

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERPENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 KAMPUNG BARU**

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh

Bagus Robiansyah, NIM 2111021019

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual, (2) mengetahui validitas pengembangan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual, dan (3) mengetahui kepraktisan penggunaan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual (4) menguji efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Hannafin and Peck*. Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Subjek penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, 3 orang siswa sebagai uji coba perorangan, 9 orang siswa sebagai uji coba kelompok kecil, dan 22 orang siswa untuk uji coba lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Media video animasi interaktif dikembangkan dengan model *Hannafin and Peck* yang terdiri dari 3 tahapan (analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi). Setiap fase utama terkait dengan evaluasi dan revisi yang perlu dijalankan. (2) Validitas media video animasi interaktif dari hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 100%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 95%, uji ahli media pembelajaran 90%, uji coba perorangan sebesar 100%, uji coba kelompok kecil sebesar 96%, dan uji coba lapangan sebesar 100%, yang keseluruhan persentase skornya dikualifikasikan sangat baik. (3) Kepraktisan media video animasi interaktif dilihat dari uji coba perorangan sebesar 100%, uji coba kelompok kecil sebesar 96%, dan uji coba lapangan sebesar 100%, yang keseluruhan persentase skornya dikualifikasikan sangat baik. (4) Efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual didapat hasil rata-rata *posttest* yaitu 71,55 masuk ke dalam kualifikasi baik lebih besar dan dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 57,27 yang berada pada kualifikasi kurang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru.

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERPENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 KAMPUNG BARU**

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh

Bagus Robiansyah, NIM 2111021019

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This study aims to: (1) identify the design and development of interactive animation video media using a contextual approach; (2) determine the validity of the development of interactive animation video media using a contextual approach; (3) assess the practicality of using interactive animation video media with a contextual approach; and (4) test the effectiveness of using interactive animation video media with a contextual approach. This development research employed the Hannafin and Peck model, which consists of three stages: needs analysis, design, and development and implementation. Data analysis techniques included descriptive quantitative analysis, qualitative analysis, and inferential statistical analysis using the t-test. The research subjects consisted of content experts, instructional design experts, and media experts; 3 students for individual trials, 9 students for small group trials, and 22 students for field trials. The results of this study are as follows: (1) The interactive animation video media was developed using the Hannafin and Peck model, comprising three stages: needs analysis, design, and development and implementation. Each main phase was accompanied by necessary evaluations and revisions. (2) The validity of the interactive animation video media, based on expert assessments, was as follows: 100% from the content expert, 95% from the instructional design expert, 90% from the media expert, 100% from individual trials, 96% from small group trials, and 100% from field trials. Overall, the percentage scores were classified as excellent. (3) The practicality of the interactive animation video media, based on individual trials (100%), small group trials (96%), and field trials (100%), was also classified as excellent. (4) The effectiveness of using interactive animation video media with a contextual approach was demonstrated by the average post-test score of 71.55, classified as good, which was higher than the average pre-test score of 57.27, classified as poor. Therefore, it can be concluded that the interactive animation video media is effective for improving the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at State Elementary School 5 Kampung Baru.