

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DARING  
BERPENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA  
MUATAN MATERI IPA KELAS IV SD  
NEGERI 2 BLAHBATUH TAHUN  
PELAJARAN 2020/2021**

Oleh

Ni Putu Ari Mardanti, NIM 1711031135

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh adalah kurangnya bahan pendukung pembelajaran dan perlunya pengembangan media untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran daring yang berlangsung saat ini. Pembelajaran hanya berpatokan pada buku tema, maka dari itu, perlu dikembangkan video animasi daring berpendekatan kontekstual pada muatan materi IPA kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video animasi daring pada muatan materi IPA kelas IV sekolah dasar dan (2) mendeskripsikan kelayakan video animasi daring pada muatan materi IPA kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner atau angket, metode wawancara dan metode pencatatan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Subjek penelitian penelitian ini berjumlah 2 orang ahli dan 12 orang siswa kelas IV di SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil dari penelitian ini (1) deskripsi rancang bangun pengembangan media video animasi daring berpendekatan kontekstual berupa hasil dokumentasi pengembangan produk, (2) kelayakan media menurut *review* ahli isi mata pelajaran diperoleh nilai sebesar 100% kualifikasi sangat baik, *review* ahli desain pembelajaran diperoleh nilai 97% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli media pembelajaran diperoleh nilai 97% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli perorangan diperoleh sebesar 97,3% dengan kualifikasi sangat baik dan *review* ahli kelompok kecil dengan perolehan 98,67% dengan kualifikasi sangat baik. Maka dapat disimpulkan pengembangan media video animasi daring berpendekatan kontekstual sangat baik sehingga layak digunakan dalam muatan materi IPA kelas IV SD Negeri 2 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2020/2021.

**Kata Kunci** : penelitian pengembangan, video, animasi, kontekstual, ADDIE

## **ABSTRACT**

*This research was conducted based on the analysis of needs in grade IV elementary school, the lack of learning support materials and the need for media development to assist teachers in explaining learning materials. Learning is based only on the theme book, therefore it is necessary to develop contextual online animation videos on the content of science materials in grade IV elementary school. This research aims to develop video learning media contextual approach-based on the content of grade IV science material in Elementary Schools. This type of research is development with ADDIE development research model. The data collection methods used are questionnaire method, interview method and document recording method. Data analysis techniques used are qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques. The subject of this research is the development of animation video media. The result of this research is a description of the design of the development of online animation video media with contextual approach-based in the form of product development documentation results and validation results according to expert reviews of the content of subjects obtained a score of 100% very good qualifications, expert reviews of learning design obtained a score of 97% with very good qualifications, expert reviews of learning media obtained a score of 97% with very good qualifications, individual expert reviews obtained by 97.3% with very good qualifications and small group reviews obtained a score 98.67% with very good qualifications. So it can be concluded that the development of online animation video media contextual approach-based is very well used in science materials in grade IV Elementary School.*

**Keywords:** *Development; Video; Animation; Contextual*

