

## Development of Learning Media Based on Toontastic Animation Video on Theme 5 Pahlawanku Class IV SD Negeri 060874 Medan Perjuangan District

Wahyu Sihombing<sup>1</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>2</sup>, Risma Sitohang<sup>3</sup>, Arifin Siregar<sup>4</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>5</sup>  
Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Wahyu Sihombing [wahyusihombing.1000@gmail.com](mailto:wahyusihombing.1000@gmail.com)

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Learning Media, Toontastic, Animation Video

*Received :* 21 October

*Revised :* 22 November

*Accepted:* 24 December

©2024 Sihombing, Tambunan, Sitohang, Siregar, Simanihuruk: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

This research aims to see the results of developing learning media based on Toontastic animated videos on theme 5, sub-theme 1, learning 1 Class IV, SD Negeri 060874, Medan Perjuangan District. Toontastic Animation Video-Based Learning Media was developed through the R&D (Research and Development) method with the development model being ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The Toontastic Animation Video-Based Learning Media developed has reached the effectiveness criteria because it can be applied well to students. Based on the results of the tests carried out, it is known that the pre-test average is 35, while the average post-test score is 90. This shows that students' post-test results have improved compared to the pre-test. The percentage of post-test scores is 90% in the category "Very Effective so that Toontastic Animation Video Based Learning Media in theme 5 sub theme 1 learning 1 class IV is very effective to be applied to the teaching and learning process.

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Toontastic Pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 060874 Kecamatan Medan Perjuangan

Wahyu Sihombing<sup>1</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>2</sup>, Risma Sitohang<sup>3</sup>, Arifin Siregar<sup>4</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>5</sup>  
Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Wahyu Sihombing [wahyusihombing.1000@gmail.com](mailto:wahyusihombing.1000@gmail.com)

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Media Pembelajaran, Toontastic, Video Animasi

*Received :* 21 Oktober

*Revised :* 22 November

*Accepted:* 24 Desember

©2024 Sihombing, Tambunan, Sitohang, Siregar, Simanihuruk: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 060874 Kecamatan Medan Perjuangan. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan melalui metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangannya ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan sudah mencapai kriteria efektivitas sebab mampu diterapkan secara baik kepada siswa. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan diketahui rerata pre-test ialah 35 sedangkan 90 untuk rerata nilai post-test. Perihal tersebut memperlihatkan hasil post-test peserta didik telah mengalami peningkatan dibandingkan ketimbang pre-test. Persentase nilai post-test yaitu 90% di mana berkategori "Sangat Efektif hingga dapat Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 kelas IV sangat efektif untuk diterapkan pada proses belajar mengajar.

## PENDAHULUAN

Ranah pendidikan selama perkembangannya tidak bisa terhindar dari pengaruh pesatnya progres kemutakhiran teknologi informasi pada era globalisasi. Adanya desakan universal menjadikan pendidikan terus bergerak serta tidak berhenti beradaptasi terhadap teknologi yang berkembang secara kontinu guna upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya adaptasi penerapannya selama pembelajaran. Kemudian, tujuan pada pendidikan ialah menjadikan siswa paham pada perihal global, seperti menyerap informasi lewat literasi informasi (*information literate*) serta tidak terkecuali komputer melalui literasi komputer (*computer literate*), maknanya siswa mampu mengetahui beragam kosakata dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi. Peranan teknologi tersebut tidak hanya memfasilitasi siswa selama pembelajaran namun turut memengaruhi tingkat kecakapan pengajaran guru melalui penerapan fasilitas yang tersedia (Unik dkk, h. 104).

Bersumber pada perolehan pengamatan awal oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 060874 Medan Perjuangan, tanggal 29 September 2022, terlihat pada saat aktivitas belajar mengajar guru di kelas tidak mempergunakan media pembelajaran. Adapun media tersebut penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan Ina Magdalena, dkk (2021 h. 2) menyatakan bahwa media menjadi satu di antara elemen pada sistem tersebut, memiliki peranan menjadi alat komunikasi non-verbal. Media secara absolut mesti tersedia dan dipergunakan selama belajar mengajar sebab merupakan satu di antara elemen suatu sistem. Dengan kata lain, tidak bisa diperoleh hasil maksimal apabila satu elemen dari banyak elemen yang harus ada ternyata tidak tersedia.

Peneliti menyimpulkan, guru tidak dapat mempergunakan media pembelajaran berbasis *ict* karena selama pembelajaran tidak ada penggunaan media pembelajaran sampai selesai. Hal tersebut menyebabkan atmosfer kurang menyenangkan selama pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan penyelesaian guna memperbaiki mekanisme pembelajaran, supaya dihasilkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060874 Medan Perjuangan yang meningkat. Siswa membutuhkan suatu media di mana mampu membuatnya tertarik pada pembelajaran sehingga perlu disesuaikan dengan teknologi mutakhir saat itu supaya terjadi peningkatan rasa ingin tahu siswa pada materi dari gurunya. Kemudian diperoleh pula rendahnya hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik. Perihal tersebut ditunjukkan dari hasil ulangan harian dengan kriteria ketuntasan minimum KKM pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Ulangan Harian**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan	Keterangan
IV	18	75	7	38 %	Tuntas
			11	62 %	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas diketahui presentase ketuntasan nilai siswa kelas IV SD Negeri 060874 Medan Perjuangan menunjukkan hanya 7 siswa (38%) mencapai nilai 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari keseluruhan jumlah siswa. Dari data tersebut dapat membuktikan masih banyak siswa belum mampu memenuhi KKM tersebut. Sedangkan hasil belajar dikatakan tuntas apabila 70% siswa di kelas mendapat nilai di atas KKM yang sudah ditetapkan.

Berlandaskan pada uraian masalah di atas, dibutuhkan adanya reformasi pada mekanisme pembelajaran. Adapun satu di antara usaha yang bisa dilaksanakan ialah mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic*, sebab siswa sekolah dasar (SD) berkarakter mempunyai ketertarikan lebih pada animasi kartun bahkan cenderung mengamati dan menirukannya. Penyajian video animasi dikemas penuh warna, disertai cerita menarik, sehingga terasa sangat dekat dengan dunia anak yang masih didominasi permainan dan mereka akan merasa belajar itu menyenangkan sebab sembari melakukan permainan yang disenangi. Selain itu, terdapat karakter khusus lain pada anak SD, seperti senang bergerak dan bermain sehingga penulis berupaya melakukan pengembangan video animasi pembelajaran dilengkapi setiap unsur yang mendidik. Tujuan dikembangkannya animasi tersebut yakni supaya tiap anak merasa makin gembira dan mampu meningkatkan pemahamannya pada materi yang dipelajari.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### *Media Pembelajaran*

Yaumi (2018, h.7) menjelaskan media pembelajaran merupakan seluruh wujud alat fisik dengan desain yang direncanakan sebelumnya guna menyebarluaskan informasi maupun pesan serta mengembangkan interaksinya. Artinya alat fisik meliputi web, multimedia, audio visual, audio, visual, benda cetak, maupun benda asli. Sedangkan Ali & Evi (2020, h. 124) menjabarkan media pembelajaran sebagai pengantar ataupun perantara pesan pengirimnya untuk penerimanya dalam rangka memaksimalkan motivasi belajarnya sesuai harapan supaya turut memaksimalkan hasil belajar. Sementara itu, Zaiful, dkk (2020, h. 6) menyatakan media pembelajaran sebagai seluruh wujud ataupun metode pengantaran pesan kepada penerima dari pengirimnya di mana dimaksudkan guna merangsang siswa hingga memunculkan ketertarikan untuk belajar, atau dapat pula menjadi asisten guru selama pemenuhan tujuan pembelajaran bersama siswa.

### *Video Animasi*

Perhatian siswa dapat diarahkan supaya fokus pada materi melalui perancangan menarik dalam video pembelajarannya sehingga turut menciptakan atmosfer belajar yang tidak membosankan serta mampu memunculkan semangat belajar siswa. Satu di antara metode sajian videonya ialah melalui pemuatan animasi kartun supaya menarik. Video animasi

merupakan media yang basisnya audio visual di mana memuat gambar bergerak berupa animasi disertai audio yang telah disesuaikan dengan karakter animasinya (Rahmayanti & Istianah, 2018, h. 431).

Selanjutnya, Maulana dan Muliana (2020, h. 30) menjelaskan video animasi sebagai video dengan wujud berupa boneka, gambar, film, kartun, dan sebagainya yang dipotret untuk ditunjukkan dengan penambahan gerakan seperti sesuatu yang nyata atau hidup guna memunculkan ketertarikan penontonnya supaya tidak jenuh bahkan bosan. Sejalan dengan Qorinasari (2020, h. 172) yang berpendapat bahwa video animasi meliputi gambar berwarna, menarik, serta bisa bergerak seperti hidup secara nyata menyesuaikan karakternya dengan diiringi suara yang selaras.

### *Toontastic*

Penerapan Toontastic 3D dimanfaatkan guna merancang film animasi dalam penelitian berikut. Mujahidawati, dkk (2022, h. 237) menjelaskan aplikasi dari Google tersebut merupakan perangkat lunak gratis yang dapat dipergunakan selama belajar mengajar, terlebih tidak adanya iklan turut menjadi nilai tambah. Toontastic 3D tidak sukar dipergunakan dalam mekanisme pembelajaran dan bisa diunduh pada perangkat android maupun IOS. Aplikasi ini mampu memengaruhi minat belajar siswa sebab di dalamnya, beragam rupa gambar maupun film bisa diatur maupun diselaraskan sesuai karakter para siswa. Selain itu, aplikasi tersebut memiliki beragam spesifikasi menarik, contohnya musik latar belakang campuran, alih suara, pengaturan, hingga jenis cerita, dan karakter unik serta lucu, ditambah bermacam kelengkapan penunjang lain (Mujahidawati, dkk; 2022, h. 237).

Mujahidawati, dkk (2022, h. 1035), menjabarkan aplikasi Toontastic 3D turut menyediakan karakter animasi menarik dan penggunaanya bisa melakukan modifikasi pada latar animasi dengan gambarannya sendiri secara kreatif. Penerapan aplikasi ini menjadikan siswa berminat belajar dengan mengikuti tiap tahapannya selama pembuatan video animasi di mana memang khusus didesain untuk jenjang sekolah dasar. Adapun perihal yang mampu siswa pelajari ialah: 1) Belajar mengkreasikan sendiri animasi buatannya menurut daya kreatif masing-masing. 2) Menyusun alur cerita dari animasi yang dibuat. 3) Menyusun cerita sederhana. 4) Belajar melakukan pengisian suara ke videonya (Mujahidawati, dkk; 2022, h. 1035-1036).

## **METODOLOGI**

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* menjadi jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian berikut di mana memiliki tujuan guna memberi hasil berupa produk dan melakukan uji kelayakan terhadap produk tersebut sebagai pendekatan ilmiah yang meliputi penelitian, perancangan, produksi, serta pengujian kelayakan produk tersebut diproduksi. Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki beberapa tahap di mana jelas selama melakukan pengembangan suatu produk. Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan tersebut dibedakan dalam masing-masing model. Adapun

jenis modelnya dalam penelitian berikut yakni ADDIE. Penelitian berikut dilaksanakan pada SD Negeri 060874 KEC. Medan Perjuangan, Jl. Ibrahim Umar No.1, Sei Kera Hilir I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Kemudian, waktu penelitiannya dimulai dari bulan Juli-September 2023. Penelitian berikut menerapkan ADDIE sebagai model pengembangannya. Model tersebut terdiri atas lima tahap pengembangan, yakni analisis (*analyze*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Pegembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* Pada Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV**

Pegembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* Pada Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV menggunakan Metode *Research and Development* ( R&D ) di mana prosedur penelitiannya yang mengadopsi model ADDIE. Hamzah (2019, h. 33) menjelaskan ADDIE sebagai model pengembangan di mana orientasinya ialah kelas dan tersusun atas lima tahap yaitu analisis (*analyze*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama dalam penelitian ini merupakan analisis. Tahap analisis ini dilaksanakan peneliti pada observasi awal penelitian di Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Adapun analisis tersebut diterapkan pada perihal berikut:

1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik. Peneliti menganalisis permasalahan yang kerap muncul saat kegiatan pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Analisis juga dilakukan dengan wawancara kepada Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan mengenai masalah yang terkait media pembelajaran. Hasil yang diperoleh berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan tersebut ialah bahwa Perlunya dikembangkan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* yang mampu memfasilitasi siswa selama kegiatan pembelajaran serta mempermudah guru mengelola pembelajarannya menjadi lebih menarik.
2. Analisis Perangkat Pembelajaran. Peneliti menganalisis perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran yang biasa diterapkan guru kelas Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan seperti media buku dan gambar. Analisis ini memiliki tujuan untuk menentukan produk seperti apa yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran video animasi berbasis ICT melalui *Toontastic*.
3. Analisis Kurikulum dan materi. Hasil yang diperoleh berdasarkan analisis kurikulum dan materi ialah bahwa Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan menerapkan Kurikulum 2013. Materi yang dianalisis yaitu pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD.
4. Analisis Peserta Didik. Berdasarkan kegiatan analisis peserta didik diperoleh data mengenai kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif anak yang berada di Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Pelaksanaan analisis lewat observasi langsung serta studi kepustakaan

terkait karakteristik perkembangan siswa Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran. Pelaksanaan analisis ini supaya dapat dirumuskan tujuan termasuk indikator pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar yang telah diberlakukan.

Tahap kedua yakni merancang ataupun mendesain produk di mana mencakup pembuatan desain media dan pengumpulan konten aplikasi. Pembuatan Desain Media yang dilakukan yaitu menyusun rancangan awal media video animasi pembelajaran yang akan di kembangkan. Setelah itu dilakukanlah pengumpulan konten aplikasi, contohnya *font, background, suara*, maupun gambar yang bisa diperoleh dengan merancang secara mandiri ataupun mengunduhnya di beragam sumber untuk diolah memakai aplikasi *Toontastic* hingga diperoleh media pembelajaran kurikulum dengan tampilan sangat menarik.

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan. Tahapan ini mulai dilaksanakan pada awal bulan Juni. Tahapan berikut merupakan mekanisme dalam mentransformasikan rancangan ke bentuk riil. Beberapa langkah yang dilakukan peneliti yaitu memproduksi Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic*. Peneliti kemudian mulai mengembangkan media pembelajarannya yang pembuatannya berdasarkan ketentuan format. Setelah produk media video animasi pembelajaran selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 3 validator, yakni ahli materi, ahli desain dan ahli praktisi pendidikan (guru) yang menghasilkan masukan, komentar, maupun saran untuk dipergunakan menjadi landasan menganalisis serta memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan termasuk merupakan acuan menguji kelayakan dan keefektifan produk pada peserta didik.

Tahap keempat merupakan tahap implementasi. Aktivitas implementasi dilakukan pada 4 Agustus 2023. Pada tahapan ini, Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* di mana telah dikembangkan dan memperoleh validitas akan diterapkan ke siswa Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan yang hadir. Penerapan berikut memiliki tujuan guna mengidentifikasi bagaimana respons siswa serta bagaimana tingkat keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic*. Berdasarkan hasil tes, rerata nilai pre-test yaitu 35 % dan 90% untuk nilai post- test. Hal tersebut memperlihatkan hasil post-test peserta didik telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pre-test dengan persentase keefektifan yaitu 90% atau kategori "sangat efektif". Perihal ini membuktikan media yang dikembangkan memperoleh respons positif dari siswa.

Oleh sebab itu, ditarik simpulan, Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* efektif karena mampu memacu peningkatan minat beserta hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Purba (2021, h. 34), media pembelajaran video animasi berbasis ICT efektif bagi peserta didik serta telah memenuhi kriteria kelayakan dalam membantu proses pembelajaran.

Tahap kelima merupakan penilaian atau evaluasi. Evaluasi diawali menganalisis data dari penilaian para validator ahli media, ahli materi, ahli praktikalitas, termasuk hasil tes siswa guna mengetahui tingkatan validitas, praktikalitas maupun efektifitas produk Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema I pembelajaran Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa skor hasil validasi dari semua ahli berkategori "sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif".

### **Analisis Kevalidan Media**

Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* bisa disebut layak jika telah dilakukan uji coba serta mendapatkan predikat layak dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Para validator, tersebut merupakan dosen dari Universitas Negeri Medan, kecuali validator praktisi pendidikan yang merupakan guru wali di Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan. Angket validasi untuk ahli materi dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan 18 nomor dengan aspek penilaian menerapkan skala 1 hingga 5 di mana keterangannya dari tidak layak sampai sangat layak. Pada penilaian tahap I oleh validator ahli materi diperoleh skor 54 dan presentase kelayakan sebesar 60% atau "Layak" dan bisa ditinjau perbaikan sesuai saran dari validator. Pada tahap II hasil penilaian memperoleh skor 88 dan presentasinya 97 % atau "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil evaluasi ahli media dibuat dalam bentuk 19 pernyataan dengan aspek penilaian menerapkan skala 1 hingga 5 di mana keterangannya dari tidak layak sampai sangat layak. Pada penilaian tahap I oleh validator ahli media didapat skor 70 dan presentasinya senilai 73% kriterianya "Layak" dan perbaikan sesuai saran dari validator. Pada tahap II hasil penilaian memperoleh skor 90 dan presentase kelayakannya senilai 94% kriterianya "Sangat Layak". Selanjutnya praktisi Pendidikan memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan dengan skor 127 dan persentase kepraktisan 97 % dengan kriteria kelayakan di kategori "Sangat Praktis". Dari penilaian praktisi pendidikan yaitu guru Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan, bisa disimpulkan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* praktis digunakan selama belajar mengajar di ruang kelas.

Berlandaskan seluruh penjabaran di atas terkait hasil analisis kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic*, ditarik simpulan, Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan sangat layak diterapkan selama pembelajaran dalam ruang kelas.

### **Analisis Keefektifan Media**

Analisis Keefektifan Media yang dikembangkan bisa diketahui dari persentase tes hasil belajar siswa. Adapun ketuntasan belajar siswa bersumber dari nilai post-test yang dibagikan peneliti di tahap evaluasi (*evaluation*). Dimana dapat dilihat nilai post-test bila dipersentasekan maka akan didapatkan nilai ketuntasan belajar peserta didik yaitu 90 % dengan kategori "Sangat Efektif" Berlandaskan pada hasil analisis keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Vidio

Animasi *Toontastic*, ditarik simpulan, Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 060874 Kec. Medan Perjuangan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

## KESIMPULAN

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan melalui metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangannya ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* dengan pengembangannya sudah memperoleh validasi dari validator ahli materi dan media. Pada validasi yang dilakukan, diperoleh persentase kelayakan senilai 97% di mana materinya "Sangat Layak". Persentase kelayakan pada validasi media dilaksanakan dua kali, mendapat skor akhir 94 % dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak". Sehingga Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan sangat layak masuk dalam uji coba kepada siswa kelas IV SD.

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan sudah melalui validasi dari ahli praktisi yakni Ibu Nurliyah Adewita Saragih, S.Ag di mana memperoleh predikat "Sangat Praktis". Perihal tersebut diperlihatkan dengan diperolehnya persentase kepraktisan senilai 97%. Oleh sebab itu, Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* praktis dipergunakan selama pembelajaran.

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* yang dikembangkan sudah mencapai kriteria efektivitas sebab mampu diterapkan secara baik kepada siswa. Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui rerata pre-test ialah 35 sedangkan 90 untuk rerata nilai post-test. Perihal tersebut memperlihatkan hasil post-test peserta didik telah mengalami peningkatan dibandingkan ketimbang pre-test. Persentase nilai post-test yaitu 90% di mana berkategori "Sangat Efektif" hingga dapat Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Toontastic* pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1 kelas IV sangat efektif untuk diterapkan pada proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali & Evi. 2020. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Akbar, S, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dian Cahyo, dkk. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Pleret*, *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Fathurrohman, Pupuh & Sutikno, Sobry. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hari, Y. R & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Akademic & Research Institute.
- Karomah, Neli. 2021. Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Toontastic 3d pada materi pencemaran lingkungan. *Skripsi*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Maisyaroh. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Toontastic Pada Tema 8 Subtema 2 Kelas IV Mis Darul Hikmah Kota Medan T.A. 2020/2021. Undergraduate thesis, UNIMED*.
- Mujahidawati, dkk. 2022. Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Sarwahita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 19(1).
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Mujahidawati, dkk. 2022. Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Sarwahita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 19(1).
- Qorinasari, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi pada Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Sulistiyani & Tanti. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi SifatSifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 9(2).
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta Prestasi Pustakarya.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. 2019. Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.