

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *BENIME* TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS III SDN 101893 BANGUN REJO**

**Chairiyah**

Dinda Yarshal, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan  
chairiyahazmi1706@gmail.com

**Abstract :** **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo.** This study aims to develop a Benime-based animated video learning media on the theme of growth and development of living things in third grade elementary school students that is feasible to use and according to student needs. This type of research is a development that refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, this research is limited to the third stage, namely the development stage. This research was conducted at SDN 101893 Bangun Rejo. The instrument used in this study was a questionnaire validation sheet. The subjects in this study were 3 validators including 1 expert lecturer and 2 elementary school teachers. The types of data in this study are qualitative and quantitative data. The results of the validation of media experts and material experts from this study are as follows, based on the results of the validation of the Benime-based animated video learning media experts from the validator, it shows a total average of 82.8% and the results of the material expert validators from the 2 validators show a total average of 82% with Thus the Benime-based animated video learning media shows the "Very Eligible" criteria. The conclusion of this study is that the Benime-based animated video learning media developed is of good quality and is suitable for use or application in the learning process

**Keywords:** Animated Video Media, Themes of Growth and Development of Living Things

**Abstrak :** **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SD yang layak di gunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101893 Bangun Rejo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator diantaranya yaitu 1 dosen ahli dan 2 guru SD. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dari penelitian ini sebagai berikut, berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* dari validator menunjukkan rata-rata total 82,8% dan hasil validator ahli materi dari ke2 validator menunjukkan rata-rata total 82% dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci :** Media Video Animasi, Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa". Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, Jembari (dalam Amzah 2012).

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi dilakukan dengan maksud menetapkan dasar ilmiah/empiris untuk membuat produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada.

Pengembangan merupakan suatu analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektifitas, validitas, dan kepraktisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan keefektifan sesuai dengan rancangan yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas yang lebih maju melalui pendidikan dan latihan peserta didik.

Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan Johari (dalam Mahmudah dan Yudha, 2013) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari buku Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati,

melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari-hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 17 Juni 2021 di sekolah dasar Negeri 101893 Bangun Rejo berupa wawancara dengan guru wali kelas III di temukan bahwa masih kurang adanya sumber dan pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas III yang sesuai dengan kondisi siswa, terutama pada situasi saat ini yang harus mewajibkan siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara daring proses pembelajaran yang diterapkan sekarang ini cenderung berpusat pada guru serta buku guru dan buku siswa saja sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru, dan guru juga hanya mengirimkan materi ataupun tugas melalui gambar maupun video singkat yang di kirimkan melalui grup WhatsApp, Google Classroom. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam mencerna dan memahami materi serta permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa di dukung oleh sumber belajar yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat

abstrak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan variasi terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu siswa dalam mencerna, memahami serta menyelesaikan berbagai permasalahan dan persoalan yang di temukan pada proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Tematik, media pembelajaran yang bervariasi sangatlah dibutuhkan. Terlebih pada zaman modernisasi seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan di sekolah. Tidak dipungkiri lagi bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media dipandang penting karena dapat membantu guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pengajar.

Video Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video Animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Dari pengertian yang telah di paparkan diatas jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* sebagai upaya membantu siswa dalam mencerna, memahami, serta menyelesaikan berbagai permasalahan dan persoalan yang di temukan pada proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Video animasi pembelajaran berbasis *Benime* merupakan video animasi kartun

sederhana yang dapat di buat melalui gadget, hp, serta laptop, yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah di rancang dan di sesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar terutama tingkat rendah agar mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang di berikan. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.

*Benime* merupakan sebuah aplikasi Whiteboard Animation Creator yang di kembangkan oleh Benzveen tercantum dalam katagori seni dan desain. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *Benime* ini ialah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *Benime* ini sesuai untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa sekolah dasar adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa sekolah dasar bisa lebih senang dan lebih

memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Benime* Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo”

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan model pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan produk penelitian yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *Benime*

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2018).

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif guna untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam bentuk media video animasi berbasis *Benime*.

*Adapun desain dari penelitian ini sebagai berikut:*

### **1. Analysis**

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi,

- karakteristik peserta didik dan sebagainya.
2. Design  
Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.
  3. Development  
Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
  4. Implementation  
Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.
  5. Evaluation  
Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai

dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Akan tetapi pada penelitian ini pada tahap Implementation dan Evaluations tidak dilakukan sehingga dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADD (Analysis, Design, dan Development) atau hanya sampai tahap ke-3 saja.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, kedua data ini digunakan untuk melakukan penilaian dan memperbaiki media video pembelajaran berbasis *Benime*.

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari dosen ahli dan juga guru kelas III terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* yang dikembangkan. Data ini akan diseleksi berdasarkan relevan atau tidaknya dengan masalah yang terdapat pada produk yang dikembangkan, data yang dianggap relevan akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran video animasi berbasis *Benime*.

