

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PLOTAGON DAN KINEMASTER TEMA 7 SUBTEMA
PEMBELAJARAN 3 DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SD**

SKRIPSI

Oleh:

TANTINA MINDRIANINGSIH

NIM: 1786206057



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PLOTAGON DAN KINEMASTER TEMA 7 SUBTEMA
PEMBELAJARAN 3 DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

TANTINA MINDRIANINGSIH

NIM: 1785206057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PLOTAGON DAN KINEMASTER TEMA 7 SUBTEMA
PEMBELAJARAN 3 DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SD**

SKRIPSI

Oleh:

Tantina Mindrianingsih

NIM: 1786206057

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 22 Juli 2021**

Dosen Pembimbing



(Yulia Eka Yanti, M. Pd)

NIDN. 0729078802

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

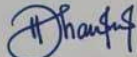
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Juli 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

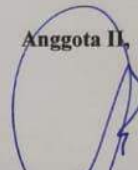
Pada hari : Rabu
Tanggal : 28 Juli 2021

Anggota I,



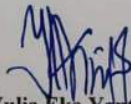
(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)
NIDN. 0721069102

Anggota II,



(Adzimatnur Muslihasari, M. Pd)
NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,



(Yulia Eka Yanti, M. Pd)
NIDN. 0729078802

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M. Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantina Mindrianingsih

NIM : 1786206057

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,

Yang membuat pernyataan,



Tantina Mindrianingsih

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SD. Laporan penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini yaitu:

1. Drs.KH.Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang
2. Diana Kusumaningrum, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Yulia Eka Yanti, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ibu Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M. Pd selaku dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan-arahan agar skripsi ini selesai.
5. Ibu Adzimatnur Muslihasari, M. Pd selaku sekretaris penguji yang memberikan dukungan kepada saya hingga terselesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
7. Bapak Sukirno, S.Pd.H selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Babadan yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di lembaganya.

8. Ibu Liswati, S.Pd. selaku guru di SD Negeri 3 Babadan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti sampai tahap ini.
9. Kedua orang tua yang tak kenal lelah dalam memberikan dukungan kepada peneliti baik dukungan material maupun dukungan moral sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Suamiku dan anak tercinta yaitu Antok Suprayogi dan Aneesah Jasmine yang tak pernah lelah memberikan motivasi, dukungan dan selalu mengingatkan untuk tetap bersabar dalam segala hal.
11. Kedua mertua yang selalu memberikan dukungan baik dukungan material maupun moral sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
12. Untuk teman terdekatku sekaligus kakak yaitu Yani Purwanti yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk tetap menjadi orang yang kuat.
13. Sahabat Program Studi PGSD 17B yang selalu memberikan semangat dan berjuang bersama selama 4 tahun ini.
14. Keluarga besar Mun Family dan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari penulisan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Malang, 28 Juli 2021



Tantina Mindrianingsih

ABSTRAK

Mindrianingsih, Tantina. 2021. “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SD.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Yulia Eka Yanti, M.Pd

Kata Kunci: *Media Plotagon, Kinemaster, Minat Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tema 7 kelas II SD Negeri 3 Babadan. Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3, 2) Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dalam materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3, 3) Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II di SD Negeri 3 Babadan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif menggunakan metode *Research and Development (R&D)* mengacu pada model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan instrument penelitian yang diperlukan meliputi: observasi, pengisian angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* valid dan layak sebagai media pembelajaran dengan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan media. Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media video animasi sangat rendah total skor keseluruhan 1093,75 dengan rata-rata 54,68 ketuntasan klasikal mencapai 20%. Setelah menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan, total skor keseluruhan meningkat mejadi 1882,25 rata-rata 94,11 ketuntasan klasikal 100%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* valid dan layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Mindrianingsih, Tantina. 2021. Development of Plotagon and Kinemaster Based Animated Video Media Theme 7 Sub Theme 2 Learning 3 to increase the Learning interest of 2nd grade Students at Elementary School. Thesis Department of Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Yulia Eka Yanti, M.Pd

Keyword: *Plotagon*, *Kinemaster Media*, Learning Interest

This research is motivated by the low interest in learning of students in theme 7 2nd grade subjects at Elementary School 3 Babadan. The objectives of this research are: 1) To determine the validity of *Plotagon* and *Kinemaster* based animated video media in learning Theme 7 Sub-theme 2 learning 3, 2) To determine the feasibility of *Plotagon* and *Kinemaster* based animated video media in the material for Theme 7 Sub-theme 2 learning 3, 3) To increase the learning interest of 2nd student at Elementary School 3 Babadan.

The type of research used is qualitative research using the Research and Development (R&D) method referring to the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). In collecting data the researcher used the necessary research instruments including observation, filling out questionnaires and documentation.

The result showed that the *Plotagon* and *Kinemaster* based animated video media, is valid and feasible as a learning medium with revisions based on suggestions from material and media experts. The learning interest of students before using animated video media was very low, the total score was 1093.75 with an average 54.68 classical completeness reached 20%. After using animated video media, there was a significant increase, the total score increased 1882.25 with an average of 94.11 classical completeness of 100%. It can be said that *Plotagon* and *Kinemaster* based animated video media are valid and feasible use to increase students interest in learning.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

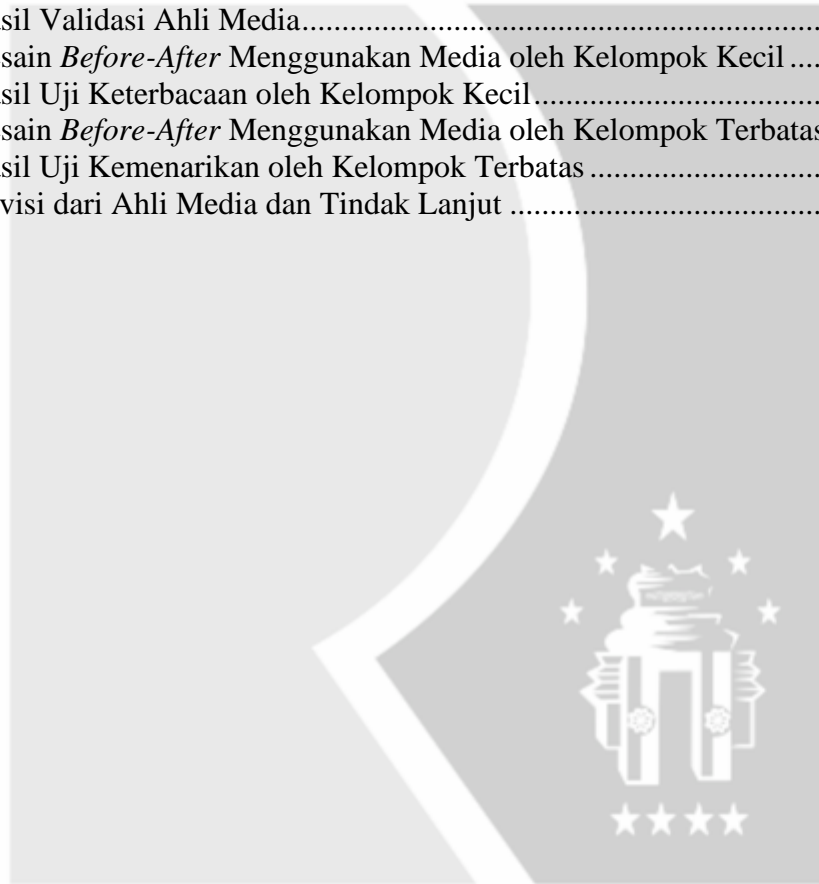
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL SKRIPSI LEMBAR KEDUA.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk.....	6
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media.....	11
2. Pengertian Pembelajaran.....	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
B. Media Video Animasi.....	17
1. Pengertian Video Animasi.....	17
2. Jenis-Jenis Animasi.....	18
3. <i>Plotagon</i>	21
4. <i>Kinemaster</i>	22
5. Manfaat Video Animasi.....	22
C. Pembelajaran Tematik.....	23
D. Pembelajaran Tema 7 Subtema 2.....	24
E. Minat Belajar.....	25
1. Pengertian Minat Belajar.....	25
2. Fungsi Minat Belajar.....	26
3. Indikator Minat.....	27
F. Penelitian Terkait.....	28

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	32
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	32
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan.....	35
D. Prosedur penelitian dan Pengembangan.....	36
E. Rancangan Uji Coba Produk.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	43
B. Hasil Uji Coba Produk.....	56
C. Revisi Produk.....	71
D. Kajian Produk Akhir.....	72
E. Keterbatasa Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR RUJUKAN	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

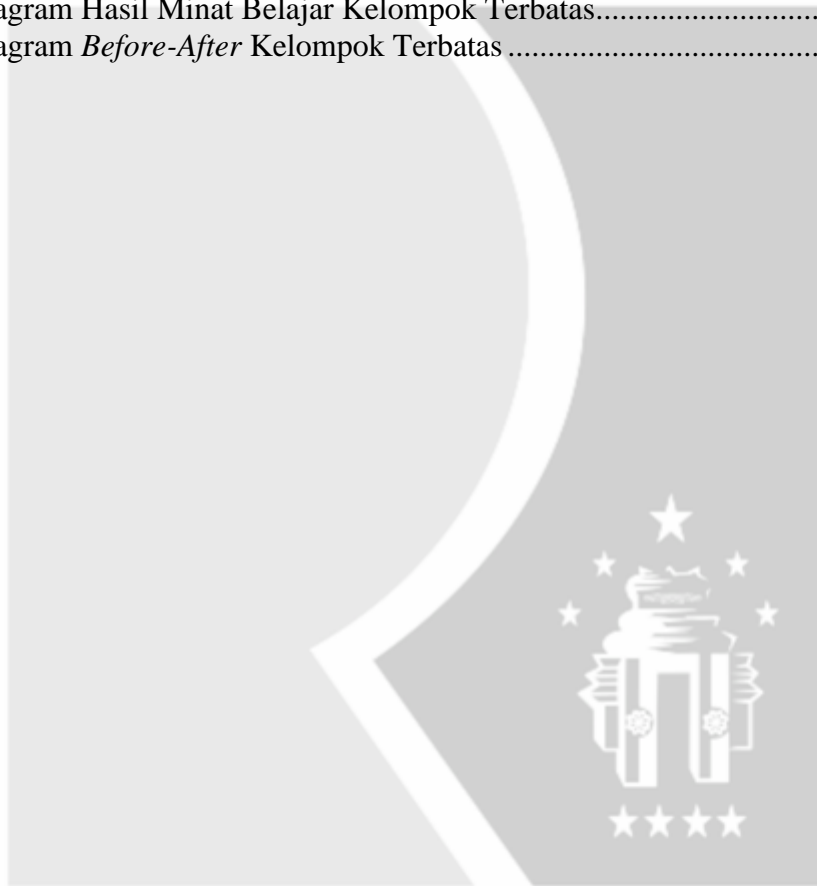
Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	25
3.1 Skala Minat	41
3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media	41
3.3 Kategori Skor Menggunakan Skala Likert.....	41
3.4 Kriteria Interpretasi Skor.....	42
4.1 Tampilan Cover Media	45
4.2 Tampilan Isi Media	46
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	56
4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
4.5 Desain <i>Before-After</i> Menggunakan Media oleh Kelompok Kecil	62
4.6 Hasil Uji Keterbacaan oleh Kelompok Kecil.....	63
4.7 Desain <i>Before-After</i> Menggunakan Media oleh Kelompok Terbatas.....	67
4.8 Hasil Uji Kemenarikan oleh Kelompok Terbatas	68
4.9 Revisi dari Ahli Media dan Tindak Lanjut	72



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Tahapan Model ADDIE	33
3.2 Desain <i>Before-After</i>	37
4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	57
4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	58
4.3 Diagram Hasil Minat Belajar Kelompok Kecil.....	60
4.4 Diagram <i>Before-After</i> Kelompok Kecil	63
4.5 Diagram Hasil Minat Belajar Kelompok Terbatas.....	65
4.6 Diagram <i>Before-After</i> Kelompok Terbatas	67



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	83
Lampiran 2 Kisi-kisi Lembar Observasi Pembelajaran	84
Lampiran 3 Lembar Observasi	85
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	87
Lampiran 5 Lembar Angket Minat Belajar	89
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Validasi	91
Lampiran 7 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	92
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 10 Kisi-kisi Respon Siswa	99
Lampiran 11 Lembar Angket Kemenarikan Media	100
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Keterbacaan Media	102
Lampiran 13 Lembar Angket Keterbacaan Media	103
Lampiran 14 Silabus Tema 5 Subtema 2	105
Lampiran 15 Rancangan Perencanaan Pembelajaran	110
Lampiran 16 <i>Story Board</i>	119
Lampiran 17 <i>Flow Chart</i>	122
Lampiran 18 Lembar Validasi Ahli Materi	126
Lampiran 19 Lembar Validasi Ahli Media	129
Lampiran 20 Angket Respon Sebelum Menggunakan Media oleh Kelompok Kecil	132
Lampiran 21 Angket Respon Sesudah Menggunakan Media oleh Kelompok Kecil	135
Lampiran 22 Hasil Observasi Minat Belajar Kelompok Kecil (Sebelum)	138
Lampiran 23 Hasil Observasi Minat Belajar Kelompok Kecil (Sesudah)	139
Lampiran 24 Data Hasil Uji Coba <i>Before-After</i> Menggunakan Media Kelompok Kecil	140
Lampiran 25 Angket Keterbacaan Media oleh Kelompok Kecil	141
Lampiran 26 Angket Respon Sebelum Menggunakan Media oleh Kelompok Terbatas	144
Lampiran 27 Angket Respon Sesudah Menggunakan Media oleh Kelompok Terbatas	147
Lampiran 28 Hasil Observasi Minat Belajar Kelompok Terbatas (Sebelum)	150
Lampiran 29 Hasil Observasi Minat Belajar Kelompok Terbatas (Sesudah)	151
Lampiran 30 Data Hasil Uji Coba <i>Before-After</i> Menggunakan Media Kelompok Terbatas	152
Lampiran 31 Angket Kemenarikan Media oleh Kelompok Terbatas	153
Dokumentasi	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan menurut Tirtaraharjda dan La Sulo (2014) adalah sesuatu yang universal dan berjalan terus menerus tanpa ada putusanya dari generasi ke generasi. Upaya memanusiaikan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar belakang sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu. Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha seseorang dalam memanusiaikan manusia dengan cara memelihara, memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasannya. Pendidikan merupakan usaha sadar antara pendidik dan peserta didik dalam hal untuk membentuk dan mengembangkan perilaku, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensi yang ada pada diri seseorang. Pendidikan tidak hanya dibatasi oleh empat dinding saja, dimanapun dan kapanpun berada dapat dilakukan tanpa ada putusanya.

Menurut Kemendikbud (2020) menteri pendidikan Nadhiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona (Covid-19). Menurut Aji (2020) pandemi COVID-

19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi, termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan pendidik mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena Covid-19. Pelaksanaan pengajaran berlangsung secara online. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, efektif, dan efisien, dan mudah diakses oleh peserta didik di manapun berada.

Pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya faktor pendukung, salah satunya faktor tersebut adalah media yang digunakan. Pendidik bukanlah satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan belajar siswa, karena peran pendidik saat ini adalah sebagai fasilitator. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar, pendidik juga harus mumpuni dalam menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dipertegas oleh Arsyad (2013) bahwa media merupakan sebuah jembatan pengantar bagi pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Media merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan yang berisi materi pembelajaran kepada peserta didik agar mudah dipahami. Hal ini meminimalisir para peserta didik yang enggan

dan kurangnya adanya minat dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar secara digital.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus sampai September di SD Negeri 3 Babadan, ditemukan masalah bahwa; (a) metode yang digunakan di kelas II SD Negeri 3 Babadan saat pembelajaran adalah menggunakan metode ceramah dan diskusi; (b) sedikitnya media pembelajaran yang dimiliki oleh lembaga sekolah; (c) kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Hal ini karena pendidik hanya mengandalkan LKS, buku cetak, media gambar, dan papan tulis, saat menerangkan materi tersebut; (d) penggunaan model pembelajaran secara konvensional ini membuat peserta didik menjadi pasif, sehingga mengakibatkan kurang keaktifan dan rendahnya minat dalam belajar; (e) peserta didik kurang memperhatikan saat pendidik menjelaskan, ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada juga yang bermain sendiri, ini menandakan bahwa minat peserta didik saat pembelajaran sangat rendah.

Mengacu pada hasil observasi tersebut, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi. Menurut Putri (2016) bahwa dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan nilai yang sebelum menggunakan media tersebut nilainya rendah. Media animasi ini memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia dalam hal (mendengarkan, membaca, berbicara, menulis) dan ditunjukkan nilai para peserta didik di SDN Pendowoharjo meningkat. Permatasari dkk (2019) menyatakan bahwa

media pembelajaran video animasi tangan bergerak dengan konteks lingkungan layak digunakan dan dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV tentang kegiatan ekonomi material berdasarkan potensi alam. Menurut Munir (2017) video animasi adalah merupakan pergerakan subjek atau gambar sehingga bisa berubah posisi letaknya, objek juga mengalami perubahan warna dan bentuknya sehingga peserta didik akan menyukai media tersebut, karena bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran. Manfaat lain mengembangkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi, keinginan, sedangkan berminat diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati, keinginan terhadap sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat adalah keinginan kecenderungan hati terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Sujanto (2013) menyatakan minat adalah sesuatu pemusatan terhadap sesuatu yang tidak disengaja yang terlahir atas kemauanya yang tergantung dari bakat dan lingkungan. Disimpulkan bahwa minat adalah keinginan, ketertarikan dan keterlibatan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang dirasa sangat penting bagi dirinya pribadi dengan perasaan senang.

Berdasarkan paparan diatas maka diambil sebuah penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Di SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media yang dimiliki oleh lembaga sekolah.
2. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi.
3. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik guna untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik
4. Kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif.
5. Kurang adanya perasaan senang, keterlibatan, keinginan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi hanya meliputi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika.
2. Materi kata sapaan, mengidentifikasi karakteristik individu di sekolah, dan mengenal pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$.
3. Kurang adanya perasaan senang, keterlibatan, keinginan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran di kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* terhadap proses pembelajaran tematik?
2. Bagaimana kelayakan video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* terhadap proses pembelajaran tematik?
3. Apakah media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas maka, tujuan pengembangan akan dibahas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* terhadap pembelajaran tematik.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* terhadap pembelajaran tematik.
3. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* pada pembelajaran tematik.

F. Spesifikasi Produk

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik muatan PPKn

(menggolongkan karakteristik teman di sekolah berdasarkan jenis kelamin), Bahasa Indonesia (kata sapaan pada domgeng), Matematika (menentukan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$). Media ini akan dikemas semenarik dan sekreatif mungkin agar meningkatkan minat belajar siswa sehingga menghasilkan ketertarikan para peserta didik yang sulit untuk memahami materi dan lemah dalam belajar. Oleh karena itu proses pembuatannya diperlukan aplikasi *plotagon* untuk menghasilkan karakter animasi dan suara yang menarik. Apabila proses animasi dan suara selesai, kemudian diedit melalui aplikasi *kinemaster* untuk menambahkan efek lainnya.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

- a. Memberikan wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama pengaplikasian multimedia dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* pada pembelajaran tematik.
- b. Sebagai refrensi pengembangan produk digital pada pembelajaran tematik melalui video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster*.
- c. Menghasilkan produk yang sangat efektif dan efisien karena pembelajaran bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

d. Pengembangan media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* pada pembelajaran tematik merupakan suatu upaya untuk meminimalisir kondisi darurat saat ini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti sebagai mahasiswa dan calon guru dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya pemanfaatan dan kegunaan media media pembelajaran pada proses belajar mengajar.

b. Bagi pendidik

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini, pendidik akan termotivasi menjadi lebih memahami tentang teknologi digital dan terpacu untuk membuat media pembelajaran dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan menggunakan media akan tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan minat belajar dalam kesehariannya dengan bantuan media video animasi.

d. Bagi sekolah

Manfaat yang di dapatkan oleh lembaga sekolah adalah mengetahui konsep baru dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif, kreatif, dan efisien sesuai dengan kondisi saat ini.

e. Bagi pemerintah

Penelitian ini bisa memberikan informasi mengenai solusi-solusi untuk masalah yang terjadi di Negara Indonesia saat ini, sehingga pendidikan tidak sampai lemah dalam kondisi apapun dalam menciptakan pembelajaran digital interaktif antara pendidik dan peserta didik.

H. Definisi Operasional

Penelitian dan pengembangan ini terdapat berbagai istilah yang digunakan dalam judul, yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya. Berikut ini akan dijelaskan tentang beberapa definisi operasional:

1. Media video animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga bisa berubah posisi dan letaknya, objek juga mengalami perubahan warna dan bentuknya. Media video animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* dalam penelitian ini dapat dibuat menggunakan aplikasi *plotagon* dan di edit menggunakan aplikasi *kinemaster*. *Plotagon* memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Animator hanya memilih latar (*background*) dan memasukkan teks (*Script*) cerita untuk animasi. Aplikasi *kinemaster* memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipakai di setiap fitur-fiturnya yang menyerupai editor pada komputer. *Kinemaster* bisa diunduh melalui <https://playstore.com>. Media animasi berbasis *plotagon* dan *kinemaster* dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara melalui link *youtube*, yang berisi materi-materi.

2. Minat belajar yaitu sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Minat belajar merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu untuk mempelajari atau menekuni pembelajaran. Indikator dari minat adalah sebagai berikut: a) perasaan senang dalam mempelajari suatu hal; b) perhatian dalam kegiatan yang disenangi; c) ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas; d) keterlibatan peserta didik dalam suatu kegiatan. Minat dapat diukur dengan menggunakan angket.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT