

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dapat berpengaruh terhadap berbagai hal, salah satunya terhadap pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar (KBM) di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini. Maka, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dari segi bahan ajar maupun media yang mendukung pembelajaran tersebut agar menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna untuk meningkatkan Efektivitas pembelajaran siswa di sekolah.¹ Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. tingkat ketercapaian itu berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal diterima oleh peserta didik. Pembelajaran yang efektif itu juga tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran yang berkualitas karena kualitas hasil belajar itu tergantung pada efektivitas pembelajaran yang terjadi di dalam proses pembelajaran peserta didik itu sendiri.²

Kurikulum Nasional saat ini yaitu kurikulum 2013 yang dibentuk dan diawasi oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan agar materi pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Juga perlunya pembelajaran yang

¹ Khairun Nisa, 'Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar' (UIN Ar-Raniry, 2021), p. 1.

² Punaji Setyosari, 'Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2017), 20–30.

mampu mengembangkan kreativitas siswa, keefektifan pembelajaran siswa, dan yang sangat diperlukan adalah pendidikan karakter siswa.³

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa integrasi mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.⁴ Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.⁵

Hal ini selaras dengan yang terjadi di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare sebagai tempat peneliti akan melakukan penelitian. Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan informasi mengenai Pembelajaran di sekolah tersebut yaitu menerapkan kurikulum 2013. Pada pembelajaran Tema 6 “Lingkungan Sehat, Bersih, dan Asri” Subtema 1 “Lingkungan Rumahku” kelas 1 terdapat integrasi pembelajaran yang berisi gabungan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, PJOK, serta SBdP. Dalam menyampaikan pembelajaran guru menggunakan media namun kurang tepat. Media yang digunakan di sana berupa gambar. Namun, media ini masih monoton isi materinya. Padahal, di kelas tersebut terdapat fasilitas sekolah berupa LCD proyektor dan televisi yang bisa digunakan untuk pembelajaran, tetapi jarang digunakan. Selain permasalahan yang terkait penggunaan media, metode pembelajaran yang

³ Siti Azizah, Eko Ariwidodo, and Iswah Adriana, ‘Implementasi Pendekatan Scientific Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Kurikulum 2013 Di SMPN 1 Pamekasan’, *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9.2 (2015), 296–315.

⁴ D Daryanto and A Dwicahyo, ‘Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013’, *Yogyakarta: Gava Media*, 2014.

⁵ *Ibid*, Hal. 3.

digunakan guru untuk menyampaikan materi masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah. tetapi didominasi dengan metode *webbed* dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran *webbed* adalah metode pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan metode pengembangan dimulai dari menentukan tema tertentu yang ditetapkan dengan cara negosiasi siswa atau dapat pula dengan cara berdiskusi bersama antara guru dan siswa. Setelah tema disepakati, kemudian dikembangkan menjadi beberapa subtema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang studi, kemudian dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan oleh siswa.⁶ Metode tersebut sudah termasuk metode pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013. Meskipun sudah menggunakan Metode *Webbed* namun siswa masih tetap kesulitan dalam memahami materi karena ada beberapa materi yang masih bersifat abstrak dan harus dikongkritkan. Cara mengkongkritkan bisa menggunakan media *Animaker* yang dikembangkan. Dunia Pendidikan memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Terlebih lagi dengan kegiatan pembelajaran yang saat ini menekankan pada keterampilan proses. Maka, kiranya peranan multimedia pada pembelajaran semakin penting.

Melihat adanya permasalahan yang ada di dalam kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare ini maka perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran dengan tepat. Guru perlu memilih multimedia pembelajaran yang

⁶ A Bunga Intang and Andi Hamsiah, 'Penerapan Model Pembelajaran Webbed Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III-C SD Negeri Beroanging Kota Makassar', *Bosowa Journal of Education*, 2.1 (2021), 9–15.

