

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN DARING
PADA MATA PELAJARAN IPA
TEMA SELAMATKAN MAKHLUK HIDUP
KELAS VI SDN 2 KEROBOKAN KELOD
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Oleh

Komang Sukarini, NIM 1711031179

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menunjang pembelajaran secara mandiri disituasi pandemi saat ini. Media yang digunakan hanyalah media seadanya sehingga siswa cenderung bosan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video animasi (2) mendeskripsikan kualitas hasil validitas pengembangan video animasi menurut para ahli dan uji coba produk. Subjek penelitiannya yaitu satu ahli mata pelajaran, satu ahli desain dan media pembelajaran, tiga siswa untuk uji coba perorangan, sembilan siswa untuk uji coba kelompok kecil. Model yang digunakan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, pencatatan dokumen dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian (1) Rancang bangun video animasi dengan model ADDIE meliputi lima tahapan: (a) tahap analisis, (b) tahap perencanaan, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, dan (e) tahap evaluasi. (2) Video animasi valid dengan: (a) hasil *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan video animasi berkualifikasi sangat baik (100%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik (100%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik (97%), (d) hasil uji coba perorangan video animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik (94,4%), hasil uji coba kelompok kecil video animasi mendapatkan kualifikasi sangat baik (93,4%).

Kata kunci: Video Animasi, Daring, Makhluk Hidup

ABSTRACT

This research is based on the lack of interesting learning media and supports independent learning in the current pandemic. The media used is just a medium so students tend to get bored. This study aims to (1) describe the design of animated videos (2) describe the quality of the results of the validity of animation video development according to experts and product trials. The subjects of the study were one subject expert, one desan expert and learning media, three students for individual trials, nine students for small group trials. The model used the ADDIE model. The type of data in this study is qualitative and quantitative data. Research data collection method using interviews, document recording and questionnaires. Data analysis techniques used qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques. The results of the study (1) Design an animated video with ADDIE model covering five stages: (a) analysis stage, (b) planning stage, (c) development stage, (d) implementation stage, and (e) evaluation stage. (2) Valid animation video with: (a) the results of the expert review of the content of the subjects showed that the excellently qualified animated video (100%), (b) the results of the expert review of the learning design experts obtained excellent qualifications (100%), (b) the results of the individual trial results of the animated video got excellent qualifications (94.4%), the results of small group trials of animated videos got excellent qualifications (93.4%).

Keywords: Video Animation, Online, Living Things

