
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS STRATEGI PAIKEM PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK Mendukung MERDEKA BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lika Apreasta¹, Moh. Rosyid Mahmudi², Siti Novia Wati³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia
e-mail: likaapreasta@gmail.com , mohrosyidmahmudi@gmail.com,
sitinovia081@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan ini dilatar belakangi kurang tepatnya pemilihan media video animasi berbasis strategi paikem pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung merdeka siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang tidak tepat tidak mampu mengakomodasikan sepenuhnya gaya belajar siswa. Penulisan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi yang valid, praktis, dan efektif untuk membaca teks fabel dan menulis nominal uang di kelas IV. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 82/VI Rantau Limau Kapas dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media video animasi berbasis strategi paikem yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari proses pengembangan media video animasi berbasis strategi paikem pada pembelajaran membaca teks fabel dan menulis nominal uang kelas IV telah menghasilkan media yang (1) valid, baik dari segi aspek sebagai media, aspek bahasa, dan aspek materi, (2) media yang praktis digunakan baik dari aspek siswa maupun guru, dan (3) telah menghasilkan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Model 4-D

ABSTRACT

The background of this writing is the inaccurate selection of paikem strategy-based video animation media in Indonesian subjects to support the independence of grade IV elementary school students. Inappropriate learning media cannot fully accommodate students' learning styles. This writing aims to produce a product in the form of valid, practical, and effective animated video media for reading fable texts and writing nominal money in class IV. This type of research is development research. This study uses a 4D development model. The test subjects in this study were fourth grade students at SDN 82/VI Rantau Limau Kapas and fourth grade Indonesian language teachers. The research conducted shows that the video animation media based on the Paikem strategy developed is valid, practical and effective. So it can be concluded that from the process of developing animated video media based on the Paikem strategy in learning to read fable texts and write nominal class IV money, it has produced media that is (1) valid, both in terms of aspects as media, language aspects, and material aspects, (2) media that is practically used from both the student and teacher aspects, and (3) has produced effective media to achieve learning objectives according to the curriculum

Keywords: Development, Animation Video Media, 4-D Models

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dan perkembangan teknologi seperti dua

sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan Perkembangan yang dialami oleh teknologi selalu membawa

dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Subhan, 2021). Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur.

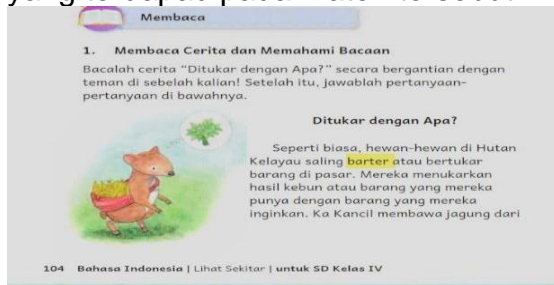
Pengembangan pendidikan formal, dimulai dari sekolah dasar Pada jenjang sekolah dasar ini digunakan sebagai pusat pembudayaan baca tulis, pendidikan baca tulis sangat erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah alat yang terpenting dalam menunjang berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, di dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 pembelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan agar kemampuan berbahasa pada siswa meningkat dan dipastikan berbahasa dengan benar, baik dari segi tulis atau lisan serta agar tumbuh sikap respect terhadap hasil karya sastra di Indonesia. (yolanda 2020) dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat 4 keterampilan, yakni baca, tulis, bicara dan menyimak. Khair

(2018) Penggunaan bahasa Indonesia harus diterapkan secara konsisten dan benar. Karena bahasa Indonesia digunakan sebagai identitas nasional dari bangsa Indonesia yang menjadi ciri khas tersendiri (Resmini, 2006) Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan dalam peningkatan komunikasi siswa dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, dalam jurnal (Dwi & Nugraheni Aninditya sri, 2021)

Bahasa sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran, perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, yang harus dikuasai siswa membaca. Dengan membaca akan memahami maksud apa yang terkandung dalam setiap bacaan, serta meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran kurikulum merdeka. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Ningsih et al., 2021). Keempat aspek keterampilan berbahasa ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Pengenalan membaca permulaan sangat perlu di berikan kepada siswa, dengan melalui kegiatan membaca permulaan siswa akan mengenal bentuk huruf dan bisa membaca kalimat menjadi sebuah paragraf sehingga menjadi sebuah cerita. Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ujang Cepi Barlian, Siti Solekah, 2022) Dalam pembelajaran bahasa Indonesia nanti tidak hanya berpaku pada

keterampilan baca, tulis, bicara dan menyimak tetapi juga berpacu sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka pada saat ini yaitu tentang kesatuan sikap, keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan profil pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara analisis materi bertukar dan membayar dengan pokok pembasan membaca teks fabel dan menulis nominal uang mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas IV SD Negeri 82/VI Rantau Limau Kapas Ibuk Sintami, S.Pd selaku wali kelas. Disini peneliti melakukan wawancara dan analisis materi yang ada disekolah tersebut dengan modul ajar peneliti, disini peneliti menemukan beberapa perbedaan dan kekurangan yang terdapat pada materi tersebut.



Sumber. SDN 82/VI Rantau Limau Kapas

gambar 1 materi membaca teks fabel

Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan sumber ajar yang telah tersedia saja dan hanya berpatokan dengan bahan ajar yang tersedia, seperti pada gambar diatas telah menunjukkan gambar tersedia saja. Adapun (Afifah, 2021) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta

didik (pelajar) memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sumber ajar yang diberikan guru kepada siswa sumbernya dari buku bahasa Indonesia kelas IV SD, sehingga pembelajaran menonton, pembelajaran membosankan siswa tidak pokos dan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, faktanya siswa tidak bisa menerima dan memahami pembelajaran lebih cepat jika media dan sumber ajar dari buku saja Dalam proses pembelajaran tersebut ada beberapa permasalahan yang terdapat pada siswa kelas IV SD Negeri 82/VI Rantau Limau Kapas adalah kemampuan membaca, mengenal huruf dan menulis siswa kelas IV SD masih rendah dan belum memuaskan, siswanya kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, siswa kelas IV SD belum sepenuhnya memahami dan belum sepenuhnya memiliki keterampilan yang cocok terhadap materi bertukar atau membayar sehingga siswa belum memiliki kemampuan membaca dan menulis yang cukup baik.

Peneliti juga melakukan wawancara analisis kebutuhan siswa kepada siswa kelas IV SDN 82/VI Rantau Limau Kapas, pada materi bertukar atau membayar kesimpulan yang didapat dalam wawancara tersebut yaitu, dari hasil wawancara analisis kebutuhan siswa ingin media yang menarik dan efektif digunakan. Disini peneliti mengamati hasil observasi siswa kelas IV dengan jumlah siswa 9 orang Maka hasil observasi ini yang menunjang peneliti menggunakan media video animasi. media video animasi ialah salah satu media yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak bersama dengan suara yang sesuai., Sejalan dengan hal tersebut (Isti et al., 2022). Maka dengan

adanya penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat menarik minat belajar dan perhatian siswa, penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran siswa dapat menumbuhkan minat siswa dalam membaca teks fabel, berdialog dan menulis siswa agar bisa mengimplementasikan memahami bacaan teks fabel dan bisa menerapkan dalam keidupan sehari ke dalam bentuk berukar atau membaya.

Pengembangan media video animasi ini nantinya akan berlangsung menggunakan strategi paikem, strategi (paikem) pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan sebuah strategi dan terobosan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya dengan penekanan siswa belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan) supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Saleh Rido Putra, 2022). Strategi paikem ini sangat efektif digunakan pada proses pengembangan media video animasi pada materi bertukar atau membayar dengan pokok pembahasan membaca teks fabel dan menuis nominal uang

Berdasarkan hasil observasi analisis materi dan analisis kebutuhan siswa peneliti dapat mengangkat judul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Strategi Paikem pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa kelas IV Sekolah Dasar”**

METODE

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang mengembangkan dan memvalidasikan suatu produk menjadi efektif. Menurut (Sugiyono, 2019) yaitu penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan dan mengembangkan tipe, desain, materi pembelajaran, model, strategi, pembelajaran, alat evaluasi pendidikan dan sebagainya, Sugiyono (2019) yaitu merupakan suatu metode yang di gunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas penelitian pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu produk dengan menguji keefektifannya dan dapat dipertanggung jawabkan. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (four D) dengan empat tahapan dalam prosesnya, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) (Salita et al., 2021). Model 4-D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S Sammel, dan Melvyn I. Sammel pada tahun 1974. Model pengembangan 4-D ini memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar mengembangkan perangkat pembelajaran.

Kelebihan yang uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis. Berdasarkan tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (research & development) dengan menggunakan media prosedural. Media prosedural adalah media yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan

langkah- langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk (Widia Aprilia, Lika Apreasta, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video animasi berbasis stratei paikem pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Pada materi bertukar atau membayar dengan topik pembahasan membaca teks fabel dan menulis nominal uang, materi ini menjelaskan bagaimana memahami isi bacaan dalam cerita dan cara menulis nominal uang dengan benar serta dicakup soal latihan setiap capaian pembelaran untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan pada model 4D (four-D) yaitu melakukan pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate).

Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal dalam pengembangan produk. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan yang diperlukan untuk menyusun suatu produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan siswa, analisis materi.

Analisis kebutuha siswa dilakukan untuk menelaah karakteristik, pengetahuan, dan keterampilan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Karakter adalah cerminan kualitas sikap dan perilaku seseorang, baik atau buruknya karakter seseorang akan berdampak pada kehidupan sehari hari maupun masa depannya kelak

(Apriasta, 2023). Secara spesifik, analisis kebutuhan siswa dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan situasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Pengumpulan informasi analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan lembar angket. Angket tersebut diisi sesuai dengan kondisi siswa yang sebenarnya. Dalam hal ini, subjek uji coba adalah siswa kelas IV SD. Angket analisis kebutuhan siswa ini dibuat menggunakan rubrik dan disebarakan melalui individual. Analisis materi merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis materi dilakukan untuk merinci materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis tugas terdiri atas analisis struktur isi, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan.

Tahap Perancangan (Desain)

Setelah dilakukan analisis pada tahap pendefenisian (define), kemudian peneliti melakukan perancangan (design) media video animasi berbasis strategi paikem pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV sekolah dasar dan melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar 82/VI Rantau Limau Kapas. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah rancangan skenario pembelajaran dan *storyboard*.

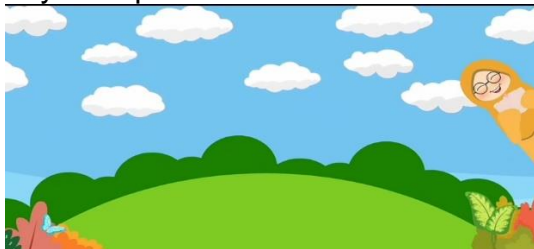
Rancangan modul

Rancangan modul ini dikembangkan berdsarkan buku panduan bahasa indonesia kurikulum merdeka, dimana dalam modul terdapat capain pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dari pembelajaran bahasa indonesia BAB V bertukar atau membayar dengan materi yang akan diterapkan

Rancangan media video

Pembuatan media video animasi berbasis strategi paikem pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV SD ini dilakukan dengan membuat video animasi kontekstual dan tutorial untuk memahami konsep, prosedur dan penerapan materi pembelajaran pada dunia nyata (real world).

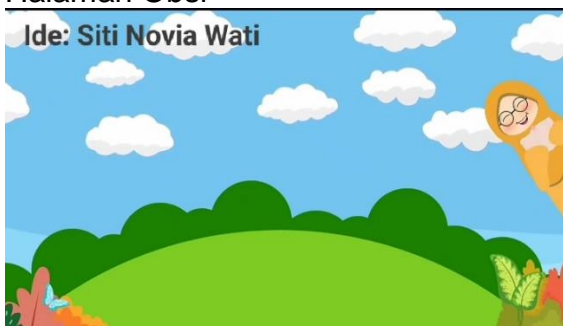
Layar Depan



Gambar 2 Layar Depan Video Pembelajaran



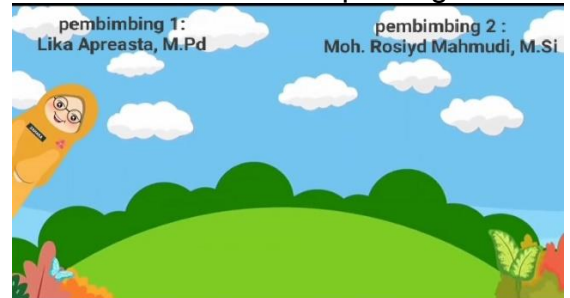
Gambar 3 Depan Video Menunjukkan yang akan Dipelajari Halaman Obsi



Gambar 4 Halaman Opsi



Gambar 5 Halaman Opsi Segi Grafis



Gambar 6 Halaman Opsi Nama Pembimbing



Gambar 7 Halaman Opsi Nama Validator Motivasi Pembelajaran



Gambar 8 Motivasi Pembelajaran Tampilan materi bertukar atau membayar



Gambar 9 Perkenalan Nama Pengajar



Gambar 10 Ucapan Selamat Datang oleh Pengajar



Gambar 11 Tujuan Pembelajaran Membaca Teks Fabel



Gambar 12 Mengamati Gambar Pada Background Bab



Gambar 13 Mengasosiasikan Pengamatan



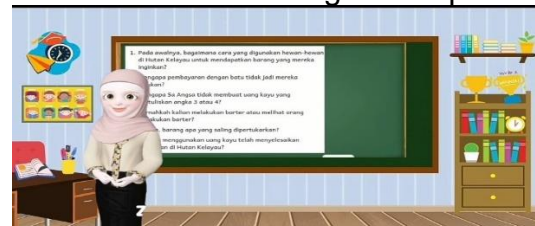
Gambar 14 Cuplikan Membaca Teks Fabel



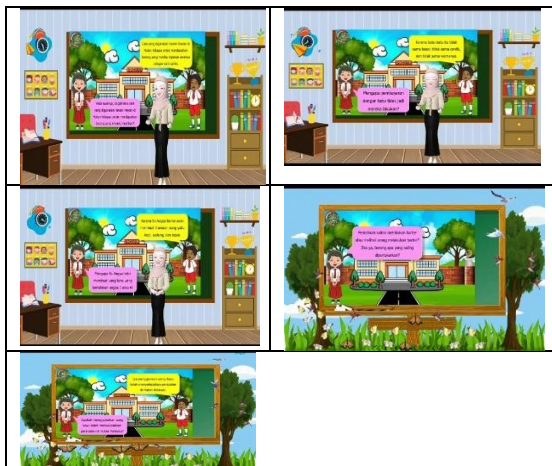
Gambar 15 Memberikan Pemahaman Dari Cerita



Gambar 16 Membagi Kelompok



Gambar 17 Uji Coba Jawab Pertanyaan Teks Fabel



Gambar 18 Melakukan Refleksi Dari Pertama

Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah tahap perancangan produk selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (develop). Pengembangan dilakukan untuk menguji draf media video animasi yang telah dibuat. Kegiatan ini terdiri atas tiga, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Ketiga tahap ini dilakukan secara berurutan. Untuk lebih jelas, kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Video oleh Pakar

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validitas
1	Kelayakan isi media	25 82,5%
2	Kebahasaan media	33 89,28%
3	Kegrafikaan media	30 93,75
4	Jumlah	88 88,5%
	Kategori	Sangat Valid

Tabel 2 Deskripsi Data Praktikalitas Media Video oleh Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validitas
----	--------------------	----------------

1	Kemudahan penggunaan	45 93,75%
2	Waktu digunakan	7 87,50%
3	Praktikalitas secara keseluruhan	52 92,88%
4	Kategori	Sangat praktis

Media Video oleh Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validitas
1	Kemudahan penggunaan	474 93,75%
2	Waktu digunakan	55 87,50%
3	Praktikalitas secara keseluruhan	529 90,88%
4	Kategori	Sangat praktis

Tabel 3 pengamatan keterlaksanaan modul

pertemuan	Presentase penilaian	Kategori
1	-	-
2	91,66%	Sangat praktis
Rata-rata keseluruhan		

Tahap Penyebaran (Desminate)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Misalnya, di kelas lain, di sekolah lain atau oleh guru lain. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam kegiatan belajar mengajar. Proses penyebaran produk merupakan tahap akhir pengembangan. Tahapan ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang dihasilkan agar bisa diterima oleh pengguna, baik individu

ataupun kelompok. Untuk menyempurnakan produk pengembangan, pada tahap penyebaran ini juga bisa dilakukan dengan dalam jaringan/daring (online)

Pembahasan

Dunia pendidikan dan perkembangan teknologi seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan yang dialami oleh teknologi selalu membawa dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

(Ujang Cepi Barlian, Siti Solekah, 2022) kurikulum adalah keseluruhan program, fasilitas, dan kegiatan suatu lembaga pendidikan atau pelatihan untuk mewujudkan visi, misi dan lembaganya. Oleh karena itu, pelaksanaan kurikulum untuk menunjang keberhasilan sebuah lembaga pendidikan. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Indrawati dkk, 2020).

Dari uraian standar-standar di atas menuntut guru untuk merubah paradigma pembelajaran dari mengajar menjadi pembelajaran. Pembelajaran

yang terjadi di dalam kelas tidak lagi semata *transfer knowlage* tetapi juga mengembangkan potensi serta *softskills* salah satunya keterampilan dalam berbahasa baik bahasa Indonesia. Untuk mengembangkan potensi serta keterampilan siswa, guru memerlukan bantuan berupa berbagai sumber belajar, strategi mengajar serta media pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi guru juga dianjurkan menggunakan teknologi yang relevan untuk mencapai tujuan belajar. Pada mata pelajaran ini ada 4 kompetensi/keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut guru dibantu oleh strategi, sumber belajar serta media pembelajaran termasuk pemanfaatan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat diaplikasi sebagai media pembelajaran adalah media video animasi berbasis strategi paikem. Media video animasi berbasis strategi paikem dipilih untuk mengembangkan keterampilan membaca teks fabel dan menulis nominal uang. Media ini dipilih berdasarkan dominasi gaya belajar siswa dan disesuaikan dengan tujuan belajar. Selain itu penggunaan media video animasi berbasis strategi paikem menjadikan pembelajaran menjadi mudah dan meningkatkan kreativitas (Awashti, 2014). Diharapkan dengan menggunakan video memperkaya pengalaman belajar siswa. Karena pada proses pembelajaran sebelumnya siswa hanya menggunakan sumber ajar yang tersedia saja sebagai media pembelajaran. Menciptakan media yang lebih menarik mampu meningkatkan motivasi dan atensi siswa terhadap pelajaran.

Pemilihan media video media video animasi berbasis strategi paikem

berupa video penyampaian materi, menjadi pilihan karena video merupakan media yang paling mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Selain itu penggunaan model juga memperkuat tujuan pembelajaran (Smaldino. 2012). Hal ini dapat dibuktikan dengan penggunaan media video membaca teks fabel dan menulis nominal uang berupa audio visual pada capaian pembelajaran menemukan hal-hal penting dari materi. Siswa lebih cepat memahami dapat dengan cepat menentukan hal-hal penting dari materi melalui video yang ditampilkan dibandingkan materi yang hanya diperdengarkan atau dibaca melalui metode ceramah saja. Penggunaan gambar dan suara memperkuat maksud dari teks resensi. Dari kegiatan ini siswa bisa melatih keterampilan ketika mendengar sesuatu mereka mampu menemukan pesan yang dimaksud secara visual di dalam otak. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Tarigan (2009: 23) “dengan kata lain imaji visual dan ucapan lisan saling melengkapi satu sama lain dan secara bersama-sama membangun suatu unit yang semantik”.

Hasil penelitian (Wati et al., 2022) video pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dikategorikan sangat baik. Video yang dikembangkan membantu anak untuk belajar lebih efektif, menarik, variatif, memotivasi anak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dari proses pengembangan dan penulisan yang telah didapatkan hasil

bahwa media video animasi berbasis strategi paikem yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, dan praktis sebagai sebuah media pembelajaran.

Untuk menghasilkan media video animasi berbasis strategi paikem yang valid, praktis, dan efektif dilakukan proses pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (define, design, develop, dandisseminate) atau disebut juga tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., & Indonesia, U. P. (2022). Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran ips di kelas tinggi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90.
- Angraini, M. D. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik ntuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1–103.
- Apriansyah, M. R., & Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.
- Apriasta, L. (2023). Analisis Pembentukan Karakter Religius dan Gotong Royong Peserta Didik melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan di SDN 60/VI Bangko IV Kabupaten Merangin. *Jounar On Teacher Education*, 4, 242–250.
- Ellsa, S., Rahmawati, L. E., Surakarta,

- U. M., Pembelajaran, M., & Kata, K. (2020). Pengembangan Media Kartun Kata Dalam Pembelajaran. *Susunan Artikel Pendidikan*, 4(3), 3.
- fauziah zahratun. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara. *Jurnal Basicedu*, 120.
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung. *Jurnal Swarnadwipa*, 3, 40–53.
- Liatunrahman, N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Animasi*, 4, 36.
- Mega, N. M., Ulva, R., & Apreasta, L. (2020). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan Membaca permulaan siswa kelas di ndno 105/lirambah kabupaten bungo. *Jurnal Education and Counseling*, 193–205.
- Ningsih, W., Salahuddin, A., & Sari, F. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartun Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas SDN 13 SITIUNG Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 193–201.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>
- Putu, N., Octavyanti, L., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. 8(1), 66–74.
- Salita, R. D., Estuhono, Mahmudi, M. R., Keguruan, F., Ilmu, D., Universitas, P., & Indonesia, D. (2021). CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling. *Journal Education and Consling*, 232–243.
- Sri Utami kholilla Mora Siregar, Rini Kesuma Siregar, Rosni Harahap, N. C. D. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa FKIP UGN Padang sidimpuan. *Jurnal Research & Learning in Primary Education*, 4, 470–479.
- Subhan, M. estuhono. (2021). INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education. *Research and Learning in Primary Education*, 1, 148–152.
- Ujang Cepi Barlian, Siti Solekah, P. R.

- (2022). implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Wati, S. G., Sari, A. M., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>
- Widia Aprilia, Lika Apreasta, D. E. P. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Model Problem Based Learning pada Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative*, 1(2), 552–560.