

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERPENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATERI ATURAN DI SEKOLAH UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II SD**

Oleh

Ni Kadek Sukerni, NIM 2111031452

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran yang kurang tepat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan Video Animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian ini mencakup analisis perancangan produk, validitas, kepraktisan, serta uji efektivitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perancangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diuji dan disetujui. Video animasi ini dirancang dalam bentuk 2D dengan tampilan visual yang menarik; (2) hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik dengan skor masing-masing 0,94% dan 0,99%; (3) uji kepraktisan yang melibatkan pengguna menunjukkan hasil positif, dengan skor sebesar 92,5% dari uji coba guru, 93% dari uji coba perorangan, dan 87% dari uji coba kelompok kecil, sehingga Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual dinyatakan sangat praktis; (4) hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual. Dengan demikian, video animasi ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Penarukan.

Kata Kunci: Video Animasi, Kontekstual, Motivasi Belajar

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEOS WITH A CONTEXTUAL
APPROACH TO RULES MATERIAL IN SCHOOLS TO INCREASE THE
LEARNING MOTIVATION OF GRADE II ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

By

Ni Kadek Sukerni, NIM 2111031452

Basic Education Department

ABSTRACT

Problems in inappropriate learning have an impact on the low learning motivation of grade II elementary school students. This research aims to overcome this problem by developing Animated Videos. The type of research used is development research with the ADDIE model. This research includes an analysis of product design, validity, practicality, and effectiveness tests. The results of the study show that: (1) the design of Contextual Approach-Based Animation Videos is made based on a needs analysis that has been tested and approved. This animated video is designed in 2D form with an attractive visual appearance; (2) the validation results by media experts and subject matter experts show an excellent level of validity with scores of 0.94% and 0.99%, respectively; (3) the practicality test involving the user showed positive results, with a score of 92.5% from the teacher trial, 93% from the individual trial, and 87% from the small group trial, so that the Contextual Approach-Based Animation Video was declared very practical; (4) the results of the trial showed a significant increase in students' learning motivation after using Contextual Approach-Based Animation Videos. Thus, this animation video has been proven to be valid, practical, and effective in increasing the learning motivation of second grade students of SD Negeri 1 Penarukan.

Keywords: Animated Video, Contextual, Learning Motivation