

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III MI NURUL WATHAN CELUKAN BAWANG TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

Ibnu Sina, NIM 1911021012

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan rancang bangun terhadap media video animasi pembelajaran berbasis masalah, (2) Untuk Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis masalah, (3) Untuk mengetahui efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia III MI Nurul Wathan Celukan Bawang. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Media video animasi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari atas 5 tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi) yang dikerjakan secara runtut. (2) Hasil validitas media video animasi pembelajaran berdasarkan penilaian dari review para ahli, a) hasil review ahli isi pembelajaran sebesar 94,54% dengan kategori sangat baik, b) hasil review ahli desain pembelajaran sebesar 86,15% dengan kategori sangat baik, c) hasil review ahli media pembelajaran sebesar 95,00% dengan kategori sangat baik, d) hasil uji coba perorangan sebesar 88,66% dengan kategori sangat baik, e) hasil uji coba kelompok kecil sebesar 89,00% dengan kategori sangat baik, (3) efektivitas media video animasi pembelajaran dilihat dari uji-t dengan hasil perolehan nilai t hitung sebesar 17,2477 dan t tabel 1,717 yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan pelajaran bahasa Indonesia, Diketahui nilai rata-rata post-test sebesar 78,95 yang berada di atas KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis masalah efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas III MI Nurul Wathan.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi, Problem Based Learning, ADDIE, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study aims (1) to describe the design of problem-based learning animated video media, (2) to describe the validity of problem-based learning media, (3) to determine the effectiveness of problem-based learning animated video media in Indonesian III lesson content MI Nurul Wathan Celukan Bawang. Research conducted using the ADDIE development model. Data analysis techniques using descriptive quantitative analysis techniques, qualitative and inferential statistical analysis t-test. The results of this study are (1) problem-based learning animation video media developed using the ADDIE model which consists of 5 stages (analysis, design, development, implementation and evaluation) which are carried out in a coherent manner. (2) The results of the validity of the learning animation video media based on the assessment of the expert reviews, a) the results of the review of learning content experts were 94.54% in the very good category, b) the results of the expert review of learning design were 86.15% in the very good category, c) the results of the review by learning media experts were 95.00% in the very good category, d) the individual trial results were 88.66% in the very good category, e) the small group trial results were 89.00% in the very good category, (3) the effectiveness of the learning animation video media seen from the t-test with the results of the acquisition of t count value of 17.2477 and t table 1.717 which shows that there is a significant difference in student learning outcomes between before and after using problem-based learning animation video media in language learning content Indonesian, it is known that the average post-test score is 78.95 which is above the KKM. So it can be concluded that problem-based learning animated video media is effectively used to improve Indonesian language learning outcomes for class III MI Nurul Wathan students

Key Words: Development, Animated Videos, Problem Based Learning, ADDIE, Indonesian