sesuai dengan materi dan mampu menemukan motivasi belajar siswa agar siswa minat mengikuti pembelajaran tematik di kelas. Multimedia merupakan suatu konsep teknologi untuk menyajikan informasi, yang terdiri dari beberapa gabungan atau kombinasi gambar, suara, animasi, video, yang menjadikan alasan mengapa multimedia sangat populer untuk saat ini. Perkembangan multimedia tidak hanya terbatas pada perkembangan perangkat lunak dan kegunaannya, dan saat ini telah banyak digunakan dalam lingkup usaha, pendidikan, dan instansi pemerintahan.⁷

Multimedia itu sendiri sudah dikemas ke dalam berbagai jenis sesuai dengan perkembangan zaman dan disesuaikan dengan berbagai karakteristik siswa. Salah satu multimedia yang dapat menarik minat belajar siswa di kelas 1 berupa video pembelajaran. Maka, peneliti melakukan penelitian pengembangan multimedia berbasis *Animaker*. Multimedia berbasis *Animaker* merupakan sebuah aplikasi program platform yang berbasis online atau Website yang digunakan untuk membuat animasi presentasi pembelajaran berbasis komputer ataupun android. Sejalan dengan pendapat Munawar, yang mengatakan bahwa *animaker* merupakan suatu inovasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran untuk mendapatkan multimedia yang kreatif untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.⁸

⁷ Mudiyanto Setiawan, Arie S M Lumenta, and Virginia Tulenan, 'Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri I Bitung, Kelas VI)', *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6.4 (2017), 194–204.

⁸ Hadriwani Sirni, 'Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Mtsn 2 Lombok Barat' (Universitas Mataram, 2023).

Multimedia berbasis *Animaker* yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini memiliki fitur – fitur lengkap mulai dari infografik, hasilnya dapat dibuat video animasi berdurasi dengan panjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD. Jenis Video Animasi yang terdapat dalam Multimedia berbasis *Animaker* yang dikembangkan berbentuk 3D. Selain itu, Terdapat 6 tokoh Animasi dalam Multimedia berbasis *Animaker* yang akan dibuat, diantaranya yaitu *Baba Komar*, *Umma Sholihah*, *Daifullah Eshan Abdad* yang bisa dipanggil (Daif), dan *Abidah Cali Ara Mafaza* yang bisa dipanggil (Ara), serta *Ustadzah Ainun Mahya* yang biasa dipanggil (Ustadzah Ainun) dan *Ustadz Aiman Ghazi* yang bisa dipanggil (Ustadz Aiman) . Salah satu multimedia pembelajaran yang menarik adalah video animasi. Multimedia berbasis *Animaker* adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar (KBM) karena karakteristik belajar siswa adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dengan cerita yang menarik serta warna – warni yang disukai oleh siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Pelaksanaan proses pembelajaran tematik pada Tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” subtema 1 “Lingkungan Rumahku” yang ditunjang dengan penerapan multimedia berbasis *Animaker*, diasumsikan siswa akan tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dan diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare.

Dari paparan di atas. Maka, peneliti memutuskan mengambil judul penelitian **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Animaker* pada Tema 6 dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pengembangan multimedia berbasis animaker pada tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare ?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare ?
3. Bagaimana tingkat Efektivitas pembelajaran produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan Pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.
2. Untuk proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.
3. Untuk mengetahui tingkat Efektivitas pembelajaran produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Multimedia Berbasis *Animaker* yang berupa :

1. Multimedia berbasis *Animaker* pada tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku ini dikembangkan menggunakan *software* animasi yang berbentuk Aplikasi/Website yang dapat digunakan untuk membuat Animasi presentasi pembelajaran berbasis komputer

maupun android yang berarti dapat diinstal melalui PC maupun smartphone secara gratis.

2. Multimedia berbasis *Animaker* ini dapat digunakan oleh peserta didik tingkat rendah khususnya pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
3. Multimedia berbasis *Animaker* pada tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku yang dikembangkan berisi materi gabungan dari beberapa Mata Pelajaran diantaranya yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, PJOK, serta SBdP.
4. Jenis Video Animasi yang terdapat dalam Multimedia berbasis *Animaker* yang dikembangkan berbentuk 3D.
5. Terdapat 6 tokoh Animasi dalam Multimedia berbasis *Animaker* yang akan dibuat, diantaranya yaitu *Baba Komar*, *Umma Sholihah*, *Daifullah Eshan Abdad* yang bisa dipanggil (Daif), dan *Abidah Cali Ara Mafaza* yang bisa dipanggil (Ara), Serta *Ustadzah Ainun Mahya* yang bisa dipanggil (Ustadzah Ainun) dan *Ustadz Aiman Ghazi* yang bisa dipanggil (Ustadz Aiman)
6. Setiap tokoh memiliki karakteristik yang berbeda diantaranya : pertama *Baba Komar* sebagai seorang ayah yang memiliki karakteristik tegas, disiplin, dan bertanggung jawab. *Umma Sholihah* sebagai seorang ibu yang memiliki karakteristik baik dan penyabar. Ketiga, *Daifullah Eshan Abdab* (Daif) anak pertama dari *baba komar* dan *umma sholihah* yang berjenis kelamin laki – laki, yang memiliki karakteristik pemberani dan berjiwa petualang, Keempat, *Abidah Cali Ara Mafaza* (Ara) anak kedua dari *baba komar* dan *umma sholihah* yang berjenis kelamin perempuan yang memiliki

karakteristik aktif dan *energetic*, dan Kelima, *Ustadzah Ainun Mahya* sebagai seorang guru kelas yang baik, pintar, penyabar, dan suka menasehati, serta kelima, *Ustadz Aiman Ghazi* sebagai Guru Olahraga (PJOK) di sekolah yang memiliki sifat ramah, bijaksana, dan tegas.

7. Setiap tokoh memiliki arti tersendiri, diantaranya : pertama, *Baba komar* yang berarti bulan. Kedua, *Umma Sholihah* memiliki arti perempuan yang baik. Ketiga, *Daifullah Eshan Abdab* yang memiliki arti tamu Allah, dalam kasih Allah, dengan tekun beribadah. Keempat, *Abidah Cali Ara Mafaza* yang memiliki arti seorang perempuan yang rajin beribadah, paling cantik dan manis untuk kesuksesan yang besar. Kelima, *Ustadzah Ainun Mahya* memiliki arti Guru yang matanya bersinar. Serta Keenam, *Ustadz Aiman Ghazi* yang memiliki arti harapan yang kuat untuk pejuang yang kuat.
8. *Baba Komar* dan *Umma Sholihah* mempunyai dua anak kembar satu anak laki – laki dan satu anak perempuan yang berumur 7 tahun yang berarti kelas 1 sekolah dasar.
9. Salah satu multimedia pembelajaran yang menarik adalah video animasi. Multimedia berbasis *Animaker* adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar (KBM) karena karakteristik belajar siswa adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun.
10. Multimedia berbasis *Animaker* pada pembelajaran ini bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dengan cerita yang menarik serta warna – warni yang disukai oleh siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

11. Pelaksanaan proses pembelajaran tematik pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku yang ditunjang dengan penerapan multimedia berbasis *Animaker*, diasumsikan siswa akan tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dan diharapkan dapat meningkatkan Efektivitas pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Multimedia berbasis *Animaker* ini dikembangkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan juga dapat melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain adanya pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan agar membangun pemaahaman secara efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan Multimedia berbasis *Animaker* pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman sesuai dengan kemampuan, dan juga siswa mendapatkan pengalaman atau ilmu yang baru untuk mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran tematik pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku Subtema 1 Lingkungan Rumahku. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat menggunakan Multimedia berbasis *Animaker* sehingga dapat meningkatkan Efektivitas dalam pembelajaran siswa.

2. Bagi Guru

Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan pembelajaran tematik pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri dan Sebagai masukan dalam pengembangan dan menggunakan multimedia, sebagai alternatif dalam pendekatan Pembelajaran tematik yang lebih menyenangkan dan mendorong para pendidik untuk menambah wawasan atau ilmu pengetahuan yang baru, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan hal – hal yang baru atau merenovasi pembelajaran tematik menggunakan Multimedia berbasis Animaker.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat juga sebagai evaluasi dan masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan Efektivitas dalam pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti LCD Proyektor, Komputer, TV ataupun multimedia yang lainnya.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan video animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran, mengetahui teknik pengembangan Multimedia berbasis Animaker, dapat menjadi referensi ilmiah dalam penelitian pengembangan yang serupa.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong peneliti lain untuk terus berkarya yang lebih baik dan sebagai penambah wawasan dalam pemahaman terhadap objek yang diteliti

