkait materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu sarana prasarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa materi. Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Menurut Isnaeni dan Hidayah dalam Haptanti et al. (2024) media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu:

- 1) Media visual, media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.
- 2) Media audio, media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
- 3) Media audiovisual, media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa video.
- 4) Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audiovisual secara bersamaan. Pokok bahasannya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni: media visual (gambar, foto, poster), media audio (mudik dan rekaman), media audiovisual (video), multimedia (internet). Dari beberapa jenis media pembelajaran, media yang akan dikembangkan yaitu media audiovisual yang berupa video animasi.

e. Indikator Media Pembelajaran

Menerapkan media pembelajaran kepada siswa terdapat beberapa indikator yang perlu diterapkan selama proses pembelajaran. Menurut Sari et al. (2024) menyatakan Indikator-indikator media pembelajaran sebagai berikut, yaitu:

1) Aspek Kurikulum

Memiliki arti bahwa Materi yang disajikan sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan kurikulum serta materi yang disajikan sesuai dengan Modul Ajar.

2) Keakuratan Materi

Memiliki arti bahwa cakupan dan keakuratan penyajian materi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

3) Aspek Kebahasaan

Memiliki arti Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.

4) Aspek Evaluasi

Memiliki arti cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran yang penting. Sehubungan dengan penggunaan media tersebut, tenaga pendidik atau guru perlu cermat dalam penetapan atau pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media yang digunakan akan menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Hasan et al. (2021), kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran

Memilih media pembelajaran hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Jika menemukan beberapa media yang dianggap cocok, hendaknya dipilih yang paling cocok.

2) Keefektivan

Salah satu dari berbagai media yang telah dipilih dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.

3) Peserta didik

Pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan/ taraf berfikir siswa, kemenarikan media untuk siswa, untuk pembelajaran di kelas berapa, serta media digunakan untuk belajar individual atau berkelompok.

4) Ketersediaan

Jika media belum tersedia maka media dapat dibuat sendiri oleh guru, berkolaborasi dengan siswa, menyewa, membeli, atau mungkin bantuan.

5) Kualitas Teknik

Media yang akan digunakan hendaknya memiliki kualitas atau keadaan daya tahan yang baik dan syarat sebagai media pembelajaran terpenuhi.

6) Biaya pengadaan

Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan anggaran untuk pengadaannya. Hendaknya biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan media sepadan dengan manfaat penggunaannya.

7) Fleksibilitas dan kenyamanan media

Harus mempertimbangkan kelenturan media karena dapat digunakan dalam berbagai situasi dan tidak berbahaya saat digunakan.

8) Kemampuan orang yang menggunakannya

Harus dapat menggunakan media, karena orang yang tidak dapat menggunakannya tidak dapat memanfaatkannya dengan baik, bahkan jika media sangat bermanfaat.

9) Alokasi waktu

Waktu yang dialokasikan untuk proses pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, terdapat 9 persyaratan, yaitu: tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, keefektifan media, peserta didik, ketersediaan media, kualitas media, biaya pengadaan, fleksibilitas dan kenyamanan media, kemampuan orang yang menggunakannya, dan alokasi waktu. Maka, untuk menentukan suatu media pembelajaran yang akan digunakan pada suatu materi harus memperhatikan 9 kriteria tersebut.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa, maka diperlukannya suatu pendukung untuk terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk digunakan, karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberi suasana belajar yang baru. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar, tetapi disini peneliti akan membahas tentang media pembelajaran berbasis video animasi.

Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik (Andrasari

et al., 2022a). Adapun pengertian media video animasi menurut Lenggogeni et al. (2021) menjelaskan bahwa “Media video animasi berbantuan scratch adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio yang dibuat menggunakan aplikasi pemograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran”.

Menurut Wulandari et al. (2021) video animasi merupakan lambing verbal, lambing visual, dan lambing gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Dengan adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Alifa et al., 2021) maka media video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat siswa berkesan.

Widyahabsari et al. (2023) media video animasi yaitu media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu sarana pendukung pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan gerak dalam satu kesatuan yang utuh. Video animasi menampilkan rangkaian gambar bergerak yang

disertai suara, baik berupa dialog, narasi, maupun efek audio, sehingga mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih konkret dan berkesan. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam menghadirkan suasana belajar yang menarik dan interaktif, serta dapat diputar ulang sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

b. Indikator Video Animasi

Media pembelajaran video animasi dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. Sari et al. (2024) mengatakan bahwa terdapat dua indikator untuk membuat media pembelajaran video animasi yang baik yaitu:

1) Teknis

Dalam media video animasi pembelajaran, aspek teknis meliputi kualitas visual yang jelas, kualitas audio yang baik, kesesuaian antara suara dan gambar, keterbacaan teks, kelancaran pemutaran video, kemudahan penggunaan, kompatibilitas dengan berbagai perangkat, serta durasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang memiliki kualitas teknis yang baik akan membantu siswa

lebih fokus, mudah memahami materi, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2) Tampilan

Aspek tampilan merupakan aspek yang menilai kualitas penyajian visual media video animasi. Aspek ini berkaitan dengan bagaimana unsur-unsur visual, seperti gambar, animasi, warna, teks, tata letak, dan desain keseluruhan ditampilkan sehingga dapat menarik perhatian siswa serta mendukung pemahaman materi pembelajaran.

