

ABSTRAK

Baharudin. 2022. *Pengembangan Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup Bersih Dan Sehat Di Tempat Umum kelas II Sekolah Dasar*. Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi Dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd

Kata kunci Pendidikan, Media Pembelajaran:

Aktivitas kegiatan siswa dalam pembelajaran masih dijumpai di lapangan kendala yang di hadapi siswa dalam aktivits belajar, seperti:: kesulitan dalam memahami materi, kurang kosentrasinya siswa dalam belajar, malu untuk bertanya. Sehingga sangat mempengaruhi siswa dalam aktivitas belajar, hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa.

Penelitian ini melatarbelakangi kurang minatnya siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Bahasa Indonesia hidup bersih dan sehat kelas II SDN Dr. Sutomo V Surabaya. Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui sejauh mana Pengembangan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup bersih dan sehat di tempat umum pada kelas II SDN dr.Soetomo, Surabaya. 2)Untuk mengetahui kelayakan Media Video Beranimasi Pembelajaran Pada Materi Hidup bersih dan sehat di tempat umum pada kelas II SDN Dr. Sutomo V Surabaya.

Jenis penelitian yang digunakan adaalh kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode *Reseach and Development* (R&D) mengacu pada model ADDIE. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrument yang dibutuhkan yaitu angket.

Data yang telah diperoleh dalam penelitian yang dikaitkan selanjutnya di analisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni yang mencakup: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.kemudian di validasi untuk mengetahui kelayakan produk pada

media video beranimasi pembelajaran pada materi hidup bersih dan sehat di tempat umum kelas II SDN Dr. Sutomo V Surabaya Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video beranimasi berbasis plotagon layak sebagai media pembelajaran dengan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan media.

ABSTRACT

Baharudin.2022. Development of Learning Animation Videos on Clean and Healthy Living Materials in Public Places for the second grade. Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Advisor (1) Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd

Keywords: Education, Media, Learning

Student activities in learning are still found in the field, obstacles faced by students in learning activities, such as: difficulty in understanding the material, lack of concentration of students in learning, shy to ask. So that greatly affects students in learning activities, this can affect students' motivation and interest in learning.

This research is the background of the students' lack of interest in the learning process, especially in the Indonesian language material for clean and healthy living in class II SDN Dr. Sutomo V Surabaya. The aims of this study are: 1) To find out the extent to which the development of animated video media for learning on materials for clean and healthy living in public places in class II SDN dr.Soetomo, Surabaya. 2) To find out the feasibility of Animated Learning Video Media on Clean and Healthy Living Materials in public places in class II SDN Dr. Sutomo V Surabaya.

The type of research used is descriptive quantitative using the Research and Development (R&D) method referring to the ADDIE model. In collecting data, researchers used the required instrument, namely a questionnaire.

The data that has been obtained in the related research is then analyzed to determine the ratings and opinions of the products produced through quantitative descriptive analysis techniques which include: material experts, linguists, and media experts. Then validated to determine the feasibility of products on animated video media. learning on the material of clean and healthy living in a class II public

place at SDN Dr. Sutomo V Surabaya The results show that plotagon-based animated video media is feasible as a learning medium with revisions based on suggestions from material and media experts.