

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
ANIMAKER MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA DI KELAS IV**

SKRIPSI



Unipa Surabaya

Reza Nadilla Antini

NIM 198000043

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
ANIMAKER MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Pedagogi dan Psikologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk memenuhi Sebagian
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Reza Nadilla Antini

NIM 198000043

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Reza Nadilla Antini

NIM : 198000043

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Interaktif
Animaker Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan
Fungsinya di Kelas IV

Surabaya, 30 Januari 2023

Pembimbing I



Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN. 0707106102

Pembimbing II



Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0725038901

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706128402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Reza Nadilla Antini dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Animaker Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV” telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 30 Januari 2023.

Dewan Penguji :

1. Via Yustitia S.Pd., M.Pd.

Ketua 

2. Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd

Anggota 

3. Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd

Anggota 

Mengesahkan

Dekan FPP

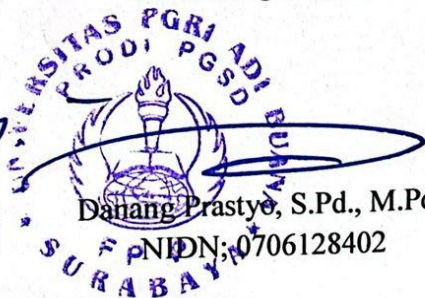


Dr. Santika Rantika Nadi, M.Kes.

NIDN: 0009026702

Mengetahui

Ketua Program Studi



Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.

NIDN: 0706128402

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari Senin tanggal 30 bulan Januari tahun 2023 telah dilaksanakan ujian skripsi dari:

Nama : Reza Nadilla Antini
NIM : 198000043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Interaktif
Animaker Materi Bagian Tubuh Tumbuhan
dan Fungsinya di Kelas IV

Penguji I



Via Yustitia S.Pd., M.Pd
NIDN. 0616019101

Penguji II



Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN. 0707106102

Penguji III



Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0725038901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Nadilla Antini
NIM : 198000043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Pedagogi dan Psikologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 30 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Reza Nadilla Antini

NIM. 198000043

ABSTRAK

Antini, Reza Nadilla, 2023. Pengembangan Media Video Interaktif *Animaker* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Di Kelas IV. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing I: Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. Dosen Pembimbing II: Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Video Interaktif *Animaker*, Pembelajaran IPA

Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya merupakan materi yang sulit bagi siswa. sehingga dibutuhkan media video interaktif *Animaker*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan proses pengembangan Media Video Interaktif *Animaker* pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” di kelas IV, 2) Mendeskripsikan kelayakan Media Video Interaktif *Animaker* pada materi “Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya” di kelas IV.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* pengembangan dengan menggunakan model 4-D *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan sampai pada tahap *Development* (pengembangan). Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar angket. Metode yang digunakan adalah dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif

Hasil penelitian menunjukkan 1) Langkah-langkah pengembangan yaitu (a) *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), 2) Media video animasi *Animaker* yang dihasilkan telah teruji valid dengan presentase ahli materi kategori (Sangat Layak), ahli media kategori (Sangat Layak), dan ahli bahasa kategori (Layak). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media video animasi *Animaker* pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya

sudah valid sehingga dapat dilakukan uji coba pada produk yang dihasilkan.

ABSTRACT

Antini, Reza Nadilla, 2023. Pengembangan Media Video Interaktif *Animaker* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Di Kelas IV. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing I: Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. Dosen Pembimbing II: Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd.

Keywords : *Media development, animaker based animation, science learning*

The material for plant body parts and their functions is difficult material for students. so we need Animaker interactive video media. This study aims to 1) describe the process of developing Animaker Interactive Video Media in the material "Plant Body Parts and Their Functions" in class IV, 2) Describe the feasibility of Animaker Interactive Video Media in the material "Plant Body Parts and Their Functions" in class IV.

This type of research is Research and Development (R&D) research using the 4-D Define model, Design, Development, and Dissemination. However, in this study, researchers only used it up to the Development stage. The instruments used are interview sheets, questionnaire sheets. The method used is documentation. The data analysis used is descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis.

The results of the study show 1) The development steps are (a) Define, Design, Development, 2) The Animaker animation video media produced has been tested valid with the percentage of category material experts (Very Eligible), expert media category (Very Eligible), and linguist category (Eligible). From these results it was concluded that the Animaker animation video media on the material of plant body parts

and their functions is valid so that trials can be carried out on the products produced.

HALAMAN MOTTO

Kamu tidak bisa Kembali dan mengubah masa lalu, maka dari itu tataplah masa depan dan jangan buat kesalahan yang sama dua kali

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada :

1. Allah SWT yang sudah mempermudah segala urusan selama menempuh gelar sarjana ini.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada saya (Ibu Siti Khodijah dan Ayah Basorun) menemui saya, memberikan ilmu, memberikan semangat dan doa doa yang baik buat saya dalam penulisan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Dosen Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. dan Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing saya dengan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dosen-dosen pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Dosen yang telah memotivasi saya dengan ilmu yang telah dibagikan selama penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman PGSD angkatan 2019 yang memberi semangat dan menemani saya mengerjakan skripsi ini dan memberikan ilmu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Animaker Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV” dapat diselesaikan sebagaimana mestinya, penyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan sebagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini izinkan saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan saya semangat dalam mengerjakan skripsi ini dan mendoakan saya supaya menjadi orang yang sukses, bermanfaat bagi orang lain, dan berguna untuk bangsa dan negara.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Si. Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberikan kesempatan peneliti menempuh pendidikan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Bapak Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes. Dekan Fakultas Pendidikan dan Psikologi yang telah memberikan izin penelitian.

4. Bapak Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. Kaprodi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pedagogi dan Psikologi yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. dan Ibu Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing saya dari awal penelitian hingga skripsi ini dapat terselesaikan dan telah banyak memberikan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan produk dan skripsi.
6. Teman-teman Program Studi Pendidikan Jasmani Angkatan 2019.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang Masalah.....	1
B Rumusan Masalah.....	3
C Tujuan Masalah.....	3
D Manfaat Penelitian.....	3
F Speksifikasi Produk Diharapkan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A Kajian Pustaka.....	5
1 Media Pembelajaran.....	5
2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6

3	Manfaat Media Pembelajaran.....	8
4	Jenis Media Pembelajaran.....	9
5	Kriteria Media Pembelajaran.....	10
6	Pengembangan Media Pembelajaran.....	11
B	Media Video Interaktif Animaker Bagian Tumbuhan.....	11
C	Pembelajaran IPA di Ssekolah Dasar.....	13
1	Pengertian IPA.....	13
2	Ruang Lingkup IPA.....	14
3	Tujuan Pembelajaran IPA.....	14
4	Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.....	15
D	Tahapan Pembuatan Produk.....	22
E	Kajian Penelitian Relevan.....	30
F	Kerangka Konseptual.....	32
BAB III METODE PENELITIAN		
A	Model Pengembangan.....	33
B	Prosedur Pengembangan.....	34
C	Teknik Pengumpulan Data.....	38
D	Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A	Hasil Penelitian.....	45
1	Proses Pengembangan Media Video Animaker.....	45
2	Kelayakan Produk Hasil Pengembangan.....	49
B	Pembahasan.....	57
1	Langkah-langkah Proses Pengembangan Video Animaker.....	57
2	Kelayakan Pengembangan Video Animaker.....	59
BAB V PENUTUP		
A	Kesimpulan.....	61
B	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		
		63

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian Relevan.....	30
2.2 Kerangka Berpikir	32
3.1 Kompetensi Dasar.....	35
3.2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	39
3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	40
3.4 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa.....	41
3.5 Kategori Skor Penilaian Validasi.....	43
3.6 Kriteria Validasi.....	44
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	55
4.4 Hasil Validasi Produk Video Animaker.....	56
4.5 Kritik dan Saran perbaikan validator.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya.....	15
2.2 Akar.....	15
2.3 Bagian-bagian Akar.....	16
2.4 Batang.....	17
2.5 Bagian-bagian Batang.....	17
2.6 Daun.....	18
2.7 Bagian-bagian Daun.....	19
2.8 Bunga.....	19
2.9 Buah.....	21
2.10 Biji.....	21
2.11 Penelusuran Google.....	22
2.12 Pemilihan <i>Sign UP</i> Animaker.....	22
2.13 Tampilan Login Email.....	23
2.14 Petunjuk mulai membuat video dengan Klik“ <i>Creat</i> ”.....	23
2.15 Menu “ <i>Create a video</i> ”.....	23
2.16 Menu awal, dan petunjuk membuka menu “ <i>Characters</i> ”..	24
2.17 Petunjuk penggunaan karakter.....	24
2.18 Menu <i>Action</i> (gerakan) dan <i>Expression</i>	24
2.19 Menu pilihan Pada karakter.....	25

2.20	Petunjuk menu “ <i>Shapes</i> ” dan bentuk-bentuknya.....	26
2.21	Penggabungan menu “ <i>Shapes</i> ” dan bentuk-bentuknya.....	26
2.23	Tampilan Petunjuk Menu Teks.....	27
2.24	Menu Background.....	27
2.25	Tampilan Menu Backgorund.....	28
2.26	Tampilan Menu <i>Video</i>	28
2.27	Tampilan Menu <i>Search Effects</i>	28
2.28	Petunjuk memulai hail Video <i>Per Scane</i>	29
2.29	Petunjuk <i>Download Video</i>	29
2.30	Petunjuk Pemberian Nama Video.....	29
2.31	Tampilan video yang sudah selesai di download.....	30
3.1	Tahapan Model 4D.....	33
3.2	Penambahan Materi.....	46
4.1	Penambahan Animasi.....	47
4.3	Pemilihan Tema dan <i>Bacground</i>	48
4.4	Pemilihan Karakter.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Berita Acara Skripsi.....	160
Format Revisi Skripsi Penguji I.....	162
Format Revisi Skripsi Penguji II.....	163
Format Revisi Skripsi Penguji III.....	164
Surat Izin Penelitian.....	166
Perumusan Tujuan Pembelajaran.....	166
Hasil Akhir Produk Animaker.....	167
Hasil Akhir Produk Animaker.....	168
Kisi-kisi Lembar Analisis Kebutuhan Siswa.....	174
Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	176
Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	177
Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	178
Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Materi.....	180
Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Media.....	182
Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Bahasa.....	184
Hasil Wawancara Siswa.....	186
Hasil Wawancara Guru.....	190
Dokumentasi Penelitian.....	198