

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO ANIMASI MENGUNAKAN  
II BAHASA PADA MATA PELAJARAN PANJASILA MATERI  
ALAT MUSIK TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV MIN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ALLYA TAUFIQAH FAHIRA**

**NIM. 200209160**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2024 M / 1446 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO ANIMASI MENGGUNAKAN  
II BAHASA PADA MATA PELAJARAN PANJASILA MATERI  
ALAT MUSIK TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV MIN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Allya Taufiqah Fahira**

**NIM. 200209160**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Mulia, S.Ag., M.Ed**

**NIP. 197810132014111001**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI II BAHASA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ALAT  
MUSIK TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DI KELAS IV MIN**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-I)  
**Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 9 Januari 2025  
9 Rajab 1446 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Mulia, S. Ag., M. Ed**

**Raihan Permata Sari, M. Pd. I.**

**NIP. 197810132014111001**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Syahidan Nurdin, M. Pd.**

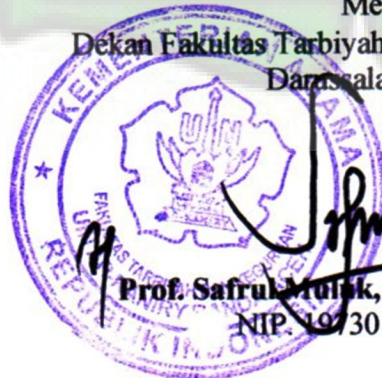
**Rafidhah Hanum, S.Pd. I., M. Pd.**

**NIP. 198104282009101002**

**NIDN. 2003078903**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh**



**Prof. Safrul Mulik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**

**NIP. 19730102 199703 1 003**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**DARUSSALAM – BANDA ACEH**  
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

### **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allya Taufiqah Fahira  
NIM : 200209160  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan II Bahasa Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Alat Musik Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV MIN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 Desember 2025

Yang Menyatakan



(Allya Taufiqah Fahira)

## ABSTRAK

Nama : Allya Taufiqah Fahira  
NIM : 200209160  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan II Bahasa Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Alat Musik Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV MIN  
Tanggal Sidang : 09 Januari 2025  
Pembimbing I : Mulia S.Ag., M.Ed  
Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Media pembelajaran untuk pengenalan alat musik tradisional pada kelas IV MIN sangat terbatas pada pembelajaran pengenalan alat musik tradisional. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang layak dan setuju untuk digunakan pada pengenalan alat musik tradisional pada peserta didik. Jenis penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* terdiri 5 tahap yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan) *Developmen* (pengembangan), *Implement* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil analisis dari validator terhadap media alat musik tradisional adalah 3,1 dengan kategori cukup layak dan hasil analisis ahli materi yang diperoleh adalah 3 dengan kategori cukup layak. Sedangkan hasil lembar observasi terhadap penggunaan dari media diperoleh 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media vidio animasi untuk pengenalan alat musik tradisional sangat layak digunakan dan penggunaan mediaanya sangat setuju untuk diterapkan pada peserta didik.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan II Bahasa pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Alat Musik Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV MIN”**.

Shalawat beriringan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Tugas akhir ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Bapak Mulia S.Ag., M.Ed selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nesehat, dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Fajriah , M.A. selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M.Ad. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan seluruh dosen serta stafnya.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, MA beserta stafnya yang telah membantu penulis.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Para dosen yang telah membantu saya menguji saya dari seminar proposal, serta



memvalidasi tugas akhir saya, hingga sidang muaqasyah skripsi selesai. Sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya.

7. Kepada kedua orang tua saya, kepada bapak M. Ali Taufik dan ibu emmalita ND yang sudah mendoakan saya, berkat doa dari kedua orang tua saya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
8. Shirraulvia Irham, Izzyah Karami kakak saya serta adik saya Salwa, Al-lify Taufifa Abrar serta keluarga besar saya yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu di sini, yang selalu mendoakan saya serta selalu memberi dukungan kepada saya.
9. Para guru beserta seluruh staf yang ada di sekolah MIN 9 Lambhuk yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir saya.
10. Teman-Teman seperjuangan saya serta sahabat saya keluarga abu, ummi (KPM Lambhuk), anggota beban pak amir, serta mita, ida, yanda dan banyak lagi yang saya tidak bisa sebutkan namanya satu persatu disini. Yang telah memberi motivasi dan semangat bagi saya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
11. Anggota grup k-pop EXO dan NCT DREAM karena karya dan lagu-lagu mereka, yang selalu menemani saya saat sedang mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritikan teradap kekurangan pada tugas akhir ini untuk dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 30 Desember 2024

Penulis,



Allya Taufiqah Fahir

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN</b>	
<b>LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Defenisi Oprasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
B. Media Video Animasi.....	12
1. Pengertian Video Animasi.....	12
2. Manfaat Media Video Animasi.....	14
C. Penggunaan 2 Bahasa .....	15
D. Hasil Belajar .....	18
E. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI.....	19
F. Kurikulum Merdeka.....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penenelitian .....	25



B. Prosedur Penelitian .....	25
C. Lokasi Uji Coba.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Metode Analisis Data.....	33
<b>F. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>33</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	35
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	37
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	43
4. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	45
1. Pengembangan Media Vidio Animasi Alat Musik Tradisional Menggunakan 2 Bahasa.....	45
2. Kelayakan Media Vidio Animasi .....	45
3. Hasil Belajar Siswa.....	46
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	48
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Rancangan Vidio Sebelum Divalidasi.....	37
Gambar 5. 2 Rancangan Vidio Sesesudah Divalidasi .....	45

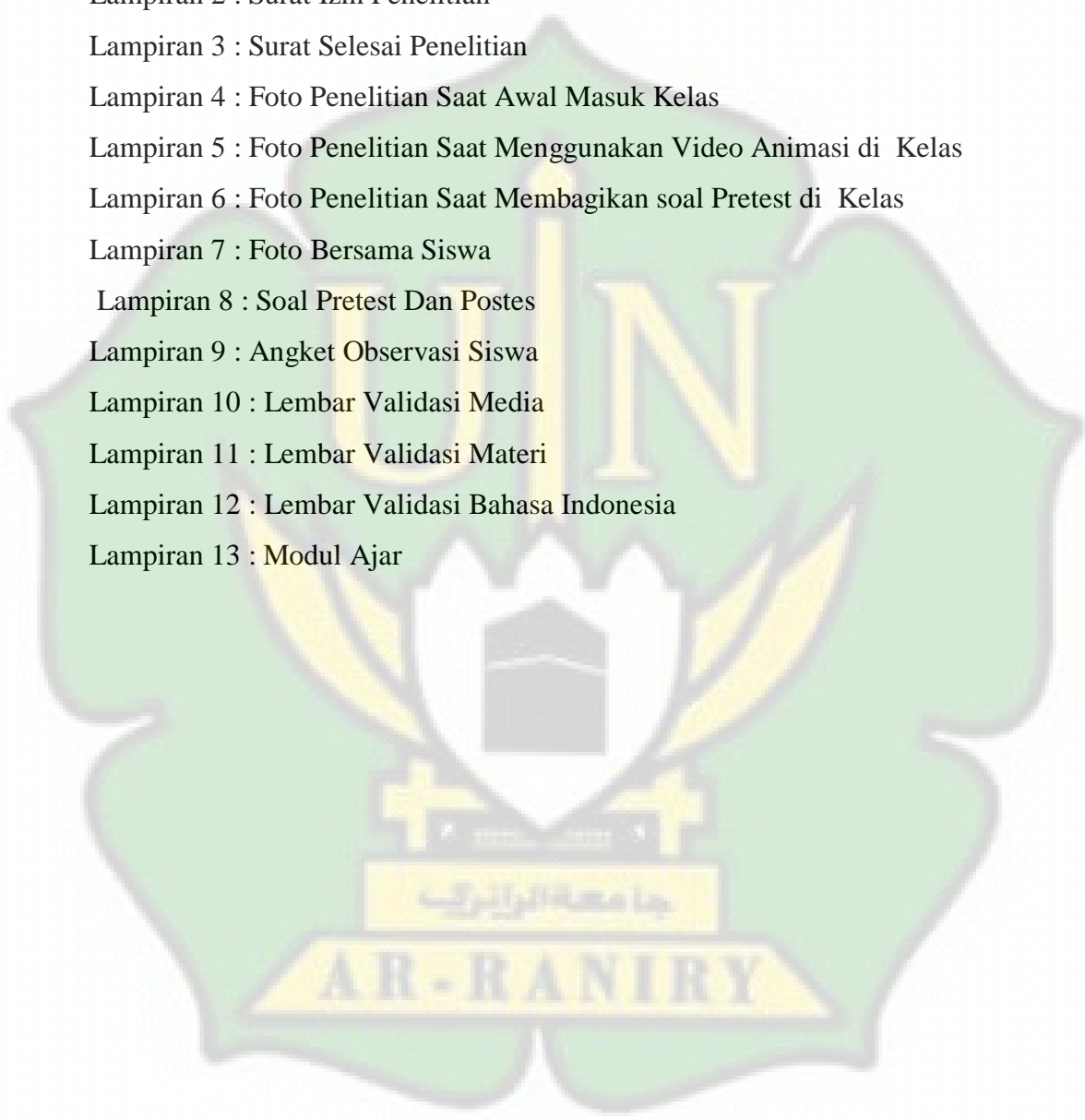


## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Lembar Kelayakan Desain Media Vidio Animasi oleh Ahli Media .....	28
Tabel 3. 2	Lembar Kelayakan Materi oleh Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 3	Lembar Kelayakan Bahasa Indonesia oleh Ahli Bahasa Indonesia.....	29
Tabel 3. 4	Lembar Kelayakan Bahasa Aceh oleh Ahli Bahasa Aceh .....	29
Tabel 3. 5	Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Alat Musik Tradisional pada Peserta Didik Menggunakan Media Video Animasi.....	30
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Soal.....	31
Tabel 3. 7	Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi .....	34
Tabel 3. 8	Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi untuk Kemampuan Mengenal Alat Musik Tradisional .....	34
Tabel 4. 1	Perancangan .....	36
Tabel 4. 2	Hasil Validasi dari Validator Ahli Media .....	38
Tabel 4. 3	Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi.....	39
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Validator dari Ahli Bahasa Indonesia .....	40
Tabel 4. 5	Hasil Validasi Validator dari Ahli Bahasa Aceh .....	40
Tabel 4. 6	Hasil Revisi Validasi Ahli Media .....	41
Tabel 4. 7	Hasil Revisi Validasi Materi.....	42
Tabel 4. 8	Hasil Revisi Validasi Bahasa Indonesia .....	42
Tabel 4. 9	Hasil Revisi Validasi Bahasa Aceh .....	43
Tabel 4. 10	Hasil Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Alat Musik Tradisional .....	44
Tabel 4. 11	Hasil Belajar Siswa.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 4 : Foto Penelitian Saat Awal Masuk Kelas
- Lampiran 5 : Foto Penelitian Saat Menggunakan Video Animasi di Kelas
- Lampiran 6 : Foto Penelitian Saat Membagikan soal Pretest di Kelas
- Lampiran 7 : Foto Bersama Siswa
- Lampiran 8 : Soal Pretest Dan Postes
- Lampiran 9 : Angket Observasi Siswa
- Lampiran 10 : Lembar Validasi Media
- Lampiran 11 : Lembar Validasi Materi
- Lampiran 12 : Lembar Validasi Bahasa Indonesia
- Lampiran 13 : Modul Ajar



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, demi mengangkat derajat, martabat manusia itu sendiri. Pendidikan adalah hak dan kewajiban, oleh karenanya setiap individu mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan dan berkewajiban untuk menuntut ilmu dan belajar. Di dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang tertera dalam pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”.<sup>1</sup> Dari pasal tersebut dijelaskan bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki hak untuk dapat merasakan pendidikan di bangku sekolah.

Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara dalam rangka membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.<sup>2</sup> Dengan pelajaran pendidikan pancasila peserta didik agar dapat menanamkan sifat patriotisme dan dapat menjunjung tinggi pancasila, menghormati sesama makhluk hidup dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Oleh sebab itu, guru berperan penting dalam menyampaikan pelajaran pendidikan pancasila kepada siswa - siswanya. Penggunaan media video animasi yang baik kemungkinan akan membantu proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Siswa yang memiliki motivasi belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin

---

<sup>1</sup> Danasuparta, *Sejarah Pendidikan*, (Bandung : CV Ilmu, 1959), hal. 201.

<sup>2</sup> Rahayu, *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. (Depok: PT Grasindo 2017), hal. 3.

intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, siswa lebih banyak belajar secara teori saja, Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan banyaknya siswa yang kurang mengerti materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan mengembangkan potensi dan kreativitas agar siswa mempunyai pengetahuan tidak hanya teori saja namun diharapkan dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari hingga di masa yang akan datang. pendidik hanya menjelaskan teori saja sebenarnya ini pembelajaran yang umum dilakukan akan tetapi lebih bagus jika guru dapat menambah sedikit kreativitas sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Jika tidak diimbangi dengan variasi media pembelajaran yang menarik maka peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik tidak dapat fokus pada materi yang diajarkan dan adanya rasa bosan untuk belajar semakin meningkat sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik pun kurang baik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ini, dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar baru, membangkitkan motivasi, meningkatkan hasil belajar siswa seta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>3</sup> Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa, hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyesuaikan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Della sari, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa*. Vol. 2 No. 2, Desember 2018, hal. 72



Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan mengandung unsur suara, yang termasuk ke dalam media visual adalah film, video, ppt interaktif, dan lain - lain. Media video animasi merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, gambar yang bergerak dalam tekstur penyajiannya serta mengandung suara. Bentuk visualisasi ini berupa video, seperti gambar yang bergerak atau gambar yang di iringi dengan suara yang menunjukan bagian tampaknya suatu benda diikuti suara. Media video animasi ini bisa diartikan juga sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya ppt interaktif, film, rekaman video, dan lainnya.

Untuk menarik minat belajar siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar siswa menarik pada pembelajaran dan tidak merasa bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya pada mata pelajaran **“Pendidikan Pancasila Kewarga Negaraan”** bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal ? guru perlu menambahkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar siswa menarik pada pembelajaran dan tidak merasa bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru perlu variasi dalam mengajar dalam upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik.

Selama ini pendidik hanya menjelaskan teori saja sebenarnya ini pembelajaran yang umum dilakukan akan tetapi akan lebih baik jika guru dapat menambah sedikit kreativitas sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran akan menarik perhatian siswa. Sehingga dalam proses mengajar, peranan guru dalam memilih media apa yang akan digunakan sangatlah penting. Mengingat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau pun keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila guru dalam memilih media pembelajaran sudah tepat dan

pelaksanaannya sudah sesuai prosedur, maka diharapkan siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Selain itu dari berbagai sumber dijelaskan juga bahwa cara pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga diharapkan hasil belajar dapat tercapai dan memuaskan.

Hal ini sesuai penelitian yang dilakukan oleh Dian Anggreini dengan judul pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bontoramba. Yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yakni adanya peningkatan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media audio visual, yakni dengan diperoleh nilai Sig dari 0,000.  $0,000 < 0,05$  maka yang artinya ditolak dan diterima.<sup>4</sup>

Maka dari pada itu, saya selaku peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 05 November 2024 yang lalu di MIN 9 Banda Aceh dan menemukan bahwa penggunaan media video animasi masih sangat minim, karena keterbatasan fasilitas sekolah seperti tidak semua kelas mempunyai infokus serta kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi. sehingga dampak yang terjadi membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran karna hanya menggunakan buku paket saja sehingga menjadi kurang tertarik pada pembelajaran.

Penggunaan media yang tidak bervariasi cenderung membuat siswa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Kemungkinan siswa akan lebih senang dan lebih bersemangat dalam belajar terlebih jika guru menggunakan media video animasi namun penggunaan media video animasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan masih tergolong minim. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara pesan

---

<sup>4</sup> Dian Anggreini, *Pengaruh Penggunaan MEDIA VIDEO ANIMASI Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di SDN Tomboramba*, Jurnal Pendidikan, Vol. 4. No. 1, 2020.

dalam proses belajar mengajar dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga menjadi proses belajar mengajar yang kondusif.<sup>5</sup>

Media audio visual menjadi salah satu media pembelajaran yang bersifat efektif karena dapat memberikan sebuah kesan yang nyata bagi peserta didik pada saat mempelajari suatu materi, sehingga siswa tertarik untuk belajar selain itu, media visual juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dipahami karena di kemas berupa video dari sebuah gambar<sup>6</sup>. Oleh karena itu penggunaan media video animasi diharapkan akan menambah semangat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti dapat mengambil judul berupa **“Pengembangan media video animasi menggunakan 2 bahasa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi alat musik tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media video animasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media video animasi menggunakan II bahasa pada mata pelajaran pancasila materi alat musik tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN ?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi menggunakan II bahasa pada mata pelajaran pancasila materi alat musik tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN ?

---

<sup>5</sup> Dondi Kurniawan, Asiyah dan Adrian Topano, *Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Audio Dan MEDIA VIDEO ANIMASI Pada Kelas V di SDN 58 Kota Bengkulu*, Indonesian Science Education Journal, Vol. 2, No. 1, Januari 2021, hal. 47.

<sup>6</sup> Yulita Pujilestari. *Manfaat Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila*

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video animasi menggunakan II bahasa pada mata pelajaran pancasila materi alat musik tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN.
2. Untuk mengetahui penggunaan media video animasi menggunakan II bahasa pada mata kelayakan pancasila materi alat musik tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam bidang pengembangan media tentang pengenalan alat musik tradisional dengan menggunakan media video animasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi:

##### **a. Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti tentang pengembangan media video animasi yang digunakan untuk media pembelajaran materi alat musik tradisional pada siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan sebagai referensi lanjutan untuk penelitian selanjutnya.

##### **b. Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan ajar serta pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan alat musik tradisional.

##### **c. Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai pengembangan media khususnya di sekolah SD / MI.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dipergunakan sebagai wawasan dan pengembangan media media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh peneliti selanjutnya.

### E. Defenisi Oprasional

Defenisi operasional berfungsi sebagai penjelas terhadap kajian yang dikaji, maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti menguraikan beberapa kata yang digunakan, yaitu :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk dengan memvalidasi produk, pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan<sup>7</sup>.

2. Media video animasi

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.<sup>8</sup> Media video animasi ini adalah media berupa file yang berisikan kartun atau gambar yang bergerak (video), media ini terbuat dari Animaker. Media video animasi untuk menjelaskan dan mendeskripsikan tentang alat musik tradisional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu Dian Risky Khusnul Khatimah Shaleh pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD” adalah penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Brog & Gall serta materi bangun datar. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE, lalu

---

<sup>7</sup> Nana Saodin Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.164

<sup>8</sup> Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya alam Pembelajaran), *Jurnal: Pemikiran Islam* Vol. 37, No. 1 Januari- Juni 2021



menggukan 2 bahasa serta pada materi alat musik tradisional.

### 3. Materi pendidikan pancasila

Materi Pendidikan Pancasila adalah kurikulum yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia. Pancasila, sebagai dasar negara, memiliki lima sila yang menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia, yakni Ketuhanan yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan / Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Dalam pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan tentang pentingnya nilai-nilai tersebut untuk membangun karakter dan identitas bangsa yang pluralistik, serta untuk menjaga keharmonisan dalam kehidupan sosial, politik, dan budaya yang beragam.<sup>9</sup> Pada penelitian ini, peneliti memaparkan materi pancasila dari kelas 4 tema mengenal lingkungan sekitar dengan capaian pembelajaran (CP) peserta didik mampu Peserta didik mampu mengenal alat musik tradisional serta menyebutkan identitas diri, keluarga, dan teman temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Tujuan pembelajaran (TP) Melalui tayangan video pembelajaran peserta didik dapat mengidentifikasi jenis alat musik yang ada di indonesia serta dapat mengenal dan memahami keragaman alat musik tradisional.

---

<sup>9</sup> Ismail dan Hartati, Ismail dan Hartati, *Pendidikan Kewarganegaraan Konsep Dasar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara di Indonesia*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), h.11-12.