guna untuk menyempurnakan metode yang berkembang dan terus berkembang dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan juga sebagai bekal penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan Pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa TV, LCD maupun Komputer yang memadai dalam mendukung pembelajaran dengan adanya wifi.
 - b. Sebagian besar guru maupun peserta didik tingkat rendah sekalipun dan dapat mengoperasikan fasilitas yang ada di sekolah salah satunya yaitu komputer sekolah dan dapat mengakses internet dengan baik.
 - c. Sebagian besar peserta didik di sekolah memiliki kemudahan dalam mengakses internet dan fasilitas sekolah yang memiliki perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan Multimedia berbasis Animaker ini hanya terbatas pada materi Tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” Subtema 1 “Lingkungan Rumahku” gabungan dari beberapa Mata Pelajaran diantaranya yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, PJOK, serta SBdP untuk meningkatkan Efektivitas pembelajaran pada siswa kelas 1.

- b. Multimedia berbasis Animaker yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat dibutuhkan.
- c. Uji coba hanya terbatas pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.

G. Penelitian Terdahulu

Guna mendukung permasalahan bahasan Pengembangan Multimedia Berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku dalam meningkatkan Efektivitas pembelajaran pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare, berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai acuan, yaitu :

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Judul, Tahun	Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar, 2021
Nama	Khairun Nisa
Hasil	Hasil validasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli materi memperoleh presentase 88,8% dengan kategori "Sangat Layak", hasil alidasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli media memperoleh presentase 91,1% dengan kategori "Sangat Layak", dan Hhasil Validasi guru kelas memperoleh presentase 88,8% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 8 Aceh Besar.
Persamaan	Penelitian yang ditulis oleh Khairun Nisa sama – sama mennggunakan metode RnD yaitu dengan mengembangkan Animasi berbasis Animaker.
Perbedaan	Perbedaan Penelitian Khairun Nisa dan penelitian yang akan datang yaitu penelitian Khairun Nisa Mengembangkan Media pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS dan subjek uji coba pengembangan ini adalah siswa kelas IV MIN 8 Aceh sedangkan penelitian yang akan datang mengembangkan Multimedia berbasis Animaker pada Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku serta subjek uji coba pengembangan ini adalah pada siswa kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.
Judul, Tahun	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Materi Ciri – Ciri dan Klarifikasi Makhluk Hidup Kelas VII, 2021
Nama	Maria Advensia Bribin
Hasil	Hasil validasi produk masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor penilaian rata – rata 3,48 dan dinyatakan layak utuk diujicobakan dalam skala terbatas sesuai dengan saran perbaikan dari validator.
Persamaan	Penelitian yang ditulis oleh Maria Advensia Bribin sama – sama mennggunakan metode RnD yaitu dengan mengembangkan Animasi berbasis Animaker.
Perbedaan	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Maria dengan penelitian yang akan datang yaitu diantaranya subjek uji coba pengembangan ini adalah pada peserta

	didik tingkat SMP/MTS khususnya yaitu kelas VII, materi yang dikembangkan yaitu ciri – ciri dan klasifikasi makhluk hidup sedangkan penelitian yang akan datang yaitu subjek uji coba pengembangan ini adalah peserta didik tingkat bawah yaitu kelas 1 dan materi dari penelitian ini pembelajaran tematik tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” Subtema 1 “Lingkungan Rumahku”.
Judul, Tahun	Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid – 19, 2022
Nama	Vera Dewi Susanti dan Alma Damayanti
Hasil	Hasil penelitian adalah 1) Media video pembelajaran animasi berbasis animaker dinyatakan cukup valid dengan hasil penilaian rata – rata oleh validator sebesar 79,52%. 2) Media video pembelajaran animasi berbasis animaker dinyatakan praktis berdasarkan nilai rata – rata yang diperoleh dari lembar angket rrspon siswa sebesar 89,26%. 3) Media video pembelajaran animasi berbasis animaker dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil rata – rata yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa sebesar 84,95%.
Persamaan	Penelitian yang ditulis oleh Vera Dewi Susanti dan Alma Damayanti sama – sama menggunakan metode RnD yaitu dengan mengembangkan Animasi berbasis Animaker.
Perbedaan	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Maria dengan penelitian yang akan datang yaitu diantaranya subjek uji coba pengembangan ini adalah pada peserta didik tingkat SMP/MTS, dengan Materi Garis dan Sudut, memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan penelitian pada masa Pandemi Covid – 19. sedangkan penelitian yang akan datang subjek uji coba pengembangan ini adalah berfokus pada peserta didik tingkat SD khususnya pada kelas rendah yaitu kelas 1 , dengan tema 6 yaitu “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri”Subtema 1 “Lingkungan Rumahku”, tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa, dan penelitian ini tidak dilakukan pada masa pandemi covid -19
Judul, Tahun	Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang, 2021
Nama	Anggun Mardhina Ningtyas, Ratna Sari Dewi, dan M. Taufik
Hasil	Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil 1) skor rata – rata dari validasi ahli dengan presentase sebesar 84,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”; 2) Skor rata – rata dari respon siswa dengan presentase sebesar 92,72% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
Persamaan	Penelitian yang ditulis oleh Anggun Mardhina Ningtyas, Ratna Sari, dan M. Taufik sama – sama menggunakan metode RnD yaitu dengan mengembangkan Animasi berbasis Animaker dan juga sama – sama menggunakan pembelajaran tematik.
Perbedaan	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Anggun Mardhina Ningtyas, Ratna Sari, dan M. Taufik dengan penelitian yang akan datang yaitu tema dalam pembelajaran tematik yang berbeda dan subjek uji coba pengembangan ini adalah tingkat kelas yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda pada tema daerah tempat tinggalku subjek uji coba pengembangan ini adalah pada kelas tinggi sekolah dasar yaitu kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang sedangkan penelitian ini menggunakan tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Subtema 1 Lingkungan Rumahku subjek uji coba pengembangan ini adalah pada kelas rendah sekolah dasar yaitu kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama’ Pare.
Judul, Tahun	Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM berbasis Animasi, 2021
Nama	Dian Pratiwi, Ahmad Zuhdi, Ratna Shofiati, Reymartin Reza Pratama, dan Hafiz

	Adi Wijaya
Hasil	Berdasarkan hasil evaluasi dari 8 peserta yang hadir purna waktu melalui kuesioner, diketahui bahwa sebanyak 87, 5% peserta yang menilai pelatihan ini mudah dipahami, 100% peserta yang mengatakan pengaturan waktu sudah tepat, dan sebanyak 62,5% dari peserta akan mengimplementasikan hasil pelatihan tersebut ke dalam took/usaha yang mereka jalankan.
Persamaan	Penelitian yang sama – sama menggunakan metode RnD yaitu dengan menggunakan Animasi berbasis Animaker
Perbedaan	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Dian, Ahmad, Ratna, Reymartin, dan Hafiz dengan penelitian yang akan datang yaitu penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UKMK berbasis Animasi sedangkan penelitian ini mengembangkan Multimedia berbasis Animaker pada tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” Subtema 1 “Lingkungan Rumahku”

H. Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini, secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengembangan atau sering disebut dengan penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ada di kelas.⁹
2. Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi – bunyian yang mana gabungan elemen – elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer.¹⁰
3. Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalam-nya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk

⁹ Gd Tuning Somara Putra, Made Windu Antara Kesiman, and I Gede Mahendra Darmawiguna, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja’, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2.2 (2013), 125–41.

¹⁰ A Marjuni and Hamzah Harun, ‘Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Idaarah*, 3.2 (2019), 194–204.

membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat – alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video.¹¹

4. Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa sekolah dasar.¹²

¹¹ Rahma Fajrianti and Septi Fitri Meilana, ‘Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6630–6637.

¹² Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, and Dedi Kuswandi, ‘Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD’, *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2017), 129–136.