Data kuantitatif yang diperoleh adalah skor dari angket validasi yang diisi oleh dosen ahli dan juga guru kelas III dengan menggunakan skala Likert dan digunakan untuk mengetahui penilaian validator apakah media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* layak digunakan

1. Analisis Kelayakan Produk  
Analisis kelayakan produk yaitu diambil dari penilaian kelayakan produk Media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* oleh tim ahli. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 103)

Keterangan:

P = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikategorikan dengan kriteria di bawah ini:

Persentase	Kriteria
80% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
60% < skor < 80%	Layak
40% < skor ≤ 60%	Cukup Layak
20% < skor ≤ 40%	Kurang Layak

## PEMBAHASAN

Tahap pengembangan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo”. Menggunakan model ADDIE tetapi hanya sampai pada tahap ADD (Analysis, Design dan Development) dikarenakan penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid19, yang mana tatap muka di sekolah dasar belum sepenuhnyaizinkan.

Pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, pada proses belajar mengajar sehingga siswa masih sulit mencerna materi yang di berikan olehguru serta siswa masih sulit menyelesaikan permasalahan yang di dapatkannya pada proses belajar mengajar. Hal ini akibat dari sistem belajar yang monoton yang hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa saja. Untuk itu di perlukannya sebuah inovasi dalam proses belajar

mengajar dengan menggunakan sebuah media yang mampu membantu guru dan siswa dalam menyampaikan materi dan memahami materi, yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *Benime*.

Pada tahap ke-2 yaitu desain, peneliti melakukan perancangan terhadap media pembelajran video animasi berbasis *Benime*. Perancangan media pembelajaran ini di sesuaikan dengan hasil observasi dan wawancara dan analisis kebutuhan yang telah di susun hal ini meliputi menyusun kopetensi dasar yang berdasarkan pada silabus dan RPP yang telah ada, menyusun sumber bahan materi serta pembuatan dan penyusunan media pembelajaran video animasi berbasis *Benime*. Di mana di dalam desain media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* ini terdapat animasi sederhana, background yang menarik serta suara dan lagu yang mendukung dalam menyampaikan materi yang ada di dalamnya.

Tahap ke-3, yaitu tahap development atau pengembangan. Dimana tahap ini setelah peneliti melakukan perancangan media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* selanjutnya peneliti melakukan proses produksi melalui 3 tahapan yaitu *Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi*. yang selanjutnya akan di realisasikan dengan tahap validasi oleh validator untuk mengetahui apakah produk ini layak di gunkan atau tidak. Adapun validator ahli media dari media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* ini adalah Ibu Munjiat Setiani Asih, ST, M. Kom selaku dosen Universitas Harapan Medan, dan validator ahli materi dari media ini iyalah Ibu Ani Lestari, S.Pd dan Ibu Yanti, S. Pd selaku guru wali kelas III SDN 101893 Bangun Rejo. Hasi dari ke-3 validator tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* ini sudah layak di gunakan.

Hasil penelitian berdasarkan tabel hasil validasi angket ahli materi oleh 2 validator diatas, menunjukkan bahwa dari

validator pertama yaitu Ibu Ani Lestari, S.Pd menghasilkan nilai 80% dan Ibu Yanti, S.Pd sebagai validator ke-2 menghasilkan nilai 84% jadi pada hasil akhir dari ke-2 validator iyalah 82% (kategori sangat layak) Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* yang peneliti kembangkan tergolong program yang sangat baik dan layak di gunakan. Data kualitatif berupa saran, tanggapan dan komentar yang di berikan oleh validator secara rinci di jelaskan sebagai berikut:

1. Pertegas suara dalam menyampaikan materi sehingga bisa terdengar dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang di berikan.
2. Tunjukan contoh-contoh yang lebih mendukung dan mencerminkan pada kehidupan nyata

Tentang hasil validasi angket ahli media, diperoleh skor maksimal Kerapian media pembelajaran memperoleh skor sebesar 16 poin pada aspek Kualitas gambar dan warna 12 poin pada aspek Kualitas Suara memperoleh 12 poin, pada Kesesuaian media dengan materi memperoleh skor 4 Media merangsang keaktifan siswa 4 poin, dan pada aspek Media pembelajaran mudah yang digunakan memperoleh nilai sebesar 5 poin, dari beberapa deskripsi diatas, nilai yang di hasilkan dalam bentuk persentase iyalah 82,8% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Benime* dikatakan sangat baik dan dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di tigtat sekolah dasar terutama pada siswa kelas III. Data kualitatif berupa saran, tanggapan dan komentar yang di berikan oleh validator secara rinci di jelaskan sebagai berikut: “Dari hasil keseluruhan video animasi berbasis *Benime* sudah layak dan cocok di gunakan pada tingkat sekolah dasar, akan tetapi perhatikan lagi ukuran tulisan, warna background, serta gambar animasi yang di munculkan dan

kecepatan durasi dalam menjelaskan 1 paragraf agar lebih mudah di pahami.”

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan penilaian berdasarkan angket yang telah disediakan untuk mengetahui apakah media multiplies card pembelajaran operasi perkalian bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan medel ADD (Analisis, Design, Development) atau di sebut sampai tahap ke-3 saja.

Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Benime* mendapatkan skor 82% dari validator ahli materi dan 82,8% dari validator ahli media yang di seimpulkan bahwa media sangat layak di gunakan dan di terapkan pada proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, N. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daryanto, "Media Pembelajaran". (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hlm 5
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018* hlm. 9-19
- Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi Vol 1 Tahun 2018* Hlm 19-23
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 407
- Sukiman.2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani