



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**TESIS**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Magister Pendidikan**

**Oleh:**

**Lilis Sutarti**

**NIM. 0103520091**

**PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2023**

## PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul: “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR” karya,

Nama : Lilis Sutarti

NIM : 0103520091

Program Studi : Pendidikan Dasar (PGSD)

Telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 9 Januari 2023.

Semarang, 9 Januari 2023

### Panitia Ujian



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum  
NIP. 196008031989011001

Penguji I,

Dr. Nuni Widiarti, S. Pd, M. Si  
NIP. 197810282006042001

Sekretaris,

Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M. Pd  
NIP. 195903011985111001

Penguji II,

Arif Widiyatmoko, S. Pd., M. Pd., Ph. D.  
NIP. 198412152009121006

Penguji III,

Prof. Dr. Sudarmin, M. Si  
NIP. 196601231992031003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Lilis Sutarti

NIM : 0103520091

Program Studi : Pendidikan Dasar (PGSD)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siang menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 9 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Lilis Sutarti

NIM. 0103520091

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Moto

- Jangan takut gagal, karena belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak

### Persembahan

Tesis ini saya persembahkan untuk:

- Orang tuaku tercinta, Bapak Baidi dan Ibu Jumini yang telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas dan juga perhatian, kesabaran, keikhlasan dan untaian doa suci serta dukungan moral dan material yang tiada hentinya dalam tiap jengkal kehidupanku
- Suamiku tercinta Asep Heri Wibowo yang telah memberikan cinta kasih dan sayang dan juga perhatian, kesabaran, keikhlasan dan untaian doa suci serta dukungannya
- Anakku tercinta dan tersayang Ardian Daniyal Alfarezel dan Arsakha Giandra Alfarizqi terima kasih sudah menjadi semangat mama untuk menyelesaikan studi, kalian segalanya bagi mama
- Teman- temanku, yang memberiku semangat
- Dosen-dosenku, terima kasih atas keikhlasannya mencurahkan tenaga dan fikirannya untuk mendidik dan membimbingku kearah yang lebih baik
- Almamaterku tercinta Universitas Negeri Semarang

## ABSTRAK

Sutarti, Lilis. 2022. “*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Model Pembelajaran Luring Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar*”. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Sudarmin, M. Si., Pembimbing II Arif Widiyatmoko, S. Pd., M. Pd., Ph. D.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaruan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Pengaruh teknologi terhadap pendidikan abad 21 sangat dapat dirasakan pengaruhnya, mulai dari tersedianya bermacam-macam variasi media pembelajaran hingga pembelajaran model baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Semakin maju teknologi, maka kegiatan belajar mengajar dituntut lebih kreatif, sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) serta diseminasi (*disseminate*). Sampel dari penelitian ini terdiri dari 31 siswa kelas V SD Negeri 02 Tugurejo Kota Semarang. Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa dan literasi sains setelah dilakukan tindakan. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan rata-rata nilai kelas, nilai maksimal dan nilai minimal serta jumlah siswa yang tuntas maupun tidak tuntas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai pretest siswa yang mencapai ketuntasan dari 16 siswa dengan nilai rata-rata 60,96 dan nilai posttest siswa yang mencapai ketuntasan 31 siswa dengan nilai rata-rata 78,35. Hasil belajar siswa telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 65. Dengan menggunakan media belajar video animasi dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Tugurejo 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung peningkatan literasi sains, hal ini dikarenakan materi pada tema Makanan Sehat berisi tentang pengetahuan konsep. Selain itu, dalam video pembelajaran berbasis animasi tersebut juga mengarahkan siswa agar mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil kesimpulan berdasar fakta. Hasil penelitian telah dihasilkan video pembelajaran IPA berbasis animasi Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 dengan hasil video pembelajaran IPA berbasis animasi Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## ABSTRACT

Sutarti, Lilis. 2022. "*Development of Animation-Based Learning Videos in Offline Learning Models to Improve Elementary School Student Literacy*". Thesis. Basic Education Study Program. Postgraduate. Semarang State University. Advisor I Prof. Dr. Sudarmin, M. Si., Advisor II Arif Widiyatmoko, S. Pd., M. Pd., Ph. D.

The development of science and technology encourages efforts to update and utilize technology in the learning process. The world of education is currently required to be able to equip students with 21st century skills. The influence of technology on 21st century education can be greatly felt, ranging from the availability of various variations of learning media to learning new models that take advantage of technological developments. The more advanced the technology, the more creative teaching and learning activities are, so that students will be more interested and not easily bored during the learning process. This research includes the type of research and development (*R&D*), carried out in several stages, namely defining (*define*), design (*design*), development (*developing*) and dissemination (*disseminate*). The sample from this study consisted of 31 grade V students of SD Negeri 02 Tugurejo, Semarang City. The evaluation used in this study used tests. Tests are conducted to measure student learning outcomes and scientific literacy after an action is performed. Data on student learning outcomes are analyzed with average class scores, maximum scores and minimum scores as well as the number of students who are complete or incomplete. The results showed that there was an improvement in student learning outcomes. The improvement in learning outcomes can be seen from the pretest scores of students who achieved completeness from 16 students with an average score of 60.96 and student posttest scores that achieved the completion of 31 students with an average score of 78.35. Student learning outcomes have exceeded the predetermined minimum completion criteria (KKM) of 65. Using animated video learning media in the learning process in grade 5 SD Negeri Tugurejo 2 can improve student learning outcomes and support increased scientific literacy, this is because the material on the Healthy Food theme contains conceptual knowledge. In addition, the animation-based learning video also directs students to be able to identify questions, acquire new knowledge, explain scientific phenomena, and draw conclusions based on facts. The results of the research have produced animation-based science learning videos Class V Theme 3 Healthy Food Sub Theme 2 The Importance of Healthy Food for the Body Learning 1 with animation-based science learning videos Class V Theme 3 Healthy Food Sub Theme 2 The Importance of Healthy Food for the Body Learning 1 is valid and feasible to be used as a learning media.

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Model Pembelajaran Luring Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta kerjasama dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. S Martono, M. Si Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
3. Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M. Pd. Selaku Koordinator Program Studi Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Prof. Dr. Sudarmin, M. Si selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, memberikan saran, dan motivasi peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis.
5. Arif Widiytmoko, S. Pd, M. Pd, Ph. D selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing, memberikan saran, dan motivasi peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis.
6. Dr. Nuni Widiarti, S.Pd, M.Si selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya tesis ini.
7. Segenap dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
8. Karyawan dan sekretariat Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam kelancaran tesis ini.
9. Validator instrumen penelitian yang berasal dari Tim PKY Dinas Pendidikan Kota Semarang yang telah membantu demi terselesaikannya tesis ini.

10. Bapak Nur Rakhmat, S. Pd selaku Kepala Sekolah dan rekan Guru SD Negeri Tugurejo 02 yang telah memberikan izin penelitian dan memotivasi serta mendukung terselesaikannya tesis ini.
11. Bapak ibu guru beserta staff SD Negeri Tugurejo 02 yang telah membantu, memotivasi dan mendukung terselesaikannya tesis ini.
12. Teman- teman mahasiswa S2 Pendidikan dasar rombel III (Tiga) angkatan tahun 2020 yang telah memberikan kenangan indah disepanjang perkuliahan.
13. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Penulisan tesis ini masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 9 Januari 2023

Lilis Sutarti

## DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN UJIAN TESIS .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Cakupan Masalah .....	5
1.4. Rumusan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
1.8. Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	10
2.1. Kajian Pustaka .....	10
2.2. Kerangka Teoritis .....	12
2.3. Kerangka Berpikir .....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Desain Penelitian .....	19
3.2. Prosedur Penelitian.....	20
3.3. Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	26
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	26
3.5. Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas .....	30
3.6. Teknik Analisis Data .....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Hasil Penelitian.....	41
4.2. Pembahasan .....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	69
5.1. Simpulan.....	69
5.2. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29
2.2. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli .....	31
2.3. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen .....	33
2.4. Kriteria Angket Validitas Video Pembelajaran .....	34
2.5. Kriteria Angket Validitas Video Pembelajaran .....	35
2.6. Hasil analisis validitas uji coba materi pembelajaran IPA .....	36
2.7. Kriteria Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....	37
2.8. Kriteria Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	38
2.9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir uji coba pembelajaran IPA .....	39
2.10. Kriteria Indeks Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba.....	40
2.11. Hasil Analisis Daya Beda Butir Uji Coba Materi pembelajaran IPA.....	40
2.12. Hasil Jumlah Soal yang Dipakai dan yang Tidak dipakai .....	40
3.1. Slide <i>Storyboard</i> Video .....	43
3.2. Aspek Penilaian Ahli Media dan Skor .....	52
3.3. Aspek Penilaian Ahli Materi dan Skor .....	54
3.4. Penilaian Guru dan Skor.....	55
3.5. Tanggapan Wali Murid dan Skor .....	56
3.6. Tanggapan Murid dan Skor .....	57
3.7. Hasil Pretest dan Posttest.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka berpikir pada penelitian.....	18
3.1. Skema Tahapan Hasil Penelitian .....	25
4.1. Cover Pembukaan Video .....	48
4.2. Judul Video.....	49
4.3. Tujuan Pembelajaran .....	49
4.4. Gejala dan cara pencegahan maag dan diare .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi dan Angket.....	78
2. Soal Pretest dan Posttest .....	102
3. Hasil Angket Tanggapan Siswa, Wali Murid dan Guru .....	124
4. Hasil Uji Analisis Data .....	135
5. Foto Penelitian .....	136
6. Proses Pembuatan Video.....	139

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan kini dituntut mampu melengkapi murid dengan keterampilan abad 21 (Maulidah, 2019). Keahlian abad 21 merupakan keahlian murid yang mampu untuk berpikir kritis dan inovatif, memiliki keterampilan berkomunikasi serta kolaborasi (Widodo & Wardani, 2020). Arus globalisasi membuat teknologi di Indonesia semakin lama semakin berkembang, tidak terkecuali teknologi dalam bidang pendidikan. Semua elemen masyarakat dapat berbicara satu sama lain secara terus menerus setiap saat karena penggunaan teknologi untuk mencapai tujuan mencapai nilai baru (Ibda, 2018).

Sebagai instruktur, pendidik memiliki kewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dan kapasitas ilmiah mereka sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, inovasi dan keahlian tanpa henti. (Pemerintah RI, 2005), sehingga guru harus selalu mengembangkan kemampuan mengajarnya sesuai dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi (Rohmawati, 2019). Materi sangat penting bagi aset pembelajaran yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengandung info pembelajaran, baik eksplisit maupun umum, yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan akhir pembelajaran. (Magdalena et al., 2020). Menampilkan materi sebagai media dan teknik pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat besar, signifikan dalam menambah dan memperluas kecukupan pembelajaran (Sadjati, 2017).

Dampak teknologi terhadap pendidikan abad 21 dapat dirasakan mulai dari tersedianya berbagai media pembelajaran hingga berkembangnya model-model baru pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Megahantara, 2017). Semakin maju teknologi, maka diperlukan kegiatan pengajaran yang lebih kreatif agar siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran dan tidak mudah bosan. Sementara itu (Umar, 2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi cetak dan suara. Kehadiran media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pengajaran, mengingat media bukan sebagai alat bantu pengajaran saja melainkan bagian dari proses pembelajaran (Agustien et al., 2018). Situasi pengajaran yang menyenangkan dengan berbagai metode penyajian menarik merupakan faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Suprihatin, 2015). Motivasi siswa yang tinggi mendorong mereka untuk belajar lebih giat, frekuensi belajar meningkat sehingga hasil belajar mereka meningkat (Widarta, 2020). Media belajar mampu merangsang semangat siswa, berpartisipasi aktif secara fisik dan mental, serta menggerakkan seluruh indra siswa untuk belajar secara maksimal, menjadikan pembelajaran lebih berarti. Media pembelajaran juga bisa memberikan murid keinginan belajar sehingga adanya pengalaman belajar yang menggembirakan dan efektif (Herani, 2021).

Dari segi bentuk pembelajaran, media pembelajaran sangat membantu perkembangan mental anak, selain itu penggunaan media dalam menumbuhkan pengalaman juga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa (Supriyono, 2018). Guru membutuhkan pengembangan profesional dalam

penerapan pengajaran dan keterampilan untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Robertson, 2015).

Kecanggihan teknologi, masih belum bisa menggantikan pembelajaran langsung. Cara tradisional dengan langsung lebih efektif daripada pembelajaran *online* (Dwi et al., 2020). Tidak tertutup kemungkinan model pembelajaran *online*, *offline*, dan *blended learning* akan terus digunakan sebagai alternatif dari model pembelajaran tradisional.

Salah satu alasan asesmen nasional adalah rendahnya nilai literasi (membaca, berhitung, dan sains) di kalangan bangsa Indonesia (Purwati et al., 2021). Penilaian bukan lagi tentang menilai kinerja siswa secara individu, tetapi tentang mengevaluasi dan memetakan sistem pendidikan dari segi input, proses, dan hasil. Secara tradisional, literasi telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis dengan cara berbasis bahasa. Literasi adalah kemampuan mengelola informasi dan pengetahuan melalui membaca dan menulis. Melalui membaca, berpikir, dan menulis, literasi berkaitan dengan peningkatan kemampuan seseorang untuk memahami informasi secara reflektif, kreatif dan kritis (Suyono et al., 2017). Dalam kegiatan membaca atau menulis, istilah tersebut sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk mengolah, menganalisis, dan memahami informasi. (Yunianika & Suratinah, 2019). Dalam konteks modern, literasi mengacu pada kemampuan membaca dan menulis pada tingkat yang memadai dalam masyarakat yang melek huruf.

Kemampuan literasi sangatlah penting, siswa harus memiliki keterampilan berhitung dan membaca, guru juga dapat mengajarkan bagaimana menggunakan

media informasi dan keterampilan hidup untuk bekerja dan berkontribusi kepada masyarakat. Guru juga harus mampu mengajarkan siswa cara belajar dan berinovasi.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang, diketahui bahwa dalam muatan pembelajaran IPA pentingnya makanan sehat untuk tubuh, dengan indikator menjelaskan tentang penyebab gangguan sistem pencernaan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru masih sedikit memberikan pembekalan dan pelatihan keterampilan numerasi dan literasi siswa. Penggunaan media berupa video pembelajaran yang sangat disukai oleh siswa karena materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran langsung seperti ceramah, tanya jawab, percakapan dan tugas untuk penjelasan waktu terbatas. Siswa menjadi kurang antusias dan sulit menerima materi karena guru menjelaskan secara monoton (pembelajaran masih bersifat tekstual belum kontekstual). Penelitian ini akan menggunakan media video animasi. Dengan memanfaatkan media pengajaran serta perlengkapan peraga yang menarik pembelajaran IPA yang awal mulanya susah menjadi gampang (Widiyatmoko, 2013). Media video juga dapat menanggulangi kebosanan serta kejenuhan siswa selama belajar di rumah (Ridha et al., 2021). Video pembelajaran animasi sangat menarik serta nyata dan membuat siswa lebih memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru. Siswa tidak hanya membayangkan dalam pikirannya tetapi siswa dapat melihat langsung sehingga media video pembelajaran animasi merupakan salah satu media yang dapat

memperlihatkan objek nyata untuk pemahaman siswa. Ketika siswa tertarik akan media video pembelajaran animasi sehingga siswa mudah dalam memahami.

Berawal latar belakang tersebut, mengkaji mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan literasi perlu dilakukan karena model pembelajaran ini sangat tepat digunakan sesuai kondisi yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan riset dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Model Pembelajaran Luring Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah bersumber pada penjelasan di atas adalah:

1. Kondisi pasca pandemi mengharuskan siswa belajar secara tatap muka.
2. Dilakukan pembelajaran tatap muka dengan mematuhi PROKES yang ketat.
3. Siswa masih sedikit dibekali kemampuan literasi.
4. Tingkat literasi siswa belum meningkat akibat penggunaan model pembelajaran oleh guru.

### **1.3. Cakupan Masalah**

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran berbasis animasi khususnya pada materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh untuk membekali kemampuan literasi siswa. Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang khususnya kelas V Semester 1

2. Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana karakteristik video pembelajaran animasi yang dipakai dalam model pembelajaran luring?
2. Bagaimana kelayakan media yang dihasilkan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran luring berbantu video pembelajaran berbasis animasi terhadap kemampuan literasi siswa Sekolah Dasar?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran luring dengan video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPA untuk pengembangan literasi siswa sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini secara rinci adalah:

1. Menghasilkan desain video pembelajaran berbasis animasi yang diterapkan pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1.
2. Menguji kelayakan video pembelajaran berbasis animasi serta instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan literasi siswa sekolah dasar.
3. Menganalisis efektifitas penggunaan model pembelajaran luring dengan video pembelajaran berbasis animasi terhadap pengembangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian menggunakan teori- teori mengenai penggunaan video pembelajaran berbasis animasi yang akan membuktikan hipotesis bahwa model pembelajaran berbasis animasi dalam model pembelajaran luring sangat tepat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, dapat menumbuhkan literasi siswa dalam pembelajaran IPA dalam pengembangan model pembelajaran luring pada materi pembelajaran IPA. Selain itu, siswa memiliki sikap positif, cenderung tidak bosan, mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir kritis, dan menunjukkan minat yang meningkat dalam membaca tentang topik sains, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan literasi dan hasil belajar bagi siswa.
- b. Bagi guru, dapat memberikan pilihan model pembelajaran yaitu melalui penggunaan video pembelajaran berbasis animasi yang mana dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan lebih mengutamakan peran guru sebagai fasilitator.
- c. Bagi Sekolah, dapat mendorong dan berkontribusi dalam pembuatan kurikulum pembelajaran baru untuk meningkatkan pembelajaran IPA di SDN Tugurejo 02 Kota Semarang.

- d. Bagi Peneliti, memberikan kontribusi konseptual, yang bertujuan untuk peningkatan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang inovatif.

### **1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah pembuatan video pembelajaran berbasis animasi dengan konten materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh. Penggunaan video animasi dalam mengembangkan hasil belajar juga sangat menarik karena tampilan dan materi dikemas secara menarik untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. (Hasmira et al., 2017). Keunikan yang dapat ditemukan dalam video animasi adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif (Luhulima et al., 2017). Media animasi ini estetik, baik dari segi teks, warna, dan bentuk gambarnya, sekaligus informatif, karena konten video berfungsi sebagai informasi sekaligus pembelajaran dan pengalaman baru bagi siswa (Awalia et al., 2019). Media video juga dapat menarik siswa dalam belajar dan dapat mendorong siswa dalam belajar (Panjaitan et al., 2020). Kegunaan media ini adalah siswa lebih giat belajar dengan keaktifan, diperkenalkan gambar-gambar dan suara sebagai metode dasar untuk membantu siswa dalam memahami materi (Chang et al., 2021). Salah satu standar yang harus diperhatikan dalam membuat video pembelajaran adalah konten video, khususnya kesesuaian antara substansi dengan topik (Batubara & Ariani, 2016).

### **1.8. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan penelitian ini adalah:

- 1) Pengajaran berupa video pembelajaran animasi disukai oleh siswa karena lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menarik

- 2) Siswa mengetahui tentang penyebab gangguan sistem pencernaan dan penyakit yang ditimbulkan.
- 3) Model pembelajaran video berbasis animasi dapat digunakan melatih kemampuan literasi siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Penelitian yang Relevan dengan Video Animasi**

Kajian pustaka meliputi deskripsi dan referensi penelitian terdahulu yang mendukung proses penelitian. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang terkait (Mey Prihandani Wulandari, 2016) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan kualitas media video animasi IPA SD berbasis literasi sains berada pada kategori 'sangat baik' dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru kelas V, dan siswa siswa kelas IV, tidak ada kesulitan menggunakannya. Pendidikan sains anak memainkan peranan yang penting dalam meletakkan dasar untuk kemampuan dan pengembangan sumber daya manusia yang diharapkan. (Estiwi, Joko Raharjo, Tri, Syamwil, 2015).

Penelitian lain yang relevan adalah “Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar” oleh (Supardi & Azizah, 2022) yang dilaksanakan pada tahun 2022 yang berkesimpulan bahwa pembuatan video pembelajaran organ pencernaan manusia dalam rangka meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD ini telah berhasil dalam tiga hal yaitu valid, praktis, dan efektif. Keefektifan meliputi

media pembelajaran dan respon serta keterampilan literasi sains siswa. Kepraktisan meliputi pelaksanaan program pembelajaran melalui media dan kegiatan siswa.

Penelitian selanjutnya adalah dilaksanakan oleh (Maknun & Kamila, 2022) yang berjudul “Model Pembelajaran Dalam Rangka Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal Pada Tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah”, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pengajaran langsung di new normal baru dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menjawab tantangan pendidikan di new normal. Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran memainkan peran penting dalam pembelajaran.

Penelitian lainnya yang relevan dilaksanakan oleh (Andriani, 2019) yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah dasar” di SD Negeri Cibojong 1, Padarincang Serang dengan kesimpulannya media pembelajaran video animasi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tingkat tinggi.

### **2.1.2. Penelitian yang Relevan dengan Literasi**

Penelitian yang relevan yang dilaksanakan (Saefurohman et al., 2021) mengemukakan bahwa penelitian yang menggunakan metode subjek tunggal dengan melakukan pretes dan pasca tes pada siswa SD menunjukkan nilai rata-rata posttest lebih besar dari pretes setelah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan berbagai fitur supaya siswa lebih tertarik sehingga disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz dapat

meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SD dan ini mempengaruhi pandangan anak-anak dalam menangani masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian selanjutnya oleh (Setiawan, 2019) dalam “Literasi Sainifik Berdasarkan Kecerdasan Majemuk dan Motivasi Belajar” menyimpulkan siswa termotivasi dengan pengetahuan serta mengarahkan siswa dalam memperoleh literasi saintifik.

Penelitian lainnya dilaksanakan oleh (Mulyo Teguh, 2017) mengemukakan dalam “Gerakan Literasi Sekolah Dasar” guru berperan penting guna memotivasi siswa untuk belajar, guru melibatkan metodologi tepat untuk menumbuhkan minat siswa dan merangsang siswa untuk berpikir. Kemampuan berpikir kritis penting dalam masyarakat beragam dan berpikir kritis akan membantu siswa dalam memecahkan masalah (Fadhiila et al., 2016). Ini akan berhasil jika guru mengembangkan pengajaran yang tepat sehingga meningkatkan keterampilan literasi dan potensi siswa secara maksimal. Salah satu kunci berpikir kritis bagi siswa dalam pembelajaran IPA adalah guru memberikan unsur stimulasi menciptakan evaluasi membuka pola berpikir kritis menuju pola pikir kritis (Amarila et al., 2014).

## **2.2. Kerangka Teoritis**

### **2.2.1. Pengertian Video Animasi**

Kata animasi berasal dari kata Yunani kuno *animo*, yang berarti minat. Pada masyarakat dulu, animisme adalah kepercayaan bahwa segala sesuatu memiliki jiwa (kehidupan). Dalam bahasa Inggris, *animate* berarti hidup (memberikan kehidupan) atau *animation* berarti ilusi gerak atau kehidupan. Animasi

didefinisikan sebagai gerakan gambar atau video, dan gerakan orang yang melakukan aktivitas. Konsep animasi ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar, atau kumpulan gambar menghasilkan gerak.

Media video animasi merupakan pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Rahmayanti & Istianah, 2018) mengemukakan bahwa media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian video animasi menurut (Padilatul Husni, 2021) mengemukakan bahwa video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakan atau dialog dan suara-suara lainnya. Selain itu (Johari et al., 2016) yang menyatakan bahwa media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Kesimpulan mengenai video animasi yaitu bahwa media video animasi adalah media pembelajaran yang berupa media audio visual dengan dilengkapi gambar atau frame yang bergerak secara bergantian dan dilengkapi dengan audio sebagai pelengkapannya. Media video animasi ini menjadi alat pendukung atau perangkat pembelajaran bagi guru dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

(Arsyad, 2004) menyebutkan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media visual animasi di dalamnya. (Munir, 2020)

pembuatan efek visual animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa dengan membuat perubahan bentuk suatu objek, membuat perubahan warna, atau membuat perubahan bentuk. Menurut (Pribadi, 2017) media video dapat membangkitkan emosi penonton, menghayati nilai-nilai dan menumbuhkan sikap positif.

### **2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi**

Kegunaan media pembelajaran video menurut (Prastowo, 2016) yakni:

- 1 Memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik
- 2 Memperlihatkan kepada peserta didik yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- 3 Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- 4 Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu
- 5 Menampilkan kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik

Kelebihan dan kekurangan media video animasi menurut (Johari et al., 2016) yakni:

1. Kelebihan video animasi
  - a. Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya
  - b. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks
  - c. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
  - d. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya

- e. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
  - f. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
2. Kekurangan video animasi
- a. Memerlukan software khusus untuk membukanya
  - b. Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

### **2.2.3. Kemampuan Literasi Sains dan Indikatornya**

Menurut (Alwasilah, 2012) berpendapat bahwa literasi selama bertahun-tahun dianggap sekedar persoalan psikologis yang berkaitan dengan kemampuan baca tulis, padahal literasi adalah praktik kultural yang berkaitan dengan persoalan sosial dan politik. Selanjutnya menurut (Mulyati, 2012) mengemukakan bahwa istilah literasi dimaknai dalam beragam versi antara lain kemampuan baca tulis atau kemelekwacanaan, kemampuan performansi membaca dan menulis sesuai kebutuhan, kompetensi seorang akademisi dalam memahami wacana secara profesional, kemampuan mengintegrasikan empat aspek keterampilan berbahasa dan kemampuan berpikir kritis, kemampuan siap pakai guna menguasai gagasan baru atau cara mempelajarinya, kemampuan sebagai piranti penunjang keberhasilan dalam lingkungan akademik atau sosial. Kesimpulan dari uraian di atas bahwa literasi adalah kemampuan menggunakan berbagai sumber untuk memahami

informasi atau gagasan, baik melalui menyimak, membaca, maupun memeriksa, dan mempresentasikan gagasan dengan menggunakan berbagai media baik dalam berbicara maupun sesuai dengan konteksnya. Macam-macam literasi (Dirjen Dikdasmen, 2016) yakni:

1. Literasi Baca Tulis

Literasi ini berkaitan dengan pengetahuan dan kecakapan dalam memperoleh dan mengolah informasi.

2. Literasi Numerasi

Literasi ini berkaitan dengan angka. Pengetahuan dan kecekapan untuk memperoleh dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol. Kemampuan ini bertujuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Literasi Sains

Literasi sains berkaitan dengan pengetahuan dan kecakapan dalam memperoleh pengetahuan dan menjelaskan fenomena ilmiah. Kepedulian terhadap seputar sains dan perkembangannya.

4. Literasi Digital

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital dan alat-alat komunikasi.

5. Literasi Finansial

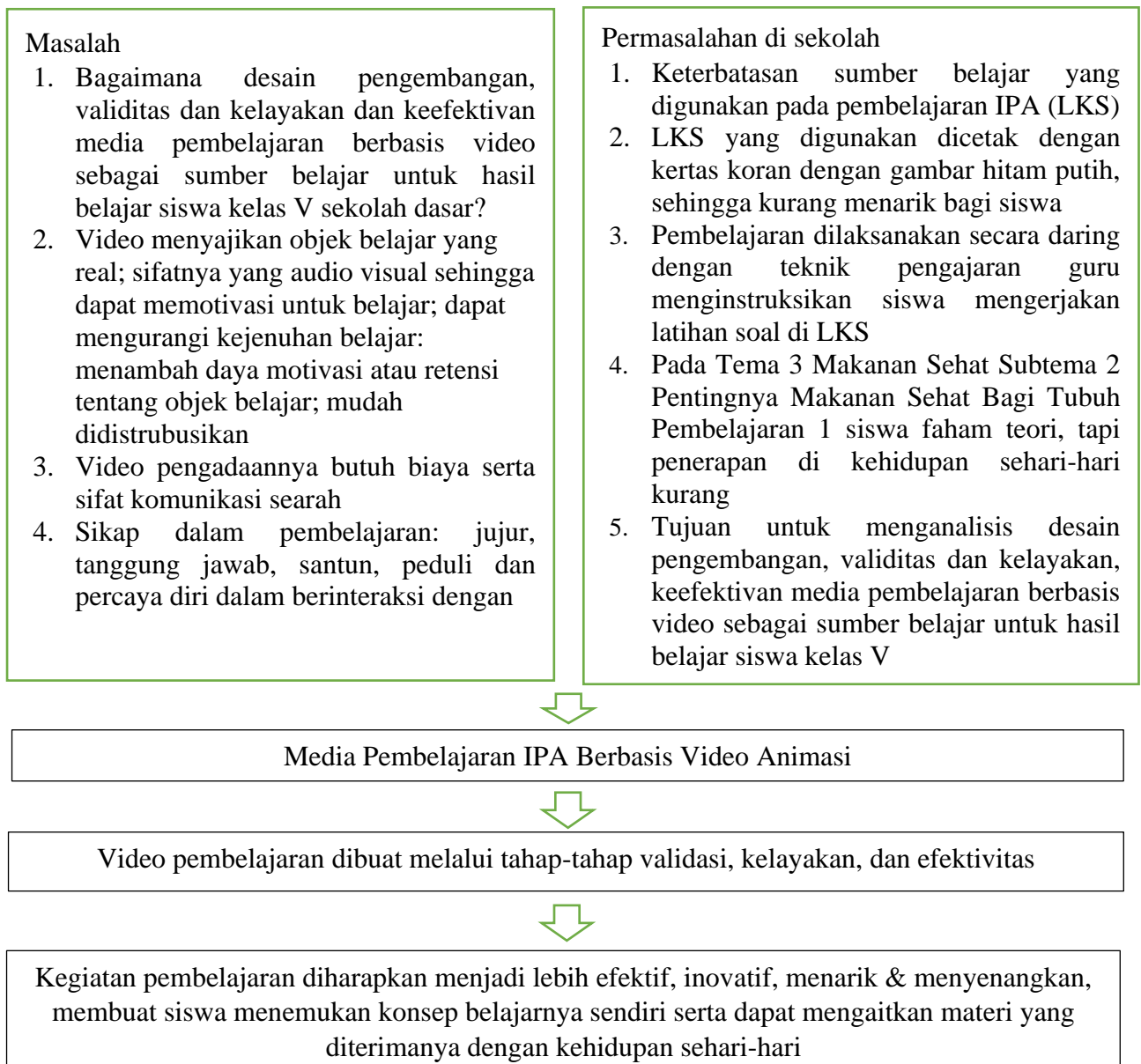
Literasi finansial merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk memahami konsep dan risiko dalam konteks finansial.

## 6. Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi ini berkaitan dengan aspek kebudayaan. Literasi budaya berarti pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.

Literasi Ilmiah dapat dipahami sebagai literasi sains, baik secara konsep maupun aplikasi, dalam istilah yang lebih luas dan mendalam, literasi sains meliputi empat bidang yang harus dimiliki yaitu bidang sains, latar belakang kompetensi, pengetahuan ilmiah dan sikap terhadap sains (Sakti et al., 2021). Literasi sains adalah keterampilan ilmiah untuk mengidentifikasi, memperoleh, menafsirkan, meringkas informasi ilmiah dan fenomena berdasarkan fakta (Kemendikbud, 2017). Literasi sains yang dibentuk masyarakat merupakan salah satu kunci pembangunan di era globalisasi (Afni & Rokhimawan, 2018). Orang yang menguasai sains mudah beradaptasi dengan kemajuan yang berkembang dalam sains dan teknologi (Nurfaidah, 2017). Literasi adalah salah satu dari enam kualitas dasar yang harus dikuasai (Cahyono & Ardhyantama, 2020). (Sudarmin, 2012) pada milenium ketiga, dunia memasuki era ekonomi global berdasarkan pengetahuan dan teknologi, dan bersamaan dengan itu muncul kecenderungan menuju sistem terbuka, yang mengarah pada persaingan bebas. Indikator yang mencirikan siswa memiliki kemampuan literasi sains adalah siswa mampu menyelesaikan masalah menggunakan konsep sains. Literasi sains dapat mengembangkan pola pikir dan perilaku serta membentuk karakter siswa untuk peduli, bertanggung jawab terhadap alam semesta dan masalah yang dihadapi.

### 2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pada penelitian

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Riset ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2016) mengemukakan metode R&D adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D (Thiagarajan, 1974), dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), diseminasi (*disseminate*).

Tahap *define* (pengembangan) merupakan pendefinisian kegiatan yang ditujukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *design* (perancangan) merupakan pengembangan yang bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap *develope* (pengembangan) merupakan tahap menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap *disseminate* (diseminasi) adalah tahap di mana alat yang sudah dikembangkan digunakan dalam skala besar dan dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan alat sudah dikembangkan. (Thiagarajan, 1974).

Pada penelitian ini, telah dikembangkan produk video pembelajaran IPA pada materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media video.

Pengujian produk dilakukan verifikasi oleh verifikator ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Untuk keefektifan media dapat dilihat berdasarkan hasil belajar setelah menggunakan uji coba dan survei angket siswa dan guru. Hasil belajar adalah kapasitas yang diperoleh seseorang setelah mendapatkan pengalaman, yang dapat mengubah perilaku siswa yang mencakup informasi, pemahaman, perspektif dan kemampuan, sehingga mereka lebih baik dari yang sebelumnya (Widana & Septiari, 2021). Dengan demikian hasil belajar merupakan evaluasi terakhir, yang akan disimpan lama atau bahkan tidak hilang selamanya, bahwa hasil belajar membentuk karakter orang yang pada umumnya ingin mencapai hasil yang ideal atau jauh lebih unggul. sehingga mereka akan mengubah perspektif dan menciptakan perilaku yang lebih baik (Artawan, 2020).

### **3.2. Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan menggunakan langkah-langkah atau prosedur penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Thiagarajan 1974 yaitu 4-D (*Four-D Models*). Tahapan pengembangan video pembelajaran yakni.

#### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Bertujuan untuk menganalisis survei yang telah dilakukan. Terdapat empat langkah harus diperhatikan pada tahap ini, diantaranya:

##### **a. Analisis Permasalahan dan Sumber Belajar**

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sumber belajar yang digunakan di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang dengan mewawancarai guru kelas V. Analisis sumber belajar yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui ketersediaan berbagai macam sumber belajar yang digunakan untuk menunjang pembelajaran

IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh muatan pelajaran IPA. Analisis wawancara dengan guru menemukan bahwa dalam situasi wabah seperti saat ini, pembelajaran semua dilakukan secara online/offline. Guru juga menyebutkan siswa sudah paham teori, namun masih kurang dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru menambahkan bahwa masih ditemukannya beberapa anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

b. Analisis Konsep Pengembangan Video Pembelajaran

Konsep dirancang agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memberikan contoh secara konkrit tentang penyebab gangguan sistem pencernaan dan penyakit yang ditimbulkan.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dirancang untuk menentukan hasil akhir yang ingin dicapai dalam pembelajaran dengan dikembangkannya video pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat memahami penyebab gangguan sistem pencernaan dan penyakit yang ditimbulkan. Siswa juga diharapkan mampu menganalisis keterkaitan antara materi yang diterimanya dengan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan adalah untuk menemukan pendekatan yang lebih kuat dan efektif untuk mendorong rancangan berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap definisi. Yang harus dilengkapi pada tahap perencanaan ini adalah:

a. Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Pembuatan video pembelajaran disesuaikan berdasarkan analisis permasalahan dan sumber belajar, analisis konsep pengembangan, dan analisis tujuan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian (*define*). Video pembelajaran dirancang sebagai sumber belajar bagi siswa sekolah dasar dengan harapan dapat memberikan contoh konkret dari di kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Desain Format Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Desain produk disesuaikan dengan standar ideal pada kriteria nilai kevalidan dan kelayakan video pembelajaran. Video mencakup materi dan contoh yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Dalam video ini terdapat lima bagian yaitu pendahuluan, tayangan pembuka, pengantar, isi video, dan penutup. Dalam video pembelajaran ini terdapat unsur perpaduan antara gambar dengan suara. Video pembelajaran berbasis kontekstual mengusung materi yang berhubungan dengan lingkungan sehari-hari siswa. Desain pertama membuat naskah draft video pembelajaran, selanjutnya mengumpulkan materi, dan gambar-gambar yang akan disusun menjadi desain video pembelajaran.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahapan ini bertujuan mengembangkan produk berupa video animasi IPA berbasis situasi dan layak untuk siswa Sekolah Dasar kelas V. Pada tahap ini, beberapa langkah harus dilakukan, antara lain:

- a. Konsultasi Rancangan Awal Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi  
Kepada Dosen Pembimbing

Hasil pengembangan video pembelajaran yang dirancang dalam *storyboard* terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing I dan pembimbing II sebelum dilakukan tahap selanjutnya yaitu validasi video oleh ahli materi dan media. Rancangan awal video pembelajaran dikonsultasikan dengan pembimbing yang nantinya akan mendapat masukan atau saran yang akan menjadi perbaikan pada video yang sedang dikembangkan.

b. Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Setelah rancangan video dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan telah dilakukan revisi I, kemudian akan diverifikasi oleh ahli materi dan media. Setelah ahli materi dan media menilai keefektifan video pembelajaran, kemudian diperoleh masukan atau saran yang dijadikan sebagai persiapan produk yang sedang dikembangkan.

c. Tanggapan Guru terhadap Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Respon guru terhadap video pembelajaran dinilai melalui angket tanggapan guru SD kelas V di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang dengan harapan memperoleh masukan untuk bahan perbaikan sehingga video tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

#### **4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap diseminasi merupakan tahap penyebarluasan video yang dikembangkan. Pada penelitian ini tahap diseminasi dilakukan untuk memperoleh penilaian orang tua dan siswa terhadap video berbasis kontekstual yang dikembangkan. Tahap diseminasi pada penelitian ini terdiri dari:

- a. Tanggapan Orang Tua Siswa dan Siswa terhadap Media Pembelajaran IPA Berbasis Video sebagai Sumber Belajar Tematik Untuk Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

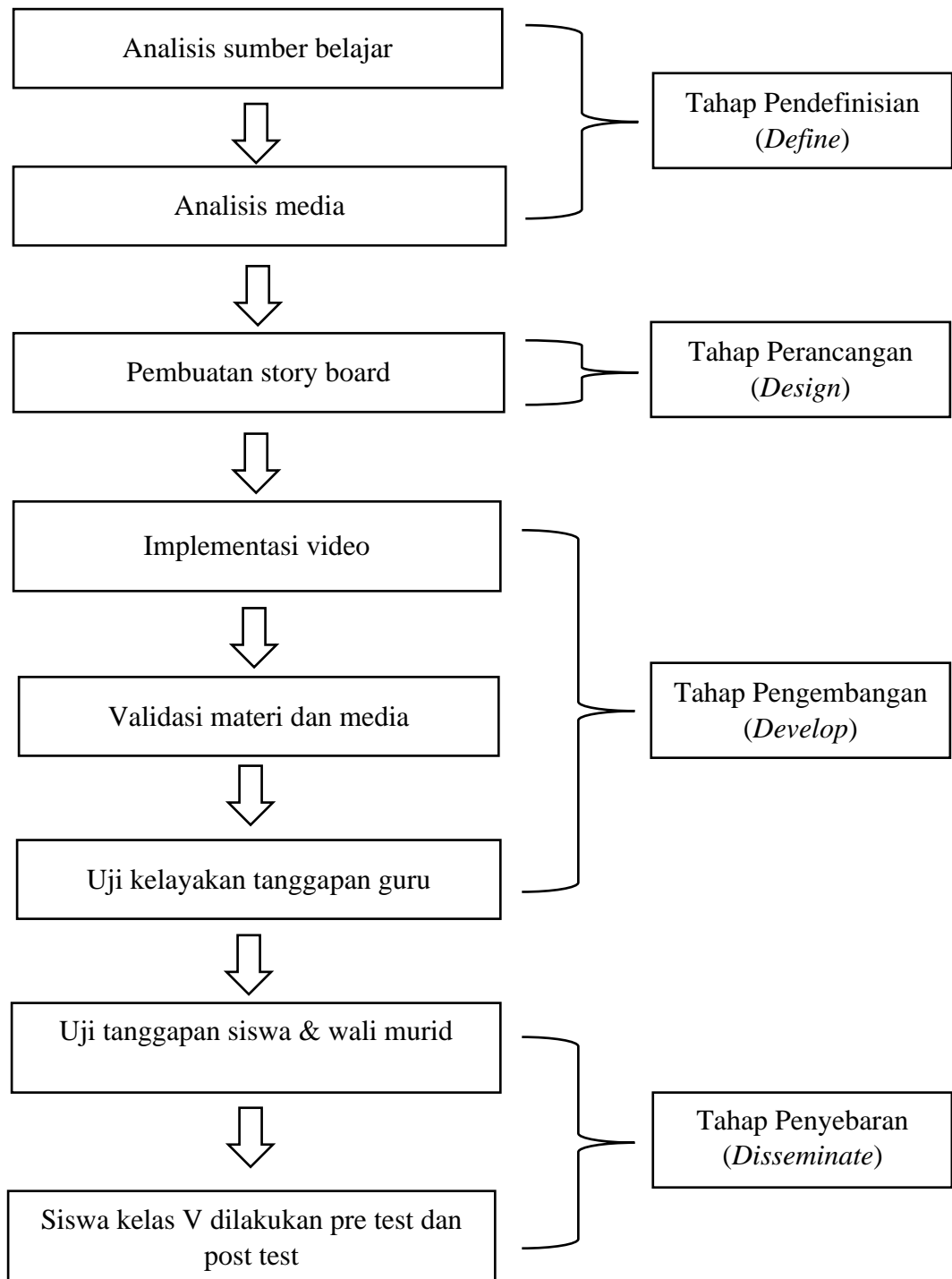
Selain dinilai dari tanggapan guru, video pembelajaran juga dinilai melalui angket yang diberikan kepada wali murid dan siswa. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan video dan untuk mengetahui apakah tampilan dan sajian materi dalam video dapat digunakan siswa untuk memahami materi yang termuat di dalamnya. Masukan atau saran yang telah diterima akan menjadi perbaikan untuk merevisi video yang telah dikembangkan.

- b. Implementasi Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi ke dalam Pembelajaran

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran IPA berbasis video animasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dimana pengambilan sampel dibantu oleh guru SD kelas V yang bersangkutan. Sampel dipilih langsung berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa yang hampir sama. Menurut (Arikunto, 2020) bila jumlah populasi kurang dari seratus, seluruh sampel digunakan.. Sampel penelitian ini adalah 28 orang siswa.

- c. Produk Akhir Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Video yang telah diimplementasikan ke dalam pembelajaran, selanjutnya akan diperoleh video pembelajaran yang siap disebarluaskan sebagai sumber belajar siswa di Sekolah dasar.



Gambar 3.1 Skema Tahapan Hasil Penelitian

### **3.3. Sumber Data dan Subjek Penelitian**

Sumber data adalah peneliti, validator, guru, dan siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. Validator merupakan sumber data dalam pengujian produk media pembelajaran terdiri dari ahli materi dan ahli media. Guru merupakan sumber data dalam memperoleh data awal, pengujian produk, dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Guru dalam penelitian ini adalah guru kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. Sementara itu, siswa merupakan sumber data dalam memperoleh data awal pengujian produk serta keberhasilan produk yang ditunjukkan dengan hasil belajar muatan pelajaran IPA. Siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang.

### **3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data dapat dikumpulkan dalam berbagai cara dan berbagai sumber (Sugiyono, 2016). Teknik tes dan non tes digunakan dalam pengumpulan data. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, keterampilan individu atau kelompok. (Arikunto, 2020). Untuk mengumpulkan data melalui tes, peneliti meminta subjeknya untuk menjawab pertanyaan, mengumpulkan data dari pertanyaan tersebut, dan mencatat hasil tes dalam bentuk angka. Pretest dan posttest adalah dua jenis tes yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Sebelum subjek penelitian mendapat perlakuan dengan produk, dilakukan pretest untuk memastikan kondisi awal mereka. Posttest, di sisi

lain, diberikan untuk memastikan kondisi akhir subyek setelah mendapat perlakuan dengan produk.

Peneliti melakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan dan hasil belajar siswa. Setelah menggunakan media yang peneliti kembangkan, dilakukan posttest juga untuk mengetahui pengetahuan dan hasil belajar siswa. Setelah itu, dilakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifannya.

## 2. Teknis Non-Tes

### a. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dalam penelitian, dengan menemukan pertanyaan untuk dipelajari, juga jika ingin mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang sesuatu dari beberapa sumber.

Penelitian ini menggunakan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana siswa mempelajari pelajaran IPA, serta informasi tentang teknik pembelajaran, bahan pembelajaran, dan proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara menjadi data awal untuk identifikasi masalah. Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara garis besar untuk melakukan wawancara terbuka atau tidak terstruktur, yang memungkinkan peneliti untuk bebas mengajukan pertanyaan untuk mengumpulkan informasi yang lebih mendalam. (Sugiyono, 2016). Untuk mengetahui lebih jauh tentang kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V. Wawancara ini difokuskan pada penggunaan KD dan indikator, bahan ajar, media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas. Berdasarkan informasi

yang diperoleh diidentifikasi masalah dan menyusun pemecahan masalah untuk mengatasinya.

b. Observasi

Tindakan memperhatikan dan merekam secara sengaja, koheren, tidak memihak dan logika, baik dalam kenyataan dan fiksi, untuk mencapai tujuan tertentu disebut persepsi (Arifin, 2012). Observasi Penelitian ini menggunakan observasi terbuka, dimana peneliti menyatakan sedang melakukan penelitian dan mengumpulkan data melalui observasi langsung. Tujuannya untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada di kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. Di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang, peneliti melihat kondisi dan ketersediaan model pembelajaran, sumber belajar, dan media yang digunakan guru untuk mengajar IPA di kelas V.

c. Data Dokumen

Dokumentasi dapat berupa teks, gambar atau karya monumental (Sugiyono, 2016). Dalam pengamatan ini, dokumen yang dipakai adalah IPA sebelum menggunakan media pembelajaran video pembelajaran. Selain itu, foto dan video diambil selama pelaksanaan penelitian sesuai kebutuhan untuk mendokumentasikannya.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan informasi yang digunakan dengan mengajukan rangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2016). Diberikan kuesioner untuk ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran. Evaluasi media pembelajaran

video pembelajaran untuk ahli berbentuk list yang harus diisi oleh ahli dari penilaian media video pembelajaran, kemudian ada juga kuesioner guru dan siswa terhadap pembelajaran produk yang dikembangkan uji coba penggunaan.

Data dan metode pengumpulan data penelitian ini disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

Langkah Penelitian	Metode Penelitian	Perangkat Penelitian	Sumber Data
Tahap <i>Define</i>	Pedoman wawancara guru	Lembar wawancara guru	Guru atau dosen ahli materi
Tahap <i>Develop</i> (Uji validitas)	Angket validasi materi	Lembar angket validasi ahli materi	Guru atau dosen ahli bidang media
	Angket validasi media	Lembar angket validasi ahli media	Guru kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang
Tahap <i>Develop</i> (Uji kelayakan)	Angket komentar guru terhadap video	Lembar angket komentar guru terhadap video	Siswa
Tahap <i>Disseminate</i> (Uji kelayakan dan efektivitas)	Angket komentar siswa terhadap video	Lembar angket tanggapan terhadap kelayakan video	Siswa
	Angket tanggapan wali murid terhadap video	Lembar angket tanggapan terhadap kelayakan video	Wali murid
	Tes	Soal <i>pretest</i> & <i>posttest</i>	Siswa

### 3.5. Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah data yang didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi yang merupakan indikator dari variabel.

#### 1. Keabsahan Media

Teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya (Sugiyono, 2016). Penilaian kelayakan media pembelajaran video pembelajaran pada muatan IPA materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh dianalisis oleh validator ahli menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur perspektif, penegasan, anggapan dan objek masalah, rancangan yang dibuat (Sugiyono, 2016).

Data dapat dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase rumus persentase:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(M. P. Purwanto, 2012)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

SM = skor maksimal tes

Kemudian kriteria ini dipakai untuk menentukan hasil persentase data kualifikasi:

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20 %	Tidak Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

(Riduwan, 2012)

Data dari ahli digunakan sebagai evaluasi produk, sesuai masukan dari ahli untuk ditentukan apakah produk yang dikembangkan perlu diperbaiki.

## 2. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau validitas suatu instrumen (Arikunto Suharsimi, 2013). Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak instrumen yang dibuat. Validitas tindakan yang harus dilakukan sesuai di lapangan. Instrumen substansial dibuat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Soal terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian dan pertanyaan penggambaran, untuk menguji keabsahan pertanyaan harus dikomunikasikan dengan ahli. Untuk mencari kevalidan butir soal pilihan ganda menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2020)

Keterangan:

$r_{pbi}$  = koefisien korelasi biserial

$M_p$  = rerata skor subjek yang menjawab benar item yang dicari validitasnya

$M_t$  = rerata skor total

SD = standar deviasi dari skor total proporsi

$p$  = proporsi subjek yang menjawab benar

$q$  =  $1 - p$

### 3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi. Alat pengumpul data yang reliabel yaitu alat yang sama mengukur objek penelitian beberapa kali pada waktu yang berbeda, yang akan menghasilkan uji reliabilitas seperti ekuivalen, test-retest, dan consistency (Yusup, 2018). Uji reliabilitas penelitian ini mengadopsi uji *internal consistency*, dan instrumen hanya diuji satu kali. Penentuan reliabilitas ditentukan dengan rumus:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{kSt^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

$k$  = jumlah item dalam instrumen

$M$  = mean skor total

$St^2$  = varians total (Sugiyono, 2016)

Penafsiran dengan melihat interpretasi nilai  $r_i$ , tolok ukur untuk menentukan derajat reliabilitas, instrumen ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guiford dalam (Arikunto, 2021) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,800 sampai 1,00	Sangat Tinggi
0,600 sampai 0,800	Tinggi
0,400 sampai 0,600	Cukup
0,200 sampai 0,400	Rendah
0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah

### 3.6. Teknik Analisis Data

#### 1. Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Validitas video didapatkan melalui lembar angket validasi materi dan media. Verifikator melakukan analisis persentase deskriptif kuantitatif terhadap data hasil validitas video, dengan rumus sebagai berikut (Anas, 2019).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase aspek

F = nilai yang diperoleh

N = nilai tertinggi

Validator materi dan media video pembelajaran akan memberikan skor persetujuan (skor paling tinggi = 4 dan skor paling rendah = 1). Model validasi materi dan media terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kriteria Angket Validitas Video Pembelajaran

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20 %	Tidak Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

(Riduwan, 2012)

Media pembelajaran IPA berbasis video dipandang cocok sebagai bahan pembelajaran tematik bagi siswa kelas 5 SD jika mendapatkan skor rata-rata >62% atau termasuk efektif dan sangat efektif dari ahli materi dan media.

### 1. Kelayakan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi

Kelayakan video pembelajaran dinilai berdasarkan angket tanggapan yang diberikan oleh guru, siswa dan orang tua. Data jawaban guru, siswa dan wali murid terhadap kelayakan video pembelajaran dianalisis sebagai berikut (Arikunto, 2020).

$$\text{Tanggapan siswa terhadap kelayakan video} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = skor yang diperoleh

N = nilai maksimum

Siswa memberikan memberikan skor penilaian terhadap video yang dibuat (skor tertinggi = 4 dan skor terendah = 1). Standar yang diterapkan angket tanggapan siswa dan orang tua terhadap kualifikasi video adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Angket Validitas Video Pembelajaran

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 20 %	Tidak Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat Layak

(Riduwan, 2012)

Video animasi sebagai sumber belajar tematik siswa kelas V SD dinilai layak jika mendapat nilai persentase siswa dan orang tua  $>81\%$  atau berada dalam kriteria layak dan sangat layak.

## 2. Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Video yang dikembangkan dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memperoleh skor diatas KKM atau  $>65$ . Efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada hasil penilaian soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum diujikan kepada siswa, soal terlebih dahulu dan dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

### 1. Validitas Tes

Validitas digunakan untuk menerangkan bahwa soal yang akan digunakan dapat mengukur sebagaimana mestinya. Validitas masing-masing butir soal akan dianalisis menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi memberikan gambaran bahwa materi tes relevan dengan kurikulum. Validitas

konstruk bertujuan untuk mengukur fungsi dari tes yang dibuat sehingga mampu mengukur kemampuan pengetahuan siswa.

Rumus korelasi *product moment* digunakan untuk memperoleh validitas tes pilihan ganda yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien antara variabel X dan variabel Y

X = skor butir

Y = skor soal

N = jumlah subjek

(Arikunto, 2020)

Hasil analisis validitas uji coba materi pembelajaran IPA Kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh dengan video pembelajaran di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Hasil analisis validitas uji coba materi pembelajaran IPA

No	Kriteria Validitas Soal	Jumlah	Nomor soal
1	Valid	25	1,2,3,4,5,7,8,10,11,12,18,14,16,17,19,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30
2	Tidak valid	5	6,9,13,15,20

Indikator dalam uji kriteria validitas soal dapat dikatakan valid dan tidak valid adalah dengan perbandingan antara nilai  $r$  hitung  $r$  tabel. Responden penelitian ini berjumlah 31 siswa sehingga menggunakan  $r$  tabel 0,355. Soal dikatakan valid apabila  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel sebaliknya apabila  $r$  hitung lebih kecil daripada  $r$  tabel maka kriteria soal adalah tidak valid.

## 2. Reliabilitas

Soal dikatakan reliabel apabila nilai yang dihasilkan ajeg, tidak banyak berubah apabila diujikan dalam kondisi yang berbeda. Uji reliabilitas ini akan menggunakan rumus KR 20 sebagai berikut ini.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$M$  = skor rata-rata

$V_t$  = varians total

(Arikunto, 2020)

Kriteria reliabilitas tes dapat dilihat dalam Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

Koefisien Korelasi	Kategori
0.80 – 1.00	Sangat tinggi
0.60 – 0.80	Tinggi
0.40 – 0.60	Sedang
0.20 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat rendah

(Arikunto, 2020)

Analisis reliabilitas menggunakan analisis hasil yang diperoleh sebesar 2,8 yang berarti bahwa hal tersebut bersifat reliabel dan masuk sangat tinggi.

### 3. Tingkat Kesukaran

Taraf sukar soal merupakan menjawab benar suatu soal yang biasanya ditanyakan dalam bentuk indeks. Besarnya indeks dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran soal

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

(Arikunto, 2020)

Kriteria tingkat kesukaran pada soal uji coba dapat dilihat dalam Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

Interval Indeks Kesukaran	Kriteria
IK = 0,00	Sangat sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,00 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Sangat mudah

Indeks kesulitan ini umumnya berbentuk skala, dengan besaran berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar indeks kesukaran yang diperoleh dari hasil perhitungan, maka semakin mudah mata pelajaran tersebut. Soal yang bagus adalah soal dengan tingkat kesulitan sedang. Perhitungan indeks kesukaran dilakukan terhadap jumlah setiap soal.

Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir uji coba pembelajaran IPA

No	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	Jumlah	Nomor soal
1	Sukar	14	1,4,5,11,12,18, 21,22,23,24,25,26,29,30
2	Sedang	11	2,8,3,7,10,14,16,17,19,27,28,
3	Mudah	5	6,9,13,15,20

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan untuk mengenali siswa yang menguasai materi yang diberikan dan siswa yang tidak/kurang menguasai materi yang diberikan. Untuk mengetahui daya pembeda soal pilihan ganda, gunakan rumus berikut

$$DP = \frac{2 (BA - BB)}{N}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda soal

BA = jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = jumlah siswa yang mengerjakan tes

Setelah diketahui perhitungan daya pembeda, maka dimasukkan ke dalam klasifikasi daya pembeda seperti pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Kriteria Indeks Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba

Rentang Daya Beda	Kriteria
$0,71 < D \leq 1,00$	Sangat baik
$0,41 < D \leq 0,71$	Baik
$0,21 < D \leq 0,41$	Cukup
$0,01 < D \leq 0,21$	Jelek
$D \leq 0,00$	Sangat jelek

Indeks daya pembeda berkisar antara -1,00 sampai dengan +1,00.

Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Beda Butir Uji Coba Materi pembelajaran IPA

No	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	Jumlah	Nomor soal
1	Sangat baik	6	1,4,5,8,23,24
2	Baik	9	11,12,13,14,15,16,18,19,20
3	Cukup	12	2,7,10,17,21,22,25,26,27,28,29,30
4	Jelek	3	3,6,9
5	Sangat jelek	0	-

Pemilihan soal didasarkan pada hasil analisis validitas, reliabilitas, kesukaran, dan daya beda soal, serta harus mencakup indikator kelayakan dan indikator materi.

Tabel 3.12 Hasil Jumlah Soal yang Dipakai dan yang Tidak dipakai

No	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	Jumlah	Nomor soal
1	Soal dipakai	25	1,4,5,2,3,7,8,10,11,12,18,14,16,17,19,21, 22,23,24,25,26,27,28,29,30
2	Soal dibuang	5	6,9,13,15,20

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Model Pembelajaran Luring Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar” telah dilaksanakan SD Negeri Tugurejo 02 Kecamatan Tugu, Kota Semarang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. SD Negeri Tugurejo 02 terdiri dari 6 kelas. Jumlah seluruh pegawainya ada 11 orang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 6 orang guru kelas, 1 orang guru pendidikan agama islam, 1 orang guru PJOK, 1 orang tenaga administrasi, dan 1 orang penjaga sekolah. Total siswa seluruhnya adalah 180 siswa, adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah kelas V dengan 31 siswa yaitu 14 perempuan dan 17 laki-laki.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain penelitian, validitas dan kelayakan, efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian meliputi data hasil validasi ahli materi dan ahli media, data komentar guru, wali murid dan siswa terhadap kelayakan media pembelajaran, serta hasil belajar siswa.

##### **4.1.1. Karakteristik Video Pembelajaran Berbasis Animasi**

Desain pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dalam model pembelajaran luring dapat menambah literasi siswa sekolah dasar. Desain penelitian ini mengikut alur (Thiagarajan, 1974) yaitu 4-D (*Four D Model*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan),

*develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Tahap pertama yaitu definisi merupakan kegiatan untuk mendefinisikan produk sehingga cocok untuk dikembangkan. Tahap yang kedua perancangan yaitu mengembangkan perangkat pembelajaran. Tahap ketiga yaitu pengembangan yaitu merupakan tahapan untuk menciptakan pembelajaran yang sudah di perbaiki masukan dari para ahli. Tahap yang keempat yaitu penyebaran adalah penggunaan perangkat yang telah dikembangkan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat hasil pengembangan. Berikut tahapan desain penelitian yaitu:

a. Tahap pendefinisian (*define*)



Tahap pendefinisian adalah analisis sumber belajar dengan mewawancarai guru kelas V SD Negeri 02. Menurut hasil wawancara diperoleh hasil bahwa kelemahan siswa dalam pembelajaran IPA yaitu kurangnya literasi membaca pada siswa sehingga siswa kurang memahami dan kurang teliti dalam setiap soal dalam bentuk bacaan. Kurangnya buku sebagai sumber bacaan sehingga terkadang siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa kurang minat dalam membaca sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan. Kurangnya pelaksanaan praktik dalam pembelajaran IPA sehingga siswa merasa bosan karena mereka hanya dituntut hanya memahami materi pelajaran dan mengerjakan soal latihan. Selain itu nilai akhir mata pelajaran IPA kelas V Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh semester ganjil tahun 2022/2023 nilai rata-ratanya rendah, ada beberapa anak yang belum mencapai KKM ditambah lagi hanya buku pembelajaran IPA yang digunakan oleh guru, artikel dari internet sehingga minat belajar siswa kurang, siswa cukup memahami materi pembelajaran namun belum bisa menerapkan dalam



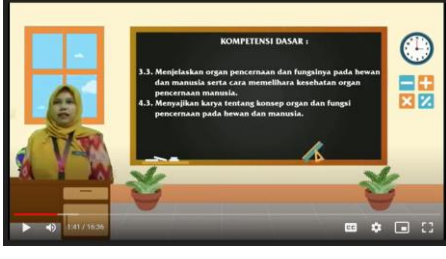
praktik literasi sains dikehidupan sehari-hari. Menurut guru kelas V pembelajaran IPA sumber belajarnya kurang memadai hanya berupa media cetak (buku tematik dan LKPD) padahal siswa membutuhkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan tidak membosankan.


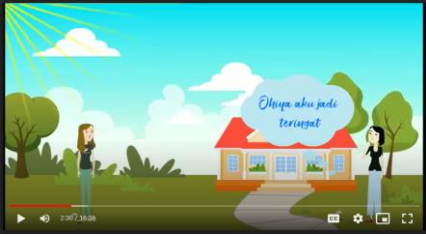


b. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan merupakan tahap rancangan video dibuat dalam bentuk *storyboard* menggunakan aplikasi kinemaster dan Canva terdiri dari 20 slide.

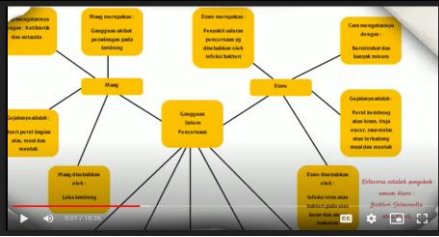
Tabel 4.1 Slide *Storyboard* Video


No	Storyboard	Screenshot	Keterangan
1	Slide Pertama		Cover pembukaan video dengan unsur animasi pose dan gerakan, penempatan gambar
2	Slide Kedua		Judul video dengan unsur animasi pose dan gerakan, penempatan gambar
3	Slide Ketiga		Identitas nama pembuat video dengan unsur animasi dramatisasi gerakan dan penempatan gambar

4	Slide Keempat		Salam dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar
5	Slide Kelima		Perkenalan dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar
6	Slide Keenam		Judul materi pembelajaran dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar
7	Slide Ketujuh		Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar
8	Slide Kedelapan		Kompetensi dasar dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar

9	Slide Kesembilan		Kelompok makanan dan minuman sehat dan tidak sehat dengan unsur animasi dramatisasi gambar dan penempatan gambar
10	Slide Kesepuluh		Dialog antara Lani dan Dayu sehat dengan unsur animasi pose dan gerakan serta daya tarik karakter
11	Slide Kesebelas		Penyebab Lani dan Dayu sakit maag dengan unsur animasi pose dan gerakan serta daya tarik karakter
12	Slide Kedua Belas		Penjelasan sakit maag dengan unsur animasi pose dan gerakan serta daya tarik karakter

13	Slide Ketigabelas		Pantangan makan makanan pedas dan asam dengan unsur animasi pose dan gerakan serta daya tarik karakter
14	Slide Keempat Belas		Anak-anak harus banyak makan sayur dan buah dengan unsur animasi daya tarik karakter dan dramatisasi gambar
15	Slide Kelima Belas		Anak-anak dilarang makan mie instan dengan unsur animasi daya tarik karakter dan dramatisasi gambar
16	Slide Keenambelas		Tentang peta pikiran tentang gangguan sistem pencernaan dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar

17	Slide Ketujuh Belas		Penjelasan bagan penyakit yang mengganggu pencernaan yaitu maag dan diare dengan unsur animasi dramatisasi gambar dan penempatan gambar
18	Slide Kedelapanbelas		Gejala dan cara pencegahan maag dan diare dengan unsur animasi dramatisasi gambar dan penempatan gambar
19	Slide Kesembilan Belas		Diskusi secara berkelompok tentang macam-macam gangguan pencernaan, gejalanya, bagaimana cara mengatasinya dengan unsur animasi pose dan gerakan serta penempatan gambar

20	Slide Keduapuluh		Penutup dan ucapan salam unsur animasi penempatan gambar
----	---------------------	--	--

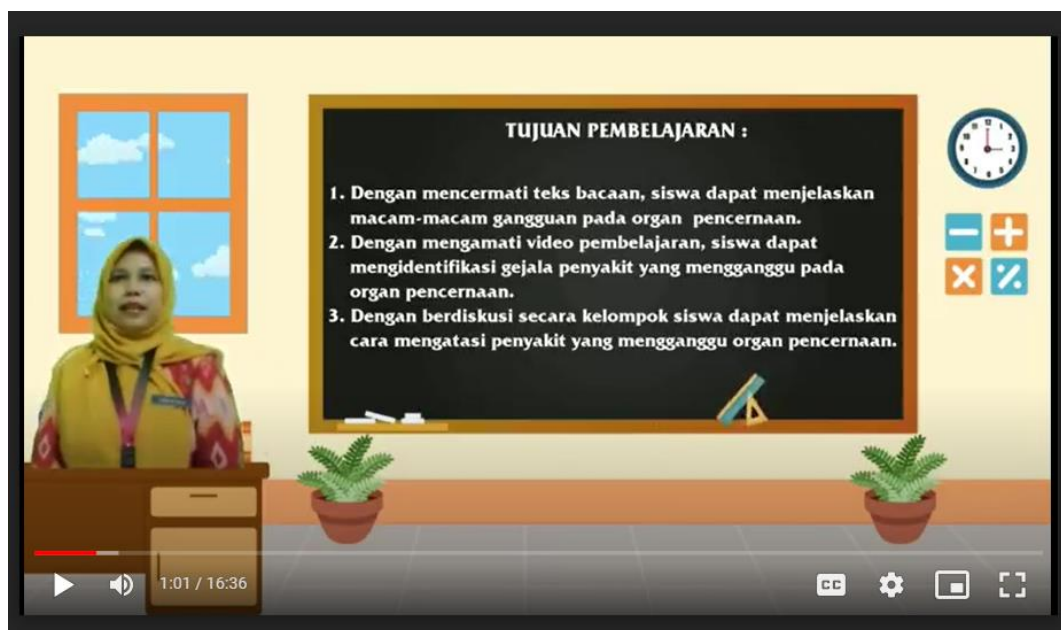
Beberapa contoh perancangan *storyboard* terlihat pada gambar.



Gambar 4.1 Cover Pembukaan Video



Gambar 4.2 Judul Video



Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.4 Gejala dan cara pencegahan maag dan diare

c. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dari implementasi produk sebelumnya. Tujuannya adalah mengembangkan produk berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA dengan uji validasi ahli materi dan media, uji kelayakan tanggapan guru. Validitas media diperoleh dari tim PKY (Pengembang Konten Youtube Pembelajaran SD Kota Semarang) dengan persentase skor 91% dan kriteria sangat valid, sedangkan validitas materi diperoleh dari salah satu guru di SD Negeri Tugurejo 02 dengan persentase skor 88% dan kriteria sangat valid. Selain validitas materi dan media pada tahap ini juga diperoleh data dari angket tanggapan guru SD Negeri Tugurejo 02 dengan persentase skor 87% dan kriteria sangat layak.

d. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan penyebarluasan video berbasis animasi dengan angket uji kelayakan tanggapan siswa dengan persentase skor 90% masuk kriteria sangat layak dan wali murid dengan persentase skor 81% masuk dalam kriteria

sangat layak. Kemudian untuk mengetahui efektivitas siswa kelas V dilakukan pretest dan posttest dengan hasil rata-rata nilai pretest 60,96 sedangkan nilai posttest 78,35 Tahap akhir yaitu video disebarluaskan ke kelas V SD Negeri Tugurejo 02 sebagai sumber belajar.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tersendiri baik dilihat dari cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Karakteristik dari video pembelajaran animasi yang peneliti hasilkan adalah:

- a. Bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon penggunanya
- b. Menggabungkan unsur audio dan visual sehingga menjadi lebih menarik
- c. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan bersifat aplikatif
- d. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
- e. Dapat digunakan secara individual atau klasikal

#### **4.1.2. Kelayakan Video Pembelajaran IPA Berbasis Animasi**

##### **4.1.2.1. Validitas Video Pembelajaran IPA Berbasis Animasi**

Cara untuk menguji apakah video pembelajaran memang tepat untuk digunakan adalah dengan melakukan validasi oleh pakar dan melakukan uji coba pembelajaran menggunakan video yang dikembangkan (Setyowati et al., 2013). Keabsahan media pembelajaran yang dibuat terdiri dari 2 bagian yaitu bagian materi dan bagian media. Adapun pemahaman yang dilakukan oleh para ahli untuk

melihat kondisi media pembelajaran menjadi 3 sudut pandang, yaitu (1) sudut pandang rencana yang berhubungan dengan kejelasan aturan dan tidak ada kesalahan pada tombol media, (2) substansi materi yang berhubungan dengan status dan kemiripan materi. proyek pembelajaran, kesesuaian nada, gambar dan suara serta materi video, (3) poin kebahasaan yang berhubungan dengan aturan bahasa dan memudahkan siswa memahami bahasa yang digunakan Hal ini sejalan dengan pendapat (Nafsiah et al., 2019) menyatakan bahwa ada tiga lembar persetujuan, yaitu persetujuan isi, bahasa dan penyajian. Media pembelajaran dinyatakan sah apabila penilaian ahli materi dan ahli media mencapai skor rata-rata  $> 62\%$  atau berada pada valid dan sangat valid. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media disajikan dalam tabel 4.1 Aspek Penilaian Ahli Media dan Skor.

Tabel 4.2 Aspek Penilaian Ahli Media dan Skor.

No	Aspek yang dinilai	Skor
<b>A</b>	<b>Aspek Rekayasa Genetika</b>	
1	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	4
2	Usaibilitas (mudah digunakan serta mudah untuk dioperasikan)	4
3	Kompatibilitas (media dapat digunakan diberbagai hardware dan software)	4
4	Kelengkapan dokumentasi media pembelajaran	4
5	Reusable (media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain)	4
<b>B</b>	<b>Aspek Komunikasi Audio Visual</b>	
6	Komunikatif	4
7	Kreatif dalam ide maupun gagasan	4
8	Sederhana dan memikat	3
9	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	3
10	Visual (layout desain, typografi, warna)	3

11	Media gerak (animasi, movie)	4
<b>C</b>	<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>	
12	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
13	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD	4
14	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
15	Interaktivitas	3
16	Kontekstualitas dan aktualitas	3
17	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	4
18	Kedalaman materi	4
19	Kemudahan untuk dipahami	4
20	Sistematis, runtut, alur logika jelas	4
21	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh	4
Skor		77
Persentase skor %		91
Kriteria		Sangat Layak

Ahli media menilai media pembelajaran berdasarkan tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi audio visual, dan aspek desain pembelajaran, dengan skor 91% dari penilaian ahli media, kriterianya sangat valid. Skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan sebesar 77 dibagi total skor maksimal 84 dikali 100% hasilnya 91%. Pada penilaian tersebut, validator media memberikan komentar dan saran, diantaranya yaitu video pembelajaran sangat kreatif dilengkapi animasi yang menarik, namun ada revisi sedikit berkaitan dengan guru yang membuat video tersebut dibuat dalam bentuk animasi kartun kemudian diganti dengan tokoh guru yang sebenarnya.

Setelah mendapatkan nilai dari ahli media, tahap selanjutnya adalah ahli materi. Hasil penilaian validasi materi pembelajaran IPA berbasis video animasi

dalam model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar oleh materi disajikan dalam tabel 4.3. Aspek Penilaian Ahli Materi dan Skor

Tabel 4.3 Aspek Penilaian Ahli Materi dan Skor

No	Aspek penilaian	Skor
<b>A</b>	<b>Komponen Kelayakan Isi</b>	
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD	3
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
<b>B</b>	<b>Aspek Komunikasi Audio Visual</b>	
4	Interaktivitas	3
5	Kontekstualitas dan aktualitas	4
6	Kelengkapan dan kualitas materi pelajaran	3
7	Kemudahan untuk dipahami	4
8	Sistematis, runtut, alur logika jelas	3
9	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh	4
Skor		32
Persentase skor %		88
Kriteria		Sangat Layak

Validasi materi pada media pembelajaran dinilai berdasarkan 2 dimensi penilaian, aspek komponen kelayakan isi dan aspek komponen penyajian. Penilaian ahli materi disajikan dengan skor 88% pada standar sangat valid. Skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan 32 dibagi total skor maksimal 36 dikali 100% hasilnya 88%. Ahli materi memperbaiki tampilan materi tambahan terkait makanan siap saji dan makanan sehat, memberikan komentar bahwa materi tersebut memenuhi KD.

#### 4.1.2.2. Kelayakan Video Pembelajaran IPA Berbasis Animasi

Kelayakan video pembelajaran IPA berbasis animasi dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar dalam model pembelajaran dinilai dengan skor angket tanggapan guru, wali murid dan siswa. Video pembelajaran dianggap layak jika dinilai > 61% pada kriteria layak atau sangat layak berdasarkan kuesioner dari guru,

orang tua, dan siswa. Hasil tanggapan guru di SD Negeri Tugurejo 02 Kecamatan Tugu, Kota Semarang diperoleh persentase skor 87%, skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan guru 350 dibagi jumlah guru 4 hasilnya 87% seperti yang telah disajikan pada tabel 4.3 Hasil Tanggapan Guru Kelas V SD Negeri Tugurejo 02.

Tabel 4.4. Penilaian Guru dan Skor

No	Nama Guru	Skor Angket	Persentase Skor (%)
1	Guru 1	41	85
2	Guru 2	42	88
3	Guru 3	45	94
4	Guru 4	40	83
Rata-rata persentase skor %			87
Kriteria			Sangat layak

Setelah mendapatkan penilaian dari tanggapan guru, langkah selanjutnya adalah membantu penilaian kepraktisan melalui tanggapan wali murid dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Jumlah siswa menjadi responden sebanyak 31 orang. Orang tua dan siswa memiliki kesempatan berharga untuk menonton tayangan media pembelajaran yang dibuat Angket kemudian diberikan kepada orang tua siswa dan siswa sebagai tanggapan terhadap perkembangan media pembelajaran. Hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase nilai tanggapan wali murid adalah 81% dengan kriteria sangat layak. Skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan wali murid 2506 dibagi jumlah wali murid 31 hasilnya 81%. Persentase tanggapan siswa terhadap media pembelajaran terhadap yang dikembangkan adalah 90% dengan kriteria sangat layak. Skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan murid 2803 dibagi jumlah murid 31 hasilnya 90%

Tabel 4.5 Tanggapan Wali Murid dan Skor

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR ANGKET</b>	<b>PERSENTASE SKOR %</b>
1	Wali Murid 1	24	75
2	Wali Murid 2	30	94
3	Wali Murid 3	24	75
4	Wali Murid 4	24	75
5	Wali Murid 5	24	75
6	Wali Murid 6	28	88
7	Wali Murid 7	24	75
8	Wali Murid 8	24	75
9	Wali Murid 9	27	84
10	Wali Murid 10	24	75
11	Wali Murid 11	28	88
12	Wali Murid 12	30	94
13	Wali Murid 13	24	75
14	Wali Murid 14	24	75
15	Wali Murid 15	26	81
16	Wali Murid 16	24	75
17	Wali Murid 17	29	91
18	Wali Murid 18	28	88
19	Wali Murid 19	24	75
20	Wali Murid 20	32	100
21	Wali Murid 21	29	91
22	Wali Murid 22	24	75
23	Wali Murid 23	25	78
24	Wali Murid 24	24	75
25	Wali Murid 25	25	78
26	Wali Murid 26	24	75
27	Wali Murid 27	29	91

28	Wali Murid 28	25	78
29	Wali Murid 29	24	75
30	Wali Murid 30	25	75
31	Wali Murid 31	26	81
JUMLAH			2506
RATA-RATA			81

Tabel 4.6 Tanggapan Murid dan Skor

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR ANGKET</b>	<b>PERSENTASE SKOR %</b>
1	Siswa 1	40	91
2	Siswa 2	38	86
3	Siswa 3	35	80
4	Siswa 4	35	80
5	Siswa 5	39	89
6	Siswa 6	40	91
7	Siswa 7	38	86
8	Siswa 8	41	93
9	Siswa 9	44	100
10	Siswa 10	38	86
11	Siswa 11	44	100
12	Siswa 12	38	86
13	Siswa 13	44	100
14	Siswa 14	38	86
15	Siswa 15	44	100
16	Siswa 16	44	100
17	Siswa 17	36	82
18	Siswa 18	44	100
19	Siswa 19	39	89
20	Siswa 20	35	80

21	Siswa 21	40	91
22	Siswa 22	38	86
23	Siswa 23	39	89
24	Siswa 24	40	91
25	Siswa 25	35	80
26	Siswa 26	40	91
27	Siswa 27	44	100
28	Siswa 28	38	86
29	Siswa 29	41	93
30	Siswa 30	44	100
31	Siswa 31	40	91
JUMLAH			2803
RATA-RATA			90

Setelah melalui tahap uji validitas dan kelayakan, selanjutnya media pembelajaran IPA berbasis video animasi dalam model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri Tugurejo 02. Pada tahap implementasi video pembelajaran ini didapatkan data hasil belajar kognitif siswa. Video pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memperoleh skor diatas KKM atau lebih  $>65$  atau dalam kriteria tuntas. Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diperoleh dari pemberian pre test pada awal pembelajaran (pertemuan pertama) dan post test pada akhir pembelajaran (pertemuan terakhir) secara luring. Soal yang digunakan dalam pre test dan post test berjumlah 20 soal pilihan ganda dan 10 soal isian tentang tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1. Hasil belajar siswa rata-rata persentase skor pretest 60,96%, skor

ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan siswa 1890 dibagi jumlah siswa 31 hasilnya 60,96% dan persentase posttest 78,35%, skor ini diperoleh dari jumlah skor keseluruhan siswa 2429 dibagi jumlah siswa 31 hasilnya 78,35% dari hasil tersebut maka termasuk kriteria tuntas.

Tabel 4.7. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest	Kriteria
1	Siswa 1	68	76	Tuntas
2	Siswa 2	79	91	Tuntas
3	Siswa 3	21	70	Tuntas
4	Siswa 4	28	70	Tuntas
5	Siswa 5	79	88	Tuntas
6	Siswa 6	79	85	Tuntas
7	Siswa 7	67	76	Tuntas
8	Siswa 8	82	91	Tuntas
9	Siswa 9	79	85	Tuntas
10	Siswa 10	75	86	Tuntas
11	Siswa 11	79	69	Tuntas
12	Siswa 12	64	88	Tuntas
13	Siswa 13	79	88	Tuntas
14	Siswa 14	64	75	Tuntas
15	Siswa 15	50	69	Tuntas
16	Siswa 16	78	77	Tuntas
17	Siswa 17	22	69	Tuntas
18	Siswa 18	51	73	Tuntas
19	Siswa 19	61	76	Tuntas
20	Siswa 20	55	69	Tuntas
21	Siswa 21	60	76	Tuntas
22	Siswa 22	33	76	Tuntas
23	Siswa 23	70	85	Tuntas

24	Siswa 24	58	85	Tuntas
25	Siswa 25	33	69	Tuntas
26	Siswa 26	65	85	Tuntas
27	Siswa 27	77	81	Tuntas
28	Siswa 28	42	70	Tuntas
29	Siswa 29	70	85	Tuntas
30	Siswa 30	60	70	Tuntas
31	Siswa 31	62	76	Tuntas
	JUMLAH	1890	2429	
	RATA-RATA	60,96	78,35	

#### **4.1.3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi Terhadap Literasi Sains di Sekolah Dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi efektif meningkatkan literasi sains siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan literasi siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Terdapat perbedaan hasil belajar pada tema Makanan Sehat Kelas V. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan saat pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembelajarannya menggunakan media video animasi berbasis literasi sains dan dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media video animasi atau dengan kata lain menggunakan media konvensional berupa papan tulis, buku tematik pegangan guru dan buku tematik siswa. Melalui media video animasi berbasis literasi sains, siswa diajak melakukan kegiatan interaktif dengan menganalisis makanan sehat dan tidak sehat yang bisa mengganggu sistem pencernaan manusia. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Nursholihat

et al., 2017) yang menyebutkan bahwa kemampuan literasi sains dapat ditingkatkan salah satunya dengan cara membiasakan siswa untuk membaca, sehingga hendaknya dalam kegiatan pembelajaran disisipi perencanaan kegiatan membaca yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Video pembelajaran berbasis animasi yang telah dibuat bisa mendukung peningkatan literasi sains, hal ini dikarenakan materi pada tema Makanan Sehat berisi tentang pengetahuan konsep. Selain itu, dalam video pembelajaran berbasis animasi tersebut juga mengarahkan siswa agar mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil kesimpulan berdasar fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

## **4.2. Pembahasan**

### **4.2.1. Karakteristik Video Pembelajaran Berbasis Animasi**

Penelitian ini adalah penelitian yang menghasilkan video pembelajaran berbasis animasi yang mengusung materi tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1. (Hasan et al., 2016) menyampaikan bahwa media video adalah media yang paling efektif dipakai untuk dipakai karena merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana di era digital saat ini serta sebuah video berbicara lebih banyak daripada seribu kata. (Mikalef et al., 2016) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis video telah menjadi bagian penting dari pendidikan, dalam berbagai konteks dan lingkungan.

Menurut (Wariaka & Walalayo, 2020) tingkat perkembangan siswa harus diakomodasi dalam pemilihan media pembelajaran oleh guru. Media video animasi

dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPA. Video dapat menjelaskan kondisi abstrak yang menjadi kenyataan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini diimplementasikan dalam bentuk media pembelajaran video animasi kontekstual pada pembelajaran IPA kelas 5 SD yang praktis dan menarik. Desain penelitian ini menggunakan 4-D yang diawali dengan mendefinisikan masalah melalui wawancara guru kelas V SD Negeri Tugurejo 02, merancang video pembelajaran, revisi 1 validasi ahli materi (88%), validasi ahli media (91%), uji kelayakan tanggapan guru (87%), uji kelayakan tanggapan siswa (90%), uji kelayakan tanggapan wali murid (81%), uji coba skala besar (implementasi video pembelajaran) untuk mengetahui efektifitas pembelajaran IPA berbasis video animasi pada kelas V SD Tugurejo 02 dengan sampel penelitian 31 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai pretest siswa yang mencapai ketuntasan dari 16 siswa dengan nilai rata-rata 60,96 dan nilai posttest siswa yang mencapai ketuntasan 31 siswa dengan nilai rata-rata 78,35. Hasil belajar siswa telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 65. Dengan menggunakan media belajar video animasi dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Tugurejo 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan literasi Sains.

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan tindakan dan literasi sains. Menganalisis data hasil belajar siswa berdasarkan nilai tertinggi dan terendah, dan

jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Dalam penelitian, indikator keberhasilan adalah suatu kondisi atau kriteria keberhasilan atau kegagalan suatu penelitian. Selain itu, indikator keberhasilan setelah pelaksanaan tindakan adalah peningkatan hasil belajar. Apabila hasil belajar siswa yang diperoleh sesuai dengan standar ketuntasan belajar minimal dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan (Indriyani, 2019) bahwa fungsi media pembelajaran adalah mengatur dan membimbing pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa agar materi yang diterima dapat diserap dan merangsang kemampuan berpikir siswa.

Media video yang dikembangkan sudah termasuk valid. Hal ini sejalan dengan (Purboningsih, 2015) yang menyatakan bahwa sifat perangkat pembelajaran yang dibuat harus memenuhi standar valid, perangkat pembelajaran harus berbasis materi dan semua bagian harus saling terkait. Adapun karakteristik video pembelajaran animasi yang dihasilkan oleh peneliti adalah:

- a. Bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon penggunanya
- b. Menggabungkan unsur audio dan visual sehingga menjadi lebih menarik
- c. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan bersifat aplikatif
- d. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
- e. Dapat digunakan secara individual atau klasikal

## **4.2.2. Validitas dan Kelayakan Video Pembelajaran IPA Berbasis Animasi**

### **4.2.2.1. Validasi video oleh ahli media dan ahli materi**

Media pembelajaran dinyatakan valid jika penilaian oleh ahli materi dan ahli media mencapai skor persentase rata-rata  $>62\%$ . Tahap validasi media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat valid. Skor yang diperoleh adalah 77 validasi media dilakukan oleh tim PKY (Pengembang Konten Youtube) Pembelajaran SD Kota Semarang, sedangkan aspek yang dinilai ada 3 jenis yaitu aspek rekayasa perangkat lunak yang mempunyai 5 indikator. Skor maksimal yang diperoleh adalah 4. Aspek yang kedua yaitu aspek komunikasi audio visual skor maksimal yang diperoleh adalah 4 dan mempunyai 6 indikator. Aspek yang terakhir adalah aspek desain pembelajaran mempunyai 10 indikator dengan skor maksimal yang diperoleh adalah 4. Validator media memberikan masukan dan saran, yakni video pembelajaran sudah bagus dan kreatif dilengkapi animasi yang menyenangkan untuk siswa sekolah dasar. Validator media menambahkan bahwa video pembelajaran sangat kreatif dilengkapi animasi yang menarik, namun ada revisi sedikit berkaitan dengan guru yang membuat video tersebut dibuat dalam bentuk animasi kartun kemudian diganti dengan tokoh guru yang sebenarnya.

Keefektifan materi media pembelajaran dinilai berdasarkan dua aspek penilaian, yaitu aspek kelayakan isi dengan tiga indikator dan skor maksimal yang diperoleh adalah 4 dan aspek komponen penyajian dengan enam indikator sedangkan skor maksimal adalah 4. Penilaian ahli materi mendapat skor sebesar 88% dengan kriteria sangat valid dan mendapatkan skor sebanyak 32. Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu guru di SD Negeri Tugurejo 02 yang memberi

saran untuk tambahan materi yang ditampilkan terkait makanan cepat saji dan makanan yang sehat dan komentar yang diberikan adalah materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

Menurut (Sanaky, 2013) penerapan video dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan, antara lain (1) menyajikan objek pembelajaran yang spesifik atau informasi pembelajaran yang realistis, sehingga sangat membantu untuk menambah pengalaman belajar, (2) bersifat audio visual sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau motivasi bagi siswa untuk belajar, (3) sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran psikomotorik, (4) dapat mengurangi kebosanan belajar, apalagi jika dipadukan dengan teknik pengajaran ceramah dan diskusi tanya jawab, (5) meningkatkan daya ingatan dari objek pembelajaran yang dipelajari oleh siswa dan (6) portabel dan mudah didistribusikan. Melalui uji kelayakan dan validasi diperoleh hasil bahwa penerapan video pembelajaran animasi sangat efektif dalam meningkatkan literasi sains dan hasil belajar siswa.

#### **4.2.2.2. Kelayakan media pembelajaran Kelayakan Video Pembelajaran IPA Berbasis Animasi**

Pada tahap uji kelayakan media pembelajaran berupa video dalam penelitian ini dinilai berdasarkan tanggapan guru, wali murid dan murid dengan menggunakan angket. Video pembelajaran dianggap layak jika mendapat skor angket  $>62\%$  dari guru, wali murid, dan murid atau memenuhi kriteria layak dan sangat layak. Tanggapan guru terhadap media pembelajaran dinilai berdasarkan 12 poin penilaian. Dengan skor maksimal yaitu 4. Hasil tanggapan guru SD Negeri

Tugurejo 02 diperoleh persentase skor 87% dalam kriteria sangat layak. Guru sangat setuju dengan pernyataan video pembelajaran berbasis animasi materi tema 3 subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1 sangat cocok digunakan untuk pembelajaran di sekolah, siswa mampu menemukan konsep dan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menerapkannya dalam kehidupan. Hasil ini sesuai dengan penelitian oleh (Y. Purwanto & Rizki, 2015) yang menyatakan pendekatan kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata bagi siswa dan mendorong siswa menghubungkan pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran kontekstual menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkonstruksi dan menemukan pengetahuan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pemikirannya sendiri sambil memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang telah dipelajarinya. Pembelajaran yang dilakukan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar karena berkaitan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari (Apriliyanti, D. D., Haryani, S., & Widiyatmoko, 2015). Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif atau berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, melatih keterampilan siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa (Hatari et al., 2016).

Penilaian guru memberikan komentar yaitu video pembelajaran yang dibuat sangat menarik sehingga anak-anak lebih semangat dalam belajar dan bisa

memahami penyampaian materi yang disampaikan lewat video tersebut. Materi dalam video tersebut sudah sesuai dengan kompetensi dasar pada tema 3.

Setelah melakukan perubahan dan mendapatkan saran dari guru, maka kelayakan video memperoleh tanggapan dari wali murid yang terdiri dari 31 orang. Wali murid diberi kesempatan untuk melihat tayangan video pembelajaran berbasis animasi, setelah itu mereka diberikan angket untuk memberikan evaluasi terhadap video tersebut. Dari angket tersebut, respon dari para wali murid memperoleh rata-rata persentase sebesar 81% dengan kriteria sangat layak. Wali murid memberi komentar bahwa video tersebut sangat bagus dan siswa dapat memahami ilustrasi dan materi dalam video tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan tanggapan video oleh siswa yang terdiri 31 siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02. Setelah menerima angket tanggapan untuk memberikan penilaian video, siswa berkesempatan untuk menonton video program berbasis animasi. Dari tanggapan siswa dengan angket, persentase rata-rata mencapai 90%, dengan kriteria sangat layak. Komentar dari siswa berupa videonya bagus dan siswa menjadi lebih semangat belajar, penggunaan media video dalam pembelajaran cenderung memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran IPA.

#### **4.2.3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Animasi**

##### **Terhadap Literasi Sains di Sekolah Dasar**

Uji efektivitas implementasi video pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1 di kelas V SD negeri Tugurejo 02 memiliki dampak positif

dalam meningkatkan literasi sains siswa dan hasil belajar kognitif yaitu berupa nilai post test mengalami peningkatan dari pada nilai pretest. Dari 31 siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 mendapatkan hasil angka posttest lebih besar dari angka pre test, dengan perolehan nilai rata-rata saat pre test 60,96 menjadi 78,35 sedangkan KKM nya adalah >65. Nilai rata-rata post test adalah 78,35 Artinya video pembelajaran dikatakan efektif karena hasil belajar siswa melebihi KKM.

Penyebab utama yang mempengaruhi literasi sains dan hasil belajar kognitif yaitu karena video pembelajaran memiliki daya tarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi yang digunakan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Video pembelajaran berbasis animasi tersebut juga mengarahkan siswa agar mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil kesimpulan berdasar fakta.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan video pembelajaran IPA berbasis animasi Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1. Karakteristik video animasi pembelajaran tersebut yaitu materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound yang bersifat aplikatif.
2. Hasil video pembelajaran IPA berbasis animasi Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran tersebut dapat digunakan para siswa secara individual maupun klasikal.
3. Video pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan literasi sains sekolah dasar dan dikatakan efektif

#### **5.2. Saran**

Hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan:

1. Guru hendaknya lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, metode pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Kendala dialami saat proses editing yang membutuhkan ketelitian.

2. Bagi sekolah hendaknya meningkatkan pemeliharaan laptop, LCD proyektor dan speaker sebagai penunjang pembelajaran
3. Bagi siswa, hendaknya semangat belajarnya tidak hanya ketika menggunakan media pembelajaran, tetapi harus semangat belajar dalam situasi apapun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., & Rokhimawan, M. A. (2018). Literasi Sains Peserta Didik Kelas V di MIN Tanuraksan Kebumen. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.129>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Alwasilah. (2012). *Pokoknya Rekayasa Literasi*. PT Kiblat Utama.
- Amarila, R. S., Habibah, N. A., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Model Webbed Tema Lingkungan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Anas, S. (2019). Pengantar Evaluasi Pendidikan (3 ed.). In *MoDuluS: Media Komunikasi Dunia Ilmu Sipil* (Vol. 1, Issue 1).
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Apriliyanti, D. D., Haryani, S., & Widiyatmoko, A. (2015). Pengembangan Alat Peraga IPA Terpadu Pada Tema Pemisahan Campuran Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Unnes Science Education Journal*, 4(2).
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran (Teknik, Prinsip, Prosedur)*. 310.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Sebagai Suatu Pendekatan Praktik*. PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti (ed.)). 1–400.
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arsyad, A. (2004). Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,. In 2004.
- Artawan, I. M. (2020). Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar seni rupa siswa kelas XII AP-4 SMKN 1 Tampaksiring tahun pelajaran 2018/2019 melalui metode penugasan membuat klipng gambar/foto. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2).
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>

- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Cahyono, A. H., & Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan Literasi Baca Tulis Di Sekolah dasar Islam Terpadu Ar rahmah Pacitan. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/10.24929/alpen.v4i1.36>
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2021). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 16(1). <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>
- Dirjen Dikdasmen. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Estiwi, Joko Raharjo, Tri, Syamwil, R. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Discovery Learning Untuk Memperkenalkan Konsep Sains. *Journal of Primary Education*, 4(1).
- Fadhiila, H. N., Sunarso, A., & Aji, M. P. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Prblem Based Learning Bermuatan Pendidikan Multikultural Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(1).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2016). Media Pembelajaran. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Hatari, N., Widiyatmoko, A., & Parmin, P. (2016). Keefektifan model pembelajaran search, solve, create, and share (SSCS) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(2).
- Herani, N. E. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1). <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 1(1).

<https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>

- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). PENERAPAN MEDIA VIDEO DAN ANIMASI PADA MATERI MEMVAKUM DAN MENGISI REFRIGERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Sains. *Gerakan Literasi Nasional*.
- Luhulima, D., Degeng, I. N., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2).
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Maknun, L., & Kamila, H. (2022). Model Pembelajaran dalam Rangka Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal pada Tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2004>
- Maulidah, E. (2019). Character Building Dan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PGSD, 27 April 2019*, 138–146.
- Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 1(1).
- Mey Prihandani Wulandari. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika*, 1(2).
- Mikalef, P., Pappas, I. O., & Giannakos, M. (2016). An integrative adoption model of video-based learning. *International Journal of Information and Learning Technology*, 33(4). <https://doi.org/10.1108/IJILT-01-2016-0007>
- Mulyati. (2012). *Belajar Aktif Vs Aktif Belajar Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*. Rizqi Press.
- Mulyo Teguh. (2017). Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti. *Prosiding Seminar Nasional*, 18–26.
- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).

- Nafsiah, I. N., Rizal, F., & Giataman. (2019). Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek Di Pendidikan Teknik Bangunan Ft-Unp. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 5(1).
- Nurfaidah, S. S. (2017). Analisis Aspek Literasi Sains Pada Buku Teks Pelajaran IPA Kelas V SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1).
- Nursholihat, K., Sujana, A., & Dety Amelia Karlina. (2017). Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa Sd Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian Pre-Experimental Terhadap Siswa Kelas V Sd Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Padilatul Husni. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Pemerintah RI. (2005). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. *Produk Hukum*.
- Prastowo, A. (2016). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Diva Press. Yogyakarta. In *Diva Press*.
- Pribadi, R. B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jakarta: Kencana*.
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015*.
- Purwanto, M. P. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Aksioma Journal of Mathematics Education*, 4(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Purwati, P. D., Faiz, A., Widiyatmoko, A., & Maryatul, S. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas jenjang sekolah dasar sarana pemacu peningkatan literasi peserta didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4).

- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Riduwan. (2012). *Dasar Dasar Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Robertson, W. (2015). 1:1 Technology and Student Motivation to Learn. In *ProQuest Dissertations and Theses*.
- Rohmawati, A. N. A. (2019). Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran di SD (Sekolah Dasar) Awaliana. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Sadjati, I. (2017). Hakikat Bahan Ajar. *Pendidikam*, 3(1).
- Saefurohman, S., Maryanti, R., Azizah, N. N., Fitria, D., Al Husaeni, D. F., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2021). Efforts to Increasing Numeracy Literacy of Elementary School Students Through Quiz Learning Media. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 1(3).
- Sakti, I., Nirwana, N., & Swistoro, E. (2021). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/jkf.4.1.35-42>
- Sanaky, H. A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. In *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*.
- Setiawan, A. R. (2019). Literasi Sainifik Berdasarkan Kecerdasan Majemuk dan Motivasi Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(2). <https://doi.org/10.26877/mpp.v13i2.4913>
- Setyowati, R., Parmin, & Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan Modul IPA Berkarakter Peduli Lingkungan Tema Polusi Sebagai Bahan Ajar Ssiwa SMK N 11 Semarang. *Unnes Science Education Journal*, 2(2).
- Sudarmin, S. (2012). Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa melalui pembelajaran kimia terintegrasi kemampuan generik sains. *Varia Pendidikan*, 24(1).
- Sugiyono. (2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif,dan R&D. In *Alfabeta, cv*.
- Supardi, Z. A. I., & Azizah, U. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. 6(5), 8923–8935.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>

- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *II*(1), 43–48.
- Suyono, Titik, H., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *26*(2).
- Thiagarajan. (1974). Thiagarajan, Sivasailam; And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in. *Research and Development, Mc*.
- Umar. (2014). Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, *11*(1).
- Wariaka, N., & Walalayo, Y. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, *1*(3). <https://doi.org/10.37251/jber.v1i3.108>
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, *7*(1), 209–220. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Indonesian Journal of Educational ...*, *1*(2).
- Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa terpadu berkarakter menggunakan pendekatan humanistik berbantu alat peraga murah. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *2*(1). <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2513>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, *7*(2).
- Yunianika, I. T., & Suratinah. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Dharma Karya Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.17331>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1). <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>

# LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 (KISI-KISI DAN ANGKET)

#### KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).	1
	Usabilitas (mudah digunakan dan mudah dalam pengoperasiannya).	2
	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).	3
	Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap.	4
	Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).	5
	Aspek Komunikasi Audio Visual	Komunikatif.
Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.		7
Sederhana dan memikat.		8
Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik).		9
Visual ( <i>layout design</i> , <i>typografi</i> , warna).		10
Media bergerak (animasi, <i>movie</i> ).		11
Aspek Desain Pembelajaran		Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD.	13
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	14
	Interaktivitas.	15
	Kontekstualitas dan aktualitas.	16
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	17
	Kedalaman materi.	18
	Kemudahan untuk dipahami.	19
	Sistematis, runtut, alur logika jelas.	20
	Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh.	21

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tujuan:** Untuk mengetahui validitas video pembelajaran berbasis animasi model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar

**Identitas penilai**

Nama :

Asal instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah tersedia.
2. Dimohon untuk memberikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan perbaikan.
4. Setelah memberikan penilaian, dimohon Bapak/Ibu menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
A	Aspek rekayasa perangkat lunak				
1	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)				
2	Usabilitas (mudah digunakan serta mudah untuk dioperasikan).				
3	Kompatibilitas (media dapat digunakan diberbagai hardware dan software)				
4	Kelengkapan dokumentasi media pembelajaran				
5	Reusable (media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain)				
B	Aspek komunikasi audio visual				
6	Komunikatif				
7	Kreatif dalam ide maupun gagasan				
8	Sederhana dan memikat				
9	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)				
10	Visual (layout design, typografi, warna)				
11	Media gerak (animasi, movie)				
C	Aspek desain pembelajaran				
12	Kejelasan tujuan pembelajaran				
13	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD				

14	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
15	Interaktivitas				
16	Kontekstualitas dan aktualitas				
17	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar				
18	Kedalaman materi				
19	Kemudahan untuk dipahami				
20	Sistematis, runtut, alur logika jelas				
21	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh				

Komentar atau saran:

--

Semarang,

Penilai

(                    )

NIP

**RUBRIK PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**A. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak**

1. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

No	Kriteria	Skor
1	Tidak membutuhkan perawatan khusus, perawatan tidak membutuhkan biaya yang tinggi, tidak membutuhkan tenaga ahli dalam perawatan	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

2. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

No	Kriteria	Skor
1	Tidak membutuhkan ahli dalam pengoperasiannya, program mudah diaplikasikan, program mudah ditemukan	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

3. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)

No	Kriteria	Skor
1	Tidak membutuhkan player khusus untuk menjalankan media, player khusus yang digunakan mudah ditemukan	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

4. Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap

No	Kriteria	Skor
1	Menayangkan gambaran umum mengenai isi dari media video, menjelaskan sasaran penggunaan media video, desain program (jelas, menggambarkan alur yang urut dan sistematis)	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 5. Reusable/dapat dimanfaatkan kembali

No	Kriteria	Skor
1	Seluruh konsep media video pembelajaran berbasis CTL dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

**B. Aspek Komunikasi Audio Video**

## 1. Komunikatif

No	Kriteria	Skor
1	Sesuai dengan pesan dan dapat diterima dan sejalan dengan kebutuhan sasaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 2. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan

No	Kriteria	Skor
1	Menggunakan ilustrasi berupa gambar, ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 3. Sederhana dan memikat

No	Kriteria	Skor
1	Penyajian tidak rumit dan mampu menarik perhatian siswa	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

4. Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)

No	Kriteria	Skor
1	Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang sedang disajikan. <i>Backsound</i> tidak mengganggu pemahaman siswa	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 5. Visual (layout design, typografi, warna)

No	Kriteria	Skor
1	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman; warna latar belakang kontras/mudah dibedakan dengan warna tulisan, gambar dan animasi	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 6. Media bergerak (animasi, movie)

No	Kriteria	Skor
1	Animasi maupun movie yang ditampilkan sesuai dengan materi, menggunakan gambar yang jelas dan menarik	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

**C. Aspek Desain Pembelajaran**

## 1. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)

No	Kriteria	Skor
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan lengkap, tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan komunikatif	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD

No	Kriteria	Skor
1	Seluruh tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Seluruh materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua indikator pembelajaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 4. Interaktivitas

No	Kriteria	Skor
1	Video pembelajaran mampu berinteraksi dengan siswa, memungkinkan siswa belajar mandiri, video memuat indikator pembelajaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 5. Kontekstualitas dan aktualitas

No	Kriteria	Skor
1	Menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus atau fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 6. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar

No	Kriteria	Skor
1	Memiliki kelengkapan dalam menyajikan materi dan membantu guru dalam pembelajaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 7. Kedalaman materi

No	Kriteria	Skor
1	Materi yang disampaikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, merangsang siswa untuk berpikir	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 8. Kemudahan untuk dipahami

No	Kriteria	Skor
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami, gambar yang ditampilkan jelas	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 9. Sistematis, runtut, alur logika jelas

No	Kriteria	Skor
1	Materi yang disampaikan sistematis, runtut, disertai instruksi alur materi yang jelas	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 10. Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh

No	Kriteria	Skor
1	Uraian menggunakan bahasa komunikatif, simulasi jelas, gambar jelas, pembahasan menggunakan bahasa yang komunikatif	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal
Komponen Kelayakan	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD	2
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
Komponen Penyajian	Interaktivitas	4
	Kontekstualitas dan aktualitas	5
	Kelengkapan dan kualitas materi pelajaran	6
	Kemudahan untuk dipahami	7
	Sistematis, runtut, alur logika jelas	8
	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh	9

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tujuan:** Untuk mengetahui validitas materi video pembelajaran berbasis animasi dalam model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar

**Identitas penilai**

Nama :

Asal instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah tersedia.
2. Dimohon untuk memberikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan perbaikan.
4. Setelah memberikan penilaian, dimohon Bapak/Ibu menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
A	Komponen kelayakan isi				
1	Kejelasan tujuan pembelajaran				
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
B	Komponen penyajian				
4	Interaktivitas				
5	Kontekstualitas dan aktualitas				
6	Kelengkapan dan kualitas materi pelajaran				
7	Kemudahan untuk dipahami				
8	Sistematis, runtut, alur logika jelas				
9	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh				

Komentar atau saran:

Semarang,  
Penilai

(                    )  
NIP

**RUBRIK PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
DALAM MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**A. Komponen Kelayakan Isi**

1. Kejelasan tujuan pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan lengkap, tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan komunikatif	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

2. Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD

No	Kriteria	Skor
1	Seluruh tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	4
2	Bila sebagian besar tujuan sesuai dengan KD	3
3	Bila sebagian kecil tujuan sesuai dengan KD	2
4	Semua tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan KD	1

3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Seluruh materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi mencakup semua indikator pembelajaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

**D. Komponen penyajian**

1. Interaktivitas

No	Kriteria	Skor
1	Materi mampu menciptakan interaksi siswa, memungkinkan siswa belajar mandiri	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 2. Kontekstualitas dan aktualitas

No	Kriteria	Skor
1	Menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus atau fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 3. Kelengkapan dan kualitas materi pelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Materi disajikan dengan lengkap, membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 4. Kemudahan untuk dipahami

No	Kriteria	Skor
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami; gambar, ilustrasi yang ditampilkan mudah dipahami	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 5. Sistematis, runtut, alur logika jelas

No	Kriteria	Skor
1	Materi disampaikan secara runtut, sistematis; instruksi alur materi jelas	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

## 6. Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh

No	Kriteria	Skor
1	Uraian materi menggunakan bahasa komunikatif, gambar jelas, pembahasan menggunakan bahasa yang komunikatif	4
2	Bila sebagian besar aspek terpenuhi	3
3	Bila sebagian kecil aspek terpenuhi	2
4	Bila semua aspek tidak terpenuhi	1

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN GURU TERHADAP  
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah item
1	Mengetahui apakah video dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	1	1
2	Mengetahui apakah video mempermudah siswa memahami materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	2	1
3	Mengetahui apakah guru setuju apabila video dijadikan sebagai media dalam materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	3,4,5,6	4
4	Mengetahui apakah soal-soal evaluasi yang digunakan sesuai untuk tingkatan Sekolah Dasar	7	1
5	Mengetahui apakah video pada materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri siswa	8	1
6	Mengetahui apakah pokok materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 yang terdapat dalam video sesuai dengan kompetensi dasar	9	1
7	Mengetahui apakah video pada materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2	10	1

	Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 cocok untuk digunakan dalam pembelajaran klasikal di sekolah		
8	Mengetahui interaktivitas video pada materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	11	1
9	Mengetahui apakah guru tertarik mengajar dengan memanfaatkan video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 sebagai media pembelajaran	12	1

**ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN GURU TERHADAP VIDEO  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tujuan:** Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap video pembelajaran berbasis animasi dalam model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar

**Identitas penilai**

Nama :

Asal instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah tersedia.
2. Dimohon untuk memberikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan perbaikan.
4. Setelah memberikan penilaian, dimohon Bapak/Ibu menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

**Kriteria penilaian**

**SS** : sangat setuju

**S** : setuju

**TS** : tidak setuju

**STS** : sangat tidak setuju

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Video dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
2	Video mempermudah siswa memahami materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
3	Gambar dan keterangan dalam video mudah dipahami				

4	Pertanyaan-pertanyaan dalam video mudah dipahami				
5	Gambar dan penjelasan dalam video mampu membimbing siswa dalam memahami konsep				
6	Video tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
7	Soal-soal evaluasi yang digunakan sesuai untuk tingkatan Sekolah Dasar				
8	Video pada materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri siswa				
9	Pokok materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 yang terdapat dalam video sesuai dengan kompetensi dasar				
10	Video pada materi pembelajaran pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 cocok untuk digunakan dalam pembelajaran klasikal di sekolah				
11	Video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 sudah cukup interaktif dan dapat membantu siswa memahami konsep materi				
12	Video memiliki daya tarik dalam kaitannya untuk mengajarkan materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 bagi siswa				

Komentar atau saran:

Semarang,  
Penilai

(                    )  
NIP

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN SISWA TERHADAP  
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah item
1	Mengetahui apakah siswa mudah memahami materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran dengan bantuan media video	2	1
2	Mengetahui apakah siswa mudah mengingat materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 setelah belajar dengan menggunakan video	3	1
3	Mengetahui apakah siswa dapat menemukan konsep belajar pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 secara mandiri dengan menggunakan video	1	1
4	Mengetahui apakah video pembelajaran cocok diterapkan pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	4,5,10	3
5	Mengetahui apakah siswa menjadi lebih paham setelah belajar menggunakan video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	6	1
6	Mengetahui ketertarikan siswa dengan belajar menggunakan video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	7,8	2
7	Mengetahui apakah video pembelajaran memudahkan siswa dalam menjawab soal-soal pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	9	1
8	Mengetahui apakah video pembelajaran yang digunakan membantu siswa dalam belajar materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 secara lebih efektif	11	1

**ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN SISWA TERHADAP VIDEO  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tujuan:** Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap video pembelajaran berbasis animasi dalam model pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar

**Identitas penilai**

Nama :

Asal instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Dimohon untuk memberikan tanda check list (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan.
2. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah tersedia.

**Kriteria penilaian**

**SS** : sangat setuju

**S** : setuju

**TS** : tidak setuju

**STS** : sangat tidak setuju

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Saya dapat menemukan konsep belajar setelah menggunakan video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
2	Materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dipahami				
3	Saya mudah mengingat materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 setelah belajar menggunakan video				
4	Gambar dan penjelasan dalam video membantu saya memahami materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3				

	Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
5	Gambar dan keterangan dalam video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 mudah dipahami				
6	Saya menjadi lebih paham mengenai materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 setelah belajar menggunakan video pembelajaran				
7	Saya senang mengikuti pembelajaran materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran				
8	Saya tertarik mengikuti pembelajaran materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 dengan menggunakan video pembelajaran				
9	Video memudahkan saya dalam menjawab soal-soal pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
10	Pertanyaan-pertanyaan dalam video mudah dipahami				
11	Video pembelajaran pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif				

Komentar atau saran:

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN WALI MURID  
TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM  
MODEL PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR**

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah item
1	Mengetahui apakah video mempermudah siswa memahami materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	1	1
2	Mengetahui apakah wali murid setuju apabila video dijadikan sebagai media dalam materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	2,3,4,5	4
3	Mengetahui apakah video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri siswa	6	1
4	Mengetahui interaktivitas video pada materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1	7	1
5	Mengetahui pendapat wali murid terkait ketertarikan terhadap pemanfaatan video untuk pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 kepada siswa	8	1

**ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN WALI MURID VIDEO  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MODEL  
PEMBELAJARAN LURING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tujuan:** Untuk mengetahui tanggapan wali murid terhadap video pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran luring untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar

**Identitas penilai**

Nama :

**Petunjuk pengisian:**

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah tersedia.
2. Dimohon untuk memberikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan komentar atau saran pada kolom yang telah disediakan sebagai bahan perbaikan.
4. Setelah memberikan penilaian, dimohon Bapak/Ibu menuliskan nama dan tanda tangan pada tempat yang tersedia.

**Kriteria penilaian**

**SS** : sangat setuju

**S** : setuju

**TS** : tidak setuju

**STS** : sangat tidak setuju

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Video mempermudah siswa memahami materi pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1				
2	Gambar dan keterangan dalam video mudah dipahami				
3	Pertanyaan-pertanyaan dalam video mudah dipahami				
4	Gambar dan penjelasan dalam video mampu membimbing siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran				



## LAMPIRAN 2 SOAL PRETEST DAN POSTTEST

### SOAL PRETEST DAN POSTTEST

#### Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

**Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap paling tepat, kemudian berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab yang telah tersedia!**

Bacalah percakapan dengan seksama untuk menjawab soal nomor 1-3!

Lala : Aduh, perutku sakit sekali!  
 Danang : “Wah, kenapa la?”  
 Lala : Iya Nang, sepertinya maagku kambuh.”  
 Danang : “Begitu ya La. Kemarin sakit maagku juga kambuh, La. Dokter memberikan obat maag kepadaku seperti yang ada di iklan televisi. bahkan, ada obat maag yang mempunyai beraneka rasa. Mungkin kamu juga pernah meminumnya.”  
 Lala : “Oh, iya Nang, aku teringat! Ternyata aku juga mempunyai obat maag yang kamu maksud di dalam tasku, Nang. Terima kasih atas perhatiannya, ya!”

1. Siapa yang mengalami sakit perut?
  - a. Edo
  - b. Danang
  - c. Lala
  - d. Umar
2. Siapa yang memberikan obat sakit perut seperti yang ada di iklan televisi?
  - a. Apoteker
  - b. Perawat
  - c. Dokter
  - d. Bidan
3. Obat untuk penyakit apa yang memiliki aneka rasa?
  - a. Maag
  - b. Influenza
  - c. Sakit gigi
  - d. Batuk

Bacalah percakapan dengan seksama untuk menjawab soal nomor 4-5!

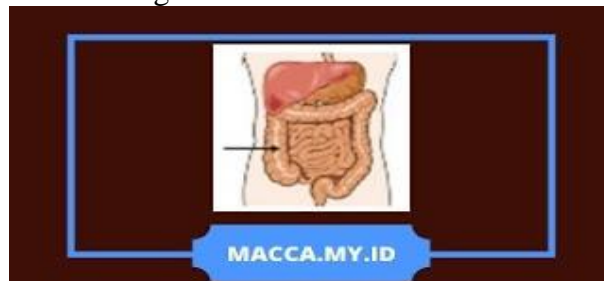
Danang : “Semalam aku melihat iklan tentang obat sakit perut baru untuk anak-anak di televisi, lho!”  
 Umar : Wah, sudah ada iklan baru lagi? Sepertinya itu produk baru, ya?”  
 Danang : “Betul! Iklan itu menarik karena iklannya dibuat seperti film.”  
 Lala : “Ternyata media iklan itu bermacam-macam, ya! Kalau kamu, suka

- Umar : Di media cetak seperti koran dan majalah atau media elektronik?”  
 : “Kalau aku lebih suka media elektronik karena gambarnya dapat bergerak dan ada suaranya. Jadi lebih seru!”
- Lala : “Kalau aku suka kedua-duanya. Sekalipun iklan di media elektronik memang terdengar lebih seru, tetapi iklan di media cetak juga banyak yang bagus. Gambar-gambar yang dipergunakan memiliki warna yang cerah dan kalimat iklannya juga bagus-bagus.”
4. Apa yang sedang diperbincangkan oleh Danang, Umar, dan Lala?
    - a. Obat sakit perut
    - b. Acara TV
    - c. Iklan
    - d. Produk baru
  5. Mengapa menurut Danang iklan di televisi itu menarik?
    - a. Karena menampilkan artis
    - b. Karena ditampilkan di televisi
    - c. Karena menawarkan produk baru
    - d. Karena dibuat seperti film

Bacalah percakapan dengan seksama untuk menjawab soal nomor 6-7!

- Lala : “Wah, aku sangat lelah. Udara pagi ini juga sangat panas. Aku haus sekali.”
- Umar : “Benar sekali, Lani. Bagaimana jika kita beli minum limun dingin yang Dijual di depan sekolah kita? Aku baru lihat bapak-bapak yang menjual Limun tadi.”
- Siti : “Hati-hati Umar, jangan jajan sembarangan. Dengan cuaca yang tidak Menentu seperti ekarang ini, makanan mudah sekali tercemar dengan Bakteri-bakteri jahat”
- Umar : “Benar juga kamu Siti. Kemarin tetanggaku dirawat di rumah sakit karena Terserang diare berat. Ia bilang, perutnya melilit tidak lama setelah ia Memakan jajanan di pinggir jalan.”
6. Mengapa Siti melarang Umar untuk jajan sembarangan?
    - a. Karena makanan mudah kotor terkena angin
    - b. Karena cuaca sangat panas
    - c. Karena cuaca tidak menentu
    - d. Karena makanan mudah tercemar bakteri
  7. Apa akibat dari memakan makanan jajanan di pinggir jalan?
    - a. Perut terasa kenyang
    - b. Perut melilit
    - c. Dibawa kerumah sakit
    - d. Terkena diare berat
  8. Penyakit diare berhubungan dengan infeksi dari ...
    - a. Bakteri dan ganggang
    - b. Bakteri dan jamur
    - c. Virus dan bakteri
    - d. Virus dan jamur

9. Virus penyebab penyakit diare yang paling sering pada anak-anak, yaitu ...
  - a. Myxovirus
  - b. Rotavirus
  - c. Retrovirus
  - d. Adenovirus
10. Bakteri yang mengakibatkan sakit diare biasanya masuk ke dalam tubuh melalui ...
  - a. Usus
  - b. Paru-paru
  - c. Mulut
  - d. Trakea
11. Ketidakmampuan saluran pencernaan untuk mencerna suatu makanan tertentu sehingga menyebabkan diare dinamakan ...
  - a. Inalergi
  - b. Toleransi
  - c. Intoleransi
  - d. Alergi
12. Bagi penderita diare tindakan yang seharusnya dilakukan adalah ...
  - a. Perbanyak makan-makan yang manis
  - b. Mengonsumsi larutan gula dan garam
  - c. Makan yang gurih-gurih
  - d. Makan yang asam
13. Perhatikan gambar berikut



- Penyakit yang terjadi karena adanya gangguan dari organ pencernaan yang ditunjuk tanda panah adalah ...
- a. Maag
  - b. Tifus
  - c. Konstipasi
  - d. Usus buntu
14. Gejala penyakit kolera antara lain ...
    - a. Feses berubah warna, feses mengeras, dan dehidrasi
    - b. Feses terdapat darah, feses mengeras, dan dehidrasi
    - c. Diare, feses berubah warna, dan dehidrasi
    - d. Diare, feses mengeras, dan dehidrasi
  15. Rotavirus adalah virus yang dapat menyebabkan penyakit ...
    - a. Usus buntu
    - b. Kolera
    - c. Diare
    - d. Maag

16. Ketika dalam perjalanan pulang dari sekolah, bayu merasa sangat haus akhirnya tanpa berfikir panjang Bayu membeli minuman di pinggir jalan yang tidak tertutup baskom tempat minumannya. Pada sore harinya ia merasa mual dan sering buang air besar. Dia menderita diare. Apa yang menyebabkan diare yang dialami Bayu?
  - a. Bakteri yang masuk pada tempat minuman
  - b. Alergi minuman
  - c. Penyakit usus
  - d. Intoleransi makanan
17. Setelah minum obat yang diberikan dokter, Adik segera sembuh dari batuk dan pileknya. Bahkan sekarang adik menderita diare. Apa yang menyebabkan diare yang diderita adik?
  - a. Bakteri yang masuk pada tempat makanan
  - b. Penyakit usus
  - c. Alergi makanan
  - d. Intoleransi makanan
18. Secara umum, bagaimana tanda yang tidak kita alami ketika menderita diare?
  - a. Demam
  - b. Nyeri perut
  - c. Pusing
  - d. Buang air besar encer dan sering
19.
  1. Punggung terasa pegal
  2. Demam
  3. Mata berkunang-kunang
  4. Muntah
  5. Buang air besar encerYang termasuk gejala diare adalah nomor ...
  - a. 1 dan 2
  - b. 2 dan 3
  - c. 3 dan 4
  - d. 2 dan 5
20. Setelah mengamati kasus diare yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, apa saja yang menjadi gejala bahwa seseorang menderita penyakit diare?
  - a. Kram perut, pusing, mual
  - b. Kram perut, nyeri perut, kembung
  - c. Pusing, mual, mata berkunang-kunang
  - d. Buang air besar encer, pusing, badan pegal

**Isilah titik- titik dibawah ini dengan benar!**

1. Kram perut, tinja encer, serta perut kembung merupakan ... diare
2. Penyakit yang ditandai dengan meningkatnya produksi asam lambung adalah...
3. Penyakit yang ditandai dengan berubahnya warna feses menjadi cairan putih keruh adalah ...
4. Makan-makanan kotor atau tidak dicuci bisa menyebabkan sakit ...
5. Larutan untuk menyembuhkan penyakit diare ...
6. Virus yang dapat menyebabkan diare adalah...
7. Penyerapan air yang terlalu banyak pada usus besar akan menyebabkan...
8. Diare dapat menyebabkan penyakit yang lebih serius seperti... dan ...
9. Minum cairan... merupakan cara pengobatan yang paling efektif terhadap gejala diare
10. Larutan elektrolit berasal dari larutan...

**KUNCI JAWABAN****Pilihan ganda**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 11. C |
| 2. C  | 12. B |
| 3. A  | 13. C |
| 4. A  | 14. C |
| 5. C  | 15. C |
| 6. D  | 16. A |
| 7. D  | 17. D |
| 8. C  | 18. C |
| 9. B  | 19. D |
| 10. C | 20. B |

**Essai**

1. Gejala
2. Maag
3. Diare
4. Diare
5. Elektrolit
6. Rotavirus
7. Konstipasi/Sembelit
8. Disentri dan Kolera
9. Oralit
10. Garam

**NILAI PRE TEST DAN POS TEST**

**SKOR : 20 X 3 = 60**

**10 X 4 = 40**

**SKOR MAKSIMAL = 100**

**KKM: 65**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020**  
**(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang**

Kelas/Semester : 5 / 1

Tema : Makanan Sehat (Tema 3)

Subtema : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh (Subtema 2)

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 Hari

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan melengkapi peta pikiran, siswa mengidentifikasi penyebab gangguan pada organ pencernaan,
2. Dengan membuat poster, siswa mengulas kembali tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa bersama-sama <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>3. Menyanyikan lagu wajib nasional dengan judul Garuda Pancasila</li> <li>4. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik <b>(Apersepsi)</b></li> </ol> <p>Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari <b>(Motivasi)</b></p>	15 menit
<b>Inti</b>	<p><b>A. Ayo Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan bertanya pada siswa mengenai apa saja yang</li> </ol>	120 menit

	<p>termasuk makanan sehat Empat Sehat Lima Sempurna</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru meminta siswa untuk menyaksikan video pembelajaran tentang Makanan Sehat</li> <li>3. Guru mengarahkan siswa untuk benar-benar memahami tayangan video tersebut</li> <li>4. Guru menjadikan tayangan video pembelajaran sebagai media untuk berkaitan dengan materi Makanan Sehat</li> </ol> <p><b>B. Ayo Berdiskusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan tentang lingkungan sehat, digunakan sebagai awalan untuk pembahasan materi Makanan Sehat</li> <li>2. Kegiatan dilanjutkan dengan membentuk siswa ke dalam bentuk kelompok</li> <li>3. Masing-masing kelompok menentukan kata kunci dari iklan yang mereka buat, kelompok lain mengidentifikasi kata kunci dari iklan tersebut dan mencocokkannya</li> <li>4. Guru menggunakan teks bacaan dan teks percakapan untuk menjembatani diskusi tentang iklan kesehatan dengan penyebab gangguan pencernaan</li> <li>5. Siswa melengkapi peta pikiran tentang penyebab gangguan pencernaan</li> <li>6. Hasil peta pikiran digunakan sebagai bahan diskusi tentang penyebab umum dan gangguan organ pencernaan</li> <li>7. Guru memimpin diskusi kelas dan memberikan penjelasan lebih rinci tentang beberapa gangguan pada organ pencernaan terutama mengenai mag, diare, dan kolera</li> <li>8. Dari diskusi umum tersebut, siswa diminta untuk mengulas kembali tentang beberapa gangguan sistem pencernaan, ulasan mencakup definisi, gejala, cara pencegahan dan penyembuhannya</li> <li>9. Hasil ulasan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengambil nilai KD IPA 3.3 atau sebagai kegiatan tambahan untuk memahami KD IPA 3.3</li> </ol>	
--	--	--

	<p>10. Siswa dapat menggunakan penjelasan guru sebelumnya atau teks bacaan dari pembelajaran sebelumnya sebagai acuan dalam membuat ulasan</p> <p>11. Siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahamannya tentang gangguan organ pencernaan (konstipasi) melalui kegiatan membuat poster</p> <p>12. Melalui kegiatan ini, guru dapat mengukur pemahaman siswa tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan sekaligus melatih siswa untuk bekerja sama dan menghormati keragaman pendapat dalam kelompok</p> <p>13. Guru mengingatkan kepada siswa bahwa pada akhir tugas, dalam kelompok mereka melakukan refleksi mengenai kerja kelompok mereka (kaitkan refleksi siswa dengan keragaman dalam kelompok dan bagaimana keragaman memberikan manfaat dalam kerja kelompok)</p> <p><b>C. Ayo Membaca</b></p> <p>1. Selain sehat secara jasmani, penting bagi kita untuk sehat secara rohani. Kesehatan rohani dapat diperoleh melalui upaya mendekatkan diri kepada Tuhan, berekreasi, sampai kepada mengekspresikan diri ke dalam seni. Seni Tari merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan diri</p> <p>2. Guru menggunakan paragraf penyambung untuk mengaitkan kegiatan IPA dengan SBdP seni tari</p> <p>3. Siswa membaca teks informasi tentang Tari Kancet Papatai dan pola gerakan tarinya</p> <p><b>D. Ayo Berlatih</b></p> <p>1. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapat dan hasil diskusi mereka</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa mampu menyimpulkan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara, bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya</p> <p>4. Penugasan di rumah</p>	1 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagi peran dan tugas dengan orang tuanya</li> </ul> <p>5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, kemudian memberi salam</p>	
--	---	--

### C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Semarang, 13 September 2022  
Guru Kelas V

**Nur Rakhmat, S. Pd**  
NIP. 198607122009031001

**Anita Nurkhikmah, S. Pd**  
NIP. 198901132022212006

## LAMPIRAN

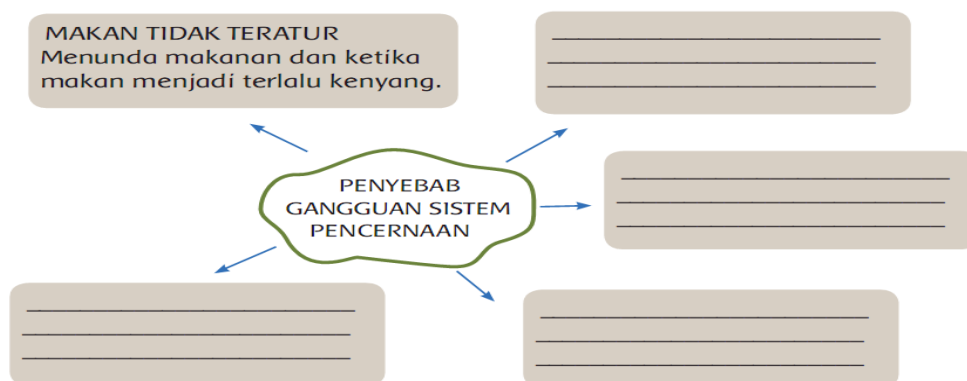
Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presensi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Membuat peta pikiran tentang penyebab gangguan sistem pencernaan

Teknik penilaian : Penugasan

Instrumen : Daftar alternatif jawaban

KD IPA 3.3 dan 4.3



2. Kegiatan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.3
3. Guru memberikan bimbingan kepada siswa ketika siswa melengkapi peta pikiran tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan
4. Alternatif jawaban untuk melengkapi peta pikiran:
  - Mengonsumsi makanan yang mengandung kuman
  - Kebiasaan buruk yang selalu menunda buang air besar
  - Kurangnya mengonsumsi makanan berserat seperti buah dan sayuran
  - Pola makan yang tidak teratur, pikiran yang terlalu tegang/stress
  - Kekurangan vitamin C
  - Terlalu banyak mengonsumsi gula

2. Membuat ulasan tentang gangguan sistem pencernaan

Teknik penilaian : Tes tertulis

Instrumen penilaian : Kunci jawaban

KD IPA 3.3

Coba kita mengulas kembali mengenai beberapa gangguan sistem pencernaan tersebut (ulas mengenai definisi, gejala, cara pencegahan, dan penyembuhannya)

DIARE	MAG	KOLERA
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

- Kegiatan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pengambilan nilai untuk IPA KD 3.3
  - Siswa mengulas kembali dan menuliskan apa yang sudah dipahami tentang maag, diare dan kolera.
  - Hal-hal yang harus ada dalam ulasan adalah definisi, gejala, serta cara pencegahan dan penyembuhan
  - Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga gangguan tersebut
    - Diare dapat terjadi karena adanya iritasi pada selaput dinding usus besar atau kolon, feses penderita diare berbentuk encer. Penyebabnya adalah penderita memakan makanan yang mengandung bakteri atau kuman. Akibatnya gerakan peristaltik dalam usus tidak terkontrol sehingga laju makanan meningkat dan usus tidak dapat menyerap air. Namun, apabila feses yang dikeluarkan bercampur dengan darah dan nanah, kemudian perut terasa mulas, maka gejala tersebut dapat menjadi pertanda penyakit disentri.
    - Orang yang mengalami maag memiliki ciri-ciri rasa perih pada dinding lambung, mual, muntah, dan perut kembung. Gangguan ini disebabkan meningkatnya kadar asam lambung yang dipicu karena pikiran tegang, pola makan yang tidak teratur, dan lain sebagainya.
    - Kolera adalah penyakit infeksi akut yang disebabkan karena mengkonsumsi makanan atau minuman yang sudah terkontaminasi dengan bakteri. Gejala dan tanda kolera adalah diare yang biasanya disertai dengan bintik-bintik putih disertai muntah dan tekanan darah menurun.
3. Membuat poster tentang konstipasi
- Teknik penilaian : Penugasan
- Instrumen penilaian : Produk
- KD IPA 3.3 dan 4.3
- Bagaimana tentang konstipasi? Konstipasi merupakan keadaan dimana usus besar menyerap air secara berlebih sehingga menyebabkan feses menjadi keras. Coba membuat poster iklan masyarakat mengenai konstipasi.

Untuk mempersiapkan poster iklan ini, bentuklah kelompok yang terdiri dari 4 orang. Poster harus meliputi:

- **JUDUL:** ditulis dengan rapi, menarik, dan cukup besar untuk dibaca dari jarak 3 meter
- **ISI :** terdiri dari keterangan umum, penyebab, cara pencegahan, dan penyembuhannya ditulis secara rapi dan mudah dibaca dari jarak 1 meter
- **GAMBAR:** grafik harus original atau digambar sendiri, berwarna, jelas, rapi, dan mampu dilihat dari jarak 2 meter.
- **DESAIN:** poster iklan dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian dan tidak menutup atau mendominasi teks informasi maupun grafik.

Jangan lupa membubuhkan nama-nama anggota kelompokmu dan minimal 2 kalimat refleksi per siswa mengenai proyek ini.

- Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mengintegrasikan penilaian pengetahuan dan keterampilan dalam satu bentuk tugas membuat poster. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menilai poster
- **Judul:** judul yang dipilih sesuai dengan topik dan pesan yang disampaikan oleh poster
- **Isi/teks:** teks atau isi poster harus singkat tetapi padat dan kaya akan informasi, kemudian teks juga harus jelas keterbacaannya. Perhatikan bahwa poster hanya memuat tulisan-tulisan pendek.
- **Desain:** penggunaan warna harus menjadi perhatian dalam pembuatan poster. Ini tentu tujuannya agar poster itu menjadi lebih menarik, pesan yang ingin disampaikan harus dapat menjadi pusat perhatian
- **Gambar:** gambar menarik dan bermakna, mendukung pesan yang ingin disampaikan

**SILABUS TEMATIK KELAS V**

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 2 : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh

Semester : 1 (satu)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>1.3.1 Menerima keberagaman yang ada dalam masyarakat.</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran terhadap adat istiadat yang ada di masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mencari keanekaragaman adat istiadat.</p> <p>4.3.1 Membuat booklet keragaman yang menceritakan keanekaragam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keberagaman sosial budaya masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat booklet yang menceritakan keberagaman adat istiadat dan memberikan contoh kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya dalam masyarakat</li> <li>Menceritakan keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar</li> <li>Menuliskan alasan perlunya gotong royong</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung Jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Internet</li> <li>Lingkungan</li> </ul>

		an adat istiadat.		<p>walaupun memiliki perbedaan dalam hal agama, suku bangsa, pekerjaan, dan usia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan tentang keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitarnya</li> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan tentang keanekaragaman adat istiadat sosial budaya dalam masyarakat</li> </ul>		<p>di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mendemonstrasikan iklan media elektronik, dan mengidentifikasi ciri-ciri bahasa iklan elektronik</li> <li>• Mencermati teks bacaan dan membuat poster, dan menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan</li> <li>• Mendiskusikan bersama kelompok, dan mengidentifikasi ciri-ciri bahasa iklan</li> <li>• Mencermati teks bacaan, siswa mencari informasi tentang properti tari</li> </ul>		
--	--	-------------------	--	---	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati gambar, dan mengidentifikasikan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya</li><li>• Mengamati lingkungan sekitar, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya</li><li>• Mengamati lingkungan sekitarnya, dan mengidentifikasikan dan melaporkan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia.</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati iklan, dan menyebutkan dan menyajikan kata kunci dari paparan iklan elektronik yang diamatinya.</li><li>• Mengamati iklan elektronik, dan mengidentifikasi dan menyajikan kata kunci pada iklan masyarakat</li><li>• Menuliskan alasan mengapa orang-orang yang memiliki perbedaan seperti perbedaan agama, suku bangsa, usia, dan pekerjaan dapat saling membantu dan saling bekerja sama dan menceritakan gambar yang disajikan, siswa menceritakan dan memberikan</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>contoh keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati iklan elektronik, menyebutkan kata kunci dan menyajikan hasil pengamatannya tentang kata kunci dalam iklan elektronik</li><li>• Melengkapi peta pikiran, dan mengidentifikasi penyebab gangguan pada organ pencernaan</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca teks bacaan, dan mencari informasi tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan wawancara, dan menceritakan keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar</li><li>• Menentukan ciri-ciri bahasa iklan, berdasarkan iklan media elektronik yang disediakan</li><li>• Membuat poster, dan mengulas kembali tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan manusia</li><li>• Mempraktikkan tari Papatai, dan memperagakan gerak tari daerah menggunakan properti dengan iringan tari</li><li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan dan membuat booklet</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>keragaman yang menceritakan keanekaragaman adat istiadat dan memberikan contoh kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya dalam masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Berlatih menari, siswa memperagakan gerak tari daerah dengan menggunakan properti</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama : Anita Nurkhikmah, S. Pd.

Asal Instansi : SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang

Pertanyaan :

Pertanyaan

1. Apa kelemahan siswa dalam pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 di kelas?

Jawab: Kurangnya praktik dalam pembelajaran IPA sehingga siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan sulit untuk memahami materi serta dalam pengerjaan soal terasa sulit. Selin itu literasi membaca yang masih kurang.

2. Bagaimana nilai akhir mapel pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 kelas V semester 1 tahun ajaran 2022/2023?

Jawab: Rata-rata nilai nya adalah 78,35 dan ada beberapa anak yang nilainya belum mencapai KKM

3. Media apa yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1?

Jawab: Media yang digunakan adalah video pembelajaran agar siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar

4. Apakah siswa sudah paham materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru?

Jawab: Siswa sudah memahami materi namun terkadang belum bisa menerapkannya di kehidupan nyata (sehari-hari)

5. Apakah dalam pembelajaran IPA Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 1 sumber belajarnya sudah memadai?

Jawab: Dalam pembelajaran IPA sumber belajarnya kurang memadai, sekolah hanya menggunakan dua buku penerbit dan internet, padahal siswa membutuhkan sumber belajar yang banyak yang lebih inovatif dan memotivasi siswa dalam belajar

Guru Kelas V

Anita Nurkhikmah, S. Pd.  
NIP. 198901132022212006

**LAMPIRAN 3 HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA, WALI MURID  
DAN GURU**

NAMA SISWA (ANGKET TANGGAPAN SISWA) KELAS V SD NEGERI  
TUGUREJO 02 KOTA SEMARANG

SKOR MAKSIMAL = 44

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR ANGKET</b>	<b>PERSENTASE SKOR %</b>
1	Siswa 1	40	91
2	Siswa 2	38	86
3	Siswa 3	35	80
4	Siswa 4	35	80
5	Siswa 5	39	89
6	Siswa 6	40	91
7	Siswa 7	38	86
8	Siswa 8	41	93
9	Siswa 9	44	100
10	Siswa 10	38	86
11	Siswa 11	44	100
12	Siswa 12	38	86
13	Siswa 13	44	100
14	Siswa 14	38	86
15	Siswa 15	44	100
16	Siswa 16	44	100
17	Siswa 17	36	82
18	Siswa 18	44	100
19	Siswa 19	39	89
20	Siswa 20	35	80
21	Siswa 21	40	91
22	Siswa 22	38	86

23	Siswa 23	39	89
24	Siswa 24	40	91
25	Siswa 25	35	80
26	Siswa 26	40	91
27	Siswa 27	44	100
28	Siswa 28	38	86
29	Siswa 29	41	93
30	Siswa 30	44	100
31	Siswa 31	40	91
JUMLAH			2803
RATA-RATA			90

**SISWA KELAS V SD NEGERI TUGUREJO 02 KOTA SEMARANG**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>	<b>Kriteria</b>
1	Siswa 1	68	76	Tuntas
2	Siswa 2	79	91	Tuntas
3	Siswa 3	21	70	Tuntas
4	Siswa 4	28	70	Tuntas
5	Siswa 5	79	88	Tuntas
6	Siswa 6	79	85	Tuntas
7	Siswa 7	67	76	Tuntas
8	Siswa 8	82	91	Tuntas
9	Siswa 9	79	85	Tuntas
10	Siswa 10	75	86	Tuntas
11	Siswa 11	79	69	Tuntas
12	Siswa 12	64	88	Tuntas
13	Siswa 13	79	88	Tuntas
14	Siswa 14	64	75	Tuntas
15	Siswa 15	50	69	Tuntas
16	Siswa 16	78	77	Tuntas
17	Siswa 17	22	69	Tuntas
18	Siswa 18	51	73	Tuntas
19	Siswa 19	61	76	Tuntas
20	Siswa 20	55	69	Tuntas
21	Siswa 21	60	76	Tuntas
22	Siswa 22	33	76	Tuntas
23	Siswa 23	70	85	Tuntas
24	Siswa 24	58	85	Tuntas
25	Siswa 25	33	69	Tuntas
26	Siswa 26	65	85	Tuntas
27	Siswa 27	77	81	Tuntas

28	Siswa 28	42	70	Tuntas
29	Siswa 29	70	85	Tuntas
30	Siswa 30	60	70	Tuntas
31	Siswa 31	62	76	Tuntas
	JUMLAH	1890	2429	
	RATA-RATA	60,96	78,35	

Nama: ASTIMVRUM

Kers = 5

pre test

1. C. LTB
2. C. Dokter
3. D. M203
4. D. obat sputa peruk
5. D. karena akibat serotip film
6. D. karena makanan media tercemar bakteri
7. b. perit miltik
8. C. virus dan bakteri
9. d. Adenovirus
10. D. Usus

11. b. toleransi
12. a. mawon 2000 asam
13. d. Usus buntu
14. D. pusi berubah warna feses menuraj dan dang-dang
15. d. Usus buntu
16. C. Penyakit usus
17. C. Akutis mactron
18. D. tumor air besar ender dan sering
19. d. 2 dan 5
20. D. kram perut asin mal

K. garam

Korolik

3. dsometri dan apa  
 K. Sumati  
 B. k. acm  
 K. bakteri  
 Z. Diare  
 B. Diare  
 B. mab  
 K. tercemar

$$\begin{array}{r}
 B = 7 \times 3 = 21 \\
 0 \times 4 = 0 \\
 \hline
 21
 \end{array}$$

(21)

Pre Test

Nama: Halimatul Mufidah  
Kelas: 5

1. C. Lada  
2. C. Dokter  
3. A. Maag  
4. C. Iklan  
5. d. karena dibuat seperti film  
6. d. karena makanan mudah tercemar bakteri  
7. C. dibawa ke rumah sakit  
8. C. Virus dan bakteri  
9. b. Rotavirus  
10. C. mulut

11. C. Intoleransi  
12. b. Mengkonsumsi larutan gula dangaram  
13. d. Usus buntu  
14. C. Diare, feses berubah warna, dan dehidrasi  
15. C. Diare  
16. a. Bakteri yang masuk pada tempat minuman  
17. d. Intoleransi makanan  
18. a. Demam  
19. d. 2 dan 5  
20. d. Buang air besar encer, Rusing, badan pegal

- |                |                       |
|----------------|-----------------------|
| ① gejala diare | ⑥ Rotavirus           |
| ② maag         | ⑦ sembelit            |
| ③ Diare        | ⑧ disentri dan kolera |
| ④ sakit diare  | ⑨ Cairan orali t      |
| ⑤ elektrolit   | ⑩ Larutan garam       |

82

$$B = 14 \times 3 = 42$$

$$10 \times 4 = 40$$

82

Pre kuis

Post kuis

Nama: Rizka Sekar Wangi  
Kelas: 5/V

1. C. lada
2. C. dolbet
3. a. mag
4. C. ikan
5. ~~a~~ karena di lobak seperti film
6. d karena makanan mudah tercemar bakteri
- 2 d terkena diare beres
8. C. virus dan bakteri
9. C. Rotavirus
10. C. mulut
11. C. intoleransi
12. b. mengonsumsi: Larutan dan gula
13. d. usus buntu
14. a. feses berbau warna, feses mengeras, dan dehidrasi
15. C. diare
16. a. bakteri yang masuk Pada tempat minuman
17. a. bakteri yang masuk Pada tempat makanan
18. a. buang air besar encer dan Sering
19. B. 2 dan 3
20. a. kram, Perut, Pusing, mual

1. gejala
2. mag
3. diare
4. diare
5. berak
6. nota Virus
7. ~~Gejala~~
8. kolera dan disentri
9. oralit
10. garam

$$B = 11 \times 3 = 33$$

$$9 \times 4 = 36$$

NAMA: ABBA  
KEKAS: 5/3  
POSE: 1050

1. C. LALA
2. C. DOCKER
3. A. NAAG
4. C. LALA
5. D. KAREP di BUAL SAPER SI FILM
6. D. KAREP MAKANAN MUDAH TERCEMAT BAKTERI
7. B. BERAKAR DIAKIBARAT
8. C. UTUS DAN BAKTERI
9. B. ROBA VIRUS
10. C. MUBUT
11. C. INTOLERANSI
12. B. MENGUNAKAN KARSI GULA DAN JALAM
13. D. USUS BUNGU
14. D. DIARE, FOCUS BECBAH WARNA, DAN BENTU DIARI
15. C. DIARE

1. JOJALA
2. NAAG
3. DIARE
4. DIARE
5. ~~naag~~ ecectroia
6. ROZAVIUS
7. Sembelit
8. oecia an dienteri
9. scabie
10. JAM PANGLA

16. A. DIARE yang sering pada kram
17. D. intoleransi makanan
18. C. PUSING
19. D. 2 DAN 5
20. B. KRAM MELUBINGERI CERUT, KRAMBUS

91

$$17 \times 3 = 51$$

$$10 \times 4 = 40$$



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TUGUREJO 02**  
 Jl. Tapak Sari Tugurejo Kec. Tugu Semarang. Tlp: (024) 86456634

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/076/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rakhmat, S. Pd  
 NIP : 198607122009031001  
 Pangkat/Gol Ruang : Penata / III c  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri Tugurejo 02

Menyatakan bahwa :

Nama : Lilis Sutarti  
 NIM : 0103520091  
 Fakultas : Pascasarjana  
 Program Studi : Pendidikan Dasar  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang  
 Pelaksanaan Penelitian : 04- 21 Oktober 2022  
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Model Pembelajaran Luring Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tugurejo 02. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Oktober 2022  
 Kepala Sekolah  
  
 Nur Rakhmat, S. Pd  
 NIP. 198607122009031001

**NAMA WALI MURID(ANGKET TANGGAPAN WALI MURID) KELAS V  
SD NEGERI TUGUREJO 02 KOTA SEMARANG**

SKOR MAKSIMAL: 32

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR ANGKET</b>	<b>PERSENTASE SKOR %</b>
1	Wali Murid 1	24	75
2	Wali Murid 2	30	94
3	Wali Murid 3	24	75
4	Wali Murid 4	24	75
5	Wali Murid 5	24	75
6	Wali Murid 6	28	88
7	Wali Murid 7	24	75
8	Wali Murid 8	24	75
9	Wali Murid 9	27	84
10	Wali Murid 10	24	75
11	Wali Murid 11	28	88
12	Wali Murid 12	30	94
13	Wali Murid 13	24	75
14	Wali Murid 14	24	75
15	Wali Murid 15	26	81
16	Wali Murid 16	24	75
17	Wali Murid 17	29	91
18	Wali Murid 18	28	88
19	Wali Murid 19	24	75
20	Wali Murid 20	32	100
21	Wali Murid 21	29	91
22	Wali Murid 22	24	75
23	Wali Murid 23	25	78
24	Wali Murid 24	24	75

25	Wali Murid 25	25	78
26	Wali Murid 26	24	75
27	Wali Murid 27	29	91
28	Wali Murid 28	25	78
29	Wali Murid 29	24	75
30	Wali Murid 30	25	75
31	Wali Murid 31	26	81
JUMLAH			2506
RATA-RATA			81

**ANGKET TANGGAPAN GURU SD NEGERI TUGUREJO 02 KOTA SEMARANG**

SKOR MAKSIMAL: 48

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>SKOR ANGKET</b>	<b>PERSENTASE SKOR %</b>
1	Guru 1	41	85
2	Guru 2	42	88
3	Guru 3	45	94
4	Guru 4	40	83
Jumlah			350
Rata-rata			87

### LAMPIRAN 4 HASIL UJI ANALISIS DATA

A NO	B NAMA	NOMOR BUTIR SOAL																			
		C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	AKBAR AZKA NUGRAHA	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	ARBA JULIAN ANDRIANO	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	ASTINGRUM	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	CHELSEA OKTAVIA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
5	CITRA FATMAWATI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	FADHLI ANNUR AMRULLAH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	FARZA REVANDA FRIVATU	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
8	HALIMATUL MUFIDAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
9	HASNA MAISYA FIRDAUS	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	IKBAR ARAFAH AZHAR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
11	IQLIMA SEKAR KINANTI	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
12	KIRANA NATHANIA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
13	KIRANA SAPUTRI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	LOVY KAYLA FEBIANCHA	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
15	LUCKY BAGUS PRATAMA	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	MECCA CHILA VALENCIA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
17	MOHAMMAD FAHRIL AKMAL	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
18	MUHAMAD ORLANDO	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
19	MUHAMMAD ALFA TSURAYYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0

A NO	B NAMA	NOMOR BUTIR SOAL									
		C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	AKBAR AZKA NUGRAHA	2	4	3	3	3	4	1	2	3	3
2	ARBA JULIAN ANDRIANO	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4
3	ASTINGRUM	3	2	2	4	2	3	2	1	3	3
4	CHELSEA OKTAVIA	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4
5	CITRA FATMAWATI	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
6	FADHLI ANNUR AMRULLAH	2	4	3	4	3	3	2	2	4	4
7	FARZA REVANDA FRIVATU	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4
8	HALIMATUL MUFIDAH	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
9	HASNA MAISYA FIRDAUS	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4
10	IKBAR ARAFAH AZHAR	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4
11	IQLIMA SEKAR KINANTI	3	4	2	3	3	3	2	2	2	3
12	KIRANA NATHANIA	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4
13	KIRANA SAPUTRI	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
14	LOVY KAYLA FEBIANCHA	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4
15	LUCKY BAGUS PRATAMA	2	2	4	3	4	2	2	1	2	2
16	MECCA CHILA VALENCIA	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4
17	MOHAMMAD FAHRIL AKMAL	4	4	3	4	3	3	2	2	4	4
18	MUHAMAD ORLANDO	3	2	4	3	4	2	3	2	2	3
19	MUHAMMAD ALFA TSURAYYA	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3
20	MUHAMMAD RIZAL	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3
21	MUHAMMAD SYAHRIL RAFAA	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4

**LAMPIRAN 5 FOTO PENELITIAN**







## LAMPIRAN 6 PROSES PEMBUATAN VIDEO