Tampilan yang baik pada media video animasi harus mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, dan terorganisasi. Penggunaan warna yang sesuai, animasi yang menarik, teks yang mudah dibaca, serta tata letak yang rapi dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Dengan terpenuhinya indikator-indikator tersebut, media video animasi dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

c. Kelebihan Video Animasi

Menurut Prastika (2023) kelebihan media video animasi sebagai berikut:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu negara lainnya dan dari masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.
- 7) Mengembangkan imajinasi siswa.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibahas di dalam kelas.
- 10) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya.

Dari sepuluh kelebihan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihannya adalah dapat memperjelas hal-hal yang hal-hal yang abstrak menjadi lebih realistic dan media video animasi dapat mengembangkan pikiran siswa agar materi yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

d. Kekurangan Video Animasi

Menurut Febrianti (2024) kekurangan media video animasi sebagai berikut:

- 1) Penggunaan video animasi di kelas sebagai media pembelajaran membutuhkan laptop/computer dan proyektor.
- 2) Belum semua guru dapat membuat dan menggunakan video animasi ini.
- 3) Tidak dapat menyajikan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 4) Kadang kala terjadi distorsi gambar dan warna akibat gangguan magnetic.

Dari empat kekurangan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangannya yaitu bahwa peralatan proyektor yang digunakan untuk menampilkan video animasi ini belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

e. Manfaat Video Animasi

Nasyriyah (2024) manfaat penggunaan media video animasi antara lain:

- 1) Dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam talenta.
- 2) Aspek visual yang sudah hadir turut menyumbang kekayaan dan daya plot para karakter.
- 3) Media animasi mudah digunakan, estetis, dan multi guna, maka sangat tepat untuk tujuan Pendidikan.

- 4) Siswa dapat langsung melihat dan melihat alat pembelajaran berbasis video animasi ini selain mendengarnya.
- 5) Konten edukasi akan diberikan dalam bentuk video animasi berbasis cerita atau sejalan dengan konten yang akan diajarkan oleh guru.

Menurut Charrisa (2025) Video animasi memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Manfaat media video animasi menurut Andrasari et al. (2022a) dengan adanya video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Video animasi membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, sistematis, dan menarik, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas. Selain itu, penggunaan video animasi juga memudahkan siswa dalam memahami konteks dan konsep materi pelajaran, karena informasi disajikan melalui kombinasi

visual, audio, dan gerak yang mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial)

a. Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

IPAS merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS merupakan sebuah mata pelajaran, yang menggabungkan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS di integrasikan menjadi satu mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Menurut Zakarina et al. (2024) penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat Pendidikan multicultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. (Kemendikbud, 2022) menyatakan tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu, mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tau mengenai fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semester dan kaitanya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam. Menurut (Amanda et al., 2025) kurikulum merdeka tingkat sekolah dasar terbagi menjadi 3 fase. Fase A berada di kelas 1 dan 2, fase B berada di kelas 3 dan 4, dan fase C berada di kelas 5 dan 6.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup kompleks bagi siswa. Pembelajaran IPAS diimplementasikan di tingkat sekolah dasar dengan

mempertimbangkan bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar cenderung melihat segala sesuatu secara apa adanya, menyeluruh, dan terpadu. Pada kelompok usia ini, mereka masih berada pada tahap berpikir secara konkret atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak mendetail.

b. Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Indonesia dikenal dengan negara kepulauan, yang dimana terdapat bermacam-macam suku bangsa yang mendiami Indonesia. Dari setiap suku bangsa, memiliki beberapa perbedaan yang mencolok, antara satu daerah dengan daerah yang lain. Kurikulum merdeka atau biasa disebut kurmer adalah kurikulum yang digunakan untuk menggantikan K13. Pada materi keragaman budaya terdapat pada fase B tepatnya di kelas 4 mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Materi keragaman budaya pada kelas IV memuat keragaman budaya yang mencakup macam-macam suku adat, Bahasa daerah, rumah adat, tarian daerah, serta makanan khas Indonesia.

Menurut Triwibisono & Aurachman (2021) suku adat adalah sebuah kelompok sosial dalam sistem budaya dan sosial yang diberikan status khusus, karena memiliki ciri-ciri yang berbeda, antara satu suku dengan suku yang lain. Menurut sensus BPS tahun 2011, terdapat 1340 suku bangsa yang mendiami di seluruh semenanjung Indonesia. Suku yang tercatat paling banyak yaitu suku Jawa.

Bahasa daerah adalah bahasa yang diakui oleh negara setelah bahasa Indonesia. Bahasa daerah adalah bahasa yang dikenal dengan sebutan

bahasa ibu, maksud tersebut karena bahasa daerah adalah bahasa yang pertama kali diajarkan kepada anak. Menurut Frans et al. (2020) bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan oleh suatu penduduk di daerah geografis tertentu yang dibatasi oleh satu wilayah tertentu.

Menurut Nabila & Furqan (2023) rumah adat adalah kelengkapan yang digunakan atau ditempati oleh seseorang yang menunjukkan etos kebudayaan masyarakat Indonesia. Rumah adat di Indonesia lebih banyak berbentuk rumah panggung. Hal tersebut karena untuk melindungi dari gangguan sekitar, seperti hewan buas, ataupun gempa bumi.

Tarian adat adalah salah satu tradisi yang menggabungkan keindahan ekspresi melalui gerakan dan nyanyian. Tarian adat adalah sebuah bagian tradisi warisan budaya yang memiliki nilai gotong royong dan kerja sama dalam penampilannya. Tarian adat suatu daerah memiliki makna yang berbeda-beda, ada yang bermakna sebagai penyambutan, ritual dll.

Indonesia terkenal dengan bermacam-macam kuliner yang disetiap daerahnya memiliki perbedaan, entah perbedaan dari rasa, bentuk dll. Makanan tradisional adalah makanan atau minuman yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dan menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian Research, and Development (R&D), yaitu:

Asnawati & Sutiah (2023) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar

Siswa. Hasil penelitian berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran dengan beberapa tahap pertama pembuatan video yang telah disetujui oleh ahli media dan materi kemudian diuji coba oleh siswa yang kemudian dievaluasi kualitas video yang dibuat. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan tujuan.

Alifa et al. (2021) “Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV” Media video pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman materi Gaya berdasarkan tujuan penelitian pengembangan, media video pembelajaran memenuhi kriteria valid. Artinya, media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif mampu meningkatkan pemahaman siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPA dengan materi gaya dan

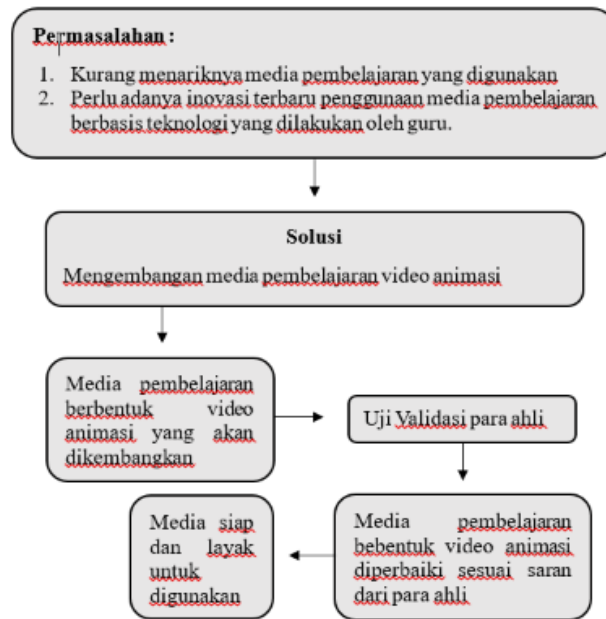
benda dapat meningkat pemahaman siswa pada materi tersebut. Adapun capaian hasil setelah menggunakan media pembelajaran dalam uji lapangan memperoleh rata-rata 90,6% dengan kriteria kualitatif sangat baik. Efektivitas penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster terhadap mata pelajaran IPA yaitu siswa sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video animasi berbasis kinemaster. Adapun aspek materi dan pembelajaran yaitu 94,3% dan aspek media memiliki persentase 86,8%. Rata-rata persentase respon guru terhadap media video yaitu 91% dengan kategori sangat baik, serta rata-rata keseluruhan respon siswa yaitu 97% dengan kriteria kualitatif yaitu siswa sangat memahami materi dan sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPA dengan materi gaya dan gerak benda di kelas IV SD.

Mashuri & Budiyo (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi volume bangun ruang layak

diterapkan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media tersebut diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase rata-rata sebesar 77% dan ahli materi sebesar 84%. Selain itu, hasil penilaian oleh wali kelas menunjukkan persentase rata-rata sebesar 89% untuk aspek media dan 87% untuk aspek materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat penting. Selain itu, dengan media pembelajaran siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dengan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SD khususnya kelas IV masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran video animasi. Oleh sebab itu peneliti memiliki kerangka berpikir yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir