



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2014 - 2023

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Media *Digital Whiteboard Animation* pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Emy Ferani<sup>1✉</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>2</sup>, Tio Gusti Satria<sup>3</sup>

STKIP PGRI Lubuklinggau, Sumatera Selatan, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [emyferani30@gmail.com](mailto:emyferani30@gmail.com)<sup>1</sup>, [asep.egok91@gmail.com](mailto:asep.egok91@gmail.com)<sup>2</sup>, [satriagustio@gmail.com](mailto:satriagustio@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran tematik Kelas IV SD Negeri Sukorejo yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu 4D (*four-D*). Sampel penelitian atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 6 orang siswa. teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan nilai persentase dari skor yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas media *Digital Whiteboard Animation* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan persentase skor 87%; 2) Kualitas media *Digital Whiteboard Animation* dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis dengan persentase skor 89%. Sehingga dapat disimpulkan Media *Digital Whiteboard Animation* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sukorejo bahwa memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Digital Whiteboard Animation*, Media, Tematik.

### Abstract

*This study aims to develop a Digital Whiteboard Animation media in the thematic learning of Class IV Sukorejo State Elementary School which is valid and practical. This type of research is research and development (R & D) with the development model used is 4D (four-D). The research sample or the subject of this study were 4th grade students, totaling 6 students. data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The data analysis technique uses the percentage value of the score obtained. The results showed that: 1) The quality of Digital Whiteboard Animation media viewed from the aspect of validity was included in the valid category with a percentage score of 87%; 2) The quality of Digital Whiteboard Animation media seen from the practical aspect is categorized as practical with a percentage score of 89%. So it can be concluded that Digital Whiteboard Animation Media in Class IV Thematic Learning at SD Negeri Sukorejo that meets the valid and practical criteria so that it can be used in learning.*

**Keywords:** *Digital Whiteboard Animation*, Media, Thematic.

---

Copyright (c) 2022 Emy Ferani, Asep Sukenda Egok, Tio Gusti Satria

✉ Corresponding author :

Email : [emyferani30@gmail.com](mailto:emyferani30@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2340>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Kualitas pendidikan salah satunya menjadi tujuan dari sekolah dasar yakni memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik di sekolah dasar. Melalui pendidikan, manusia berpotensi untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang teknologi.

Teknologi saat ini mengalami kemajuan yang luar biasa. Di setiap penjuru dunia, memanfaatkan teknologi dalam berbagai bidang, sehingga membantu dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Berkaitan dengan pesatnya perkembangan teknologi, membuat setiap orang dapat mencari apapun di internet termasuk materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan hal tersebut untuk mencari hal-hal yang belum ia ketahui (Donna et al., 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien. Video merupakan alat yang mampu untuk menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep. Konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu serta mempengaruhi sikap (Yoga Utomo & Ratnawati, 2018). Media yang berupa kombinasi dari teks, foto, seni, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital atau disebut juga dengan multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut (Satria & Ekok, 2020).

Aktivitas pembelajaran hendaknya membuka kesempatan untuk menumpuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Salah satu untuk mengembangkannya adalah dengan pembelajaran tematik yang menyenangkan. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Boniah wali kelas IV SDN Sukorejo yang dilakukan pada tanggal 6 sampai 9 Januari 2021 diperoleh informasi bahwa di Sekolah Dasar tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran di SD masih belum maksimal seperti hasil observasi yang telah dilakukan bahwa di sekolah tersebut tidak menggunakan media. Proses pembelajaran di ruang kelas dengan menggunakan buku cetak serta kondisi siswa di ruang kelas yang tidak cukup efektif. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013. Masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan siswa dalam mengerti pembelajaran yang diajarkan, karena tidak adanya media pembelajaran, dan hanya menggunakan buku cetak serta dalam pengelolaan kelas kurang maksimal karena banyak siswa yang tidak memperhatikan materi. KKM pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukorejo yaitu Bahasa Indonesia (68), Matematika (65), Pendidikan Agama Islam (70), Ilmu Pengetahuan Alam (69), Ilmu Pengetahuan Sosial (65), Penjaskes (70), Muatan Lokal (70), Seni Budaya dan Keterampilan (70).

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukorejo yang masih rendah, dapat dipengaruhi oleh siswa yang kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tematik. Hal ini disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak mudah memahami materi pembelajaran tematik.

Berdasarkan analisis di atas dinyatakan bahwa kelas IV SD Negeri Sukorejo belum pernah menggunakan media pembelajaran *Digital Whiteboard Animation*. Proses pembelajaran yang dilakukan belum dapat memberikan pemahaman materi pada siswa, dalam pembelajaran membutuhkan media yang dapat membuat proses belajar mengajar yang baik. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran tematik yang bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena di dukung dengan adanya media baru pada pembelajaran tematik.

Penelitian dilakukan oleh (Fransisca, 2018) Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media *White Board Animation* sebagai alternatif untuk media pembelajaran IPA materi Tata surya. Dalam mengembangkan media, peneliti menggunakan model R & D yang telah dimodifikasi menjadi 9 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (skala kecil), revisi produk, uji coba pemakaian (skala besar) dan revisi produk. Hasilnya adalah media *whiteboard animation* yang layak, dilihat dari persentase validasi materi, persentase validasi media serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar. Media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif. Selanjutnya Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain Media pembelajaran berbasis Video Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid (Sandy, Ade Irmala, Erwandi, Rudi, Satria, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Digital White Board Animation* sebagai alternatif untuk pembelajaran tematik kelas IV SD. Penggunaan media *Digital White Board Animation* diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri kelas 4, serta siswa dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan juga agar permasalahan atau kesulitan yang dihadapi siswa dan guru dapat diselesaikan. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Digital White Board Animation* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”.

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah dapat mengembangkan media *Digital White Board Animation* pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar ditinjau dari aspek valid dan praktis. Pengembangan media *Digital White Board Animation* pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar ini dilakukan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak monoton. Karena dalam video media dari *Digital Whiteboard Animation* ini terdapat gambar animasi yang menarik anak-anak SD untuk menontonnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Produk yang ditemukan bisa berupa model, pola, prosedur, sistem. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan (Haryati, 2012).

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang menghasilkan suatu produk. Model 4-D ini terdiri dari tahapan dan setiap tahapannya jelas maksud dan tujuannya dan sangat sesuai bagi perancang

pemula yang dijadikan sebagai dasar untuk mempelajari desain model yang lain. Menurut Sugiyono (Muqdamien et al., 2021) Model pengembangan dapat diartikan sebagai dasar yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Penelitian dirancang dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Tabany, 2014)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu melalui wawancara, angket validasi media, angket validasi bahasa, angket validasi materi dan angket respon guru serta angket respon siswa. Teknik data angket menggunakan skala *likert* dengan kategori jawaban 5, 4, 3, 2, dan 1 yang masing-masing menunjukkan penilaian sangat baik (SB), baik (B), Cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK). Dan untuk angket respon siswa dengan kategori YA dan TIDAK, YA bernilai 1 dan TIDAK bernilai 0.

## PEMBAHASAN

Sugiyono (Haryati, 2012) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

pembelajaran terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa (Armadi, 2017).

Setia Sari Utami, Asep Sukenda Ekok (2020) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terpadu dan bermakna karena disesuaikan dengan tahap perkembangan belajar anak Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Meynishfi et al., 2021). Bahan ajar yang dekat dengan lingkungan siswa adalah bahan ajar yang didasarkan pada pendekatan kontekstual (Setia Sari Utami, Asep Sukenda Ekok, 2020)

Siswa dituntut aktif bertanya, mencari dan menemukan sendiri informasi secara terbimbing dengan komponen kontekstual yang ada. Sehingga pembelajaran akan lebih berarti dan menyenangkan. Pemanfaatan pendekatan kontekstual akan menciptakan ruang kelas yang di dalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat yang pasif, dan bertanggung jawab terhadap belajarnya. Dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya (Zahra, 2020)

Siswa sekolah dasar umumnya berkisar antara 6 sampai 12 tahun. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkrit” (Unaenah & Sumantri, 2019).

Media merupakan jembatan penyalur informasi dari sumber kepada penerima informasi, agar informasi tersebut dapat diperoleh dengan mudah. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana dalam menyampaikan informasi dari guru menuju siswa. Media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar hubungan dan saling aktif (Arif & Mukhaiyar, 2020).

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Dasar, 2015).

Media pembelajaran adalah sarana untuk membantu dalam proses belajar yang berguna untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dan dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan efektif (Zahra, 2020). media pembelajaran merupakan benda atau alat yang dipakai oleh guru kepada siswa untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar dan untuk memudahkan dan menarik minat siswa untuk belajar (Marleni et al., 2021).

Melalui *Digital Whiteboard Animation* guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran berbentuk video, karena fitur yang sederhana mudah digunakan oleh semua orang. Fitur di dalam aplikasi cukup jelas dan cukup untuk memenuhi syarat sebuah video baik dari segi grafis, audio dan beberapa animasi dasar. Ditambah jaringan internet yang sudah luas semakin mempermudah untuk mengakses aplikasi ini (Pratama, 2019).

Sutrisno (Anggraini & Resmiyanto, 2018) menyebutkan bahwa salah satu *software* video yang berkembang saat ini dalam dunia pendidikan adalah *videoscribe* atau *whiteboard animation* video. *Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di tempat yang terjangkau dengan internet.

Video pembelajaran yang dibuat adalah bukan sekedar video pembelajaran interaktif biasa, namun video pembelajaran yang bisa diakses secara online maupun offline, yang akan membantu guru dalam menghadapi permasalahan signal yang memiliki tingkat kestabilan yang berbeda-beda di setiap tempatnya.. Media pembelajaran berbentuk video pembelajaran interaktif sangat membantu perbaikan proses pengajaran di sekolah (Ajeng Rahmawati et al., 2022). Video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep lebih baik dari kelas yang tidak diberikan video pembelajaran interaktif . dipilih sebagai salah satu alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran, bahan diskusi, ataupun bahan praktik dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan melalui pertemuan jarak jauh. Video tutorial layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Video tutorial sangat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Yunika et al., 2020).

Media *Digital Whiteboard Animation* untuk melatih kemampuan berfikir siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yang mengkonstruksikan materi dari berbagai mata pelajaran dalam satu tema membutuhkan media yang mampu membuat siswa memahami materi. Dengan menggunakan media *Digital Whiteboard Animation* siswa akan membantu seseorang memecahkan masalah.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media *Digital Whiteboard Animation* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D. Dalam penelitian pengembangan media *Digital Whiteboard Animation* ini menggunakan empat tahapan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Tahapan tersebut harus dilalui penulis agar media *Digital Whiteboard Animation* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar valid dan praktis.

Media *Digital Whiteboard Animation* yang telah selesai selanjutnya dilakukan validasi kepada masing-masing validator. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan kritik terhadap media *Digital Whiteboard Animation* yang dibuat. Selanjutnya media *Digital Whiteboard Animation* diuji cobakan pada 9 orang siswa dengan mengisi angket respon siswa dengan memberikan penilaian kepada Media *Digital Whiteboard Animation* sebagai pengguna.

## Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa media *Digital Whiteboard Animation* adalah salah satu dosen dari STKIP-PGRI Lubuklinggau yang berkompeten dalam bidangnya yaitu Bapak Agung Nugroho, M. Pd, Hasil penilaian dari

ahli bahasa terhadap media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” kelas IV Sekolah Dasar, mendapatkan presentase kelayakan 84%. Hasil penilaian media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” mendapat kriteria sangat baik dan valid.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

<b>Indikator Penilaian</b>					
Subjek	Kesesuaian perkembangan siswa	Komunikatif	Dialogis dan Interaktif	Kesusaian kaidah bahasa Indonesia	Presentase Kelayakan
Ahli Bahasa	9	9	8	16	84%

### Ahli Media

Validator ahli media adalah salah satu dosen dari STKIP-PGRI Lubuklinggau yang berkompeten dalam bidang desain yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono M. Pd. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” kelas IV Sekolah Dasar, mendapatkan presentase kelayakan 80%. Hasil penilaian media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” mendapat kriteria baik dan valid.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

<b>Indikator Penilaian</b>				
Subjek	Isi Desain	Tampilan	Bahasa	Presentase Kelayakan
Ahli Media	17	39	8	80%

### Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2021 oleh validator Ibu Boniah, S.Pd., Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket ahli media yang terdiri dari 17 butir penilaian serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” kelas IV Sekolah Dasar, mendapatkan presentase kelayakan 96%. Hasil penilaian media *Digital Whiteboard Animation* Pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” mendapat kriteria sangat baik dan valid serta dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi

<b>Indikator Penilaian</b>				
Subjek	Konstruk	Konten	Bahasa	Presentase Kelayakan
Ahli Materi	32	25	25	96%

### Hasil Analisis Validasi Para Ahli

Berdasarkan validasi dari ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi terhadap media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keanekaragaman Budaya Bangsaku” kelas IV Sekolah dasar dapat diperoleh hasil kevalidan:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{188}{215} \times 100\% = 87\%$$

Adapun hasil rekapitulasi penilaian bahan ajar buku pendamping tematik terpadu berbasis kontekstual dari ketiga validator yaitu validator desain, validator bahasa, dan validator materi terhadap pengembangan bahan ajar buku pendamping tematik terpadu berbasis kontekstual dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 4 Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Validator	Skor yang diperoleh	Presentase	Kategori
1	Ahli Bahasa	42	84%	Sangat Valid
2	Ahli Media	64	80%	Valid
3	Ahli Materi	82	96%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>188</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat Valid</b>

### Uji Kepraktisan

#### Uji Kepraktisan Guru

Hasil uji kepraktisan guru terhadap media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keanekaragaman Budaya Bangsaku” untuk mengetahui nilai kepraktisan. Berdasarkan uji coba hasil kepraktisan, media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik mencapai presentase kepraktisan sebesar 90% yang dikategorikan sangat praktis.

Tabel 5 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Subjek	Indikator Penilaian		
	Pembelajaran	Desain	Presentase Kepraktisan
Guru Kelas IV	22	14	90%

#### Uji Kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keanekaragaman Budaya Bangsaku” kelas IV SD Negeri Sukorejo. Penelitian ini melibatkan 6 siswa kelas IV SD Negeri Sukorejo. Lembar kepraktisan kelompok kecil ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktisan media *Digital Whiteboard Animation*, pada lembar kepraktisan ini terdapat 8 pernyataan.

Tabel 6 Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Nomor Pernyataan								Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Mikayla	2	2	2	1	2	2	2	2	15	Sangat praktis
2	Prayoga	2	2	2	1	2	2	2	2	15	Sangat praktis
3	Hafiz	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Sangat praktis
4	Gilang	2	2	2	1	2	2	2	1	14	Sangat praktis
5	Liza	1	1	2	2	1	2	2	2	13	Sangat praktis
6	Anggi	2	2	2	1	2	1	2	1	13	Sangat praktis
<b>Rata Rata</b>										<b>86</b>	

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{86}{96} \times 100\% = \mathbf{89\%}$$

Berdasarkan uji coba hasil kepraktisan kelompok kecil, media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik mencapai presentase kepraktisan sebesar 89% yang dikategorikan sangat praktis.

### Hasil Kepraktisan

Berdasarkan uji kepraktisan guru dan kelompok kecil terhadap media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keanekaragaman Budaya Bangsa” kelas IV Sekolah dasar dapat diperoleh hasil kepraktisan:

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{122}{136} \times 100\% = \mathbf{89\%}$$

Kepraktisan media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran Tematik Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan Sub Tema 1 “Keanekaragaman Budaya Bangsa” mencapai 89% dan dikategorikan sangat praktis.

Tabel 7 Hasil Presentase Kepraktisan

No	Informan	Skor yang diperoleh	Presentase	Kategori
1	Guru Kelas IV	36	90%	Sangat Praktis
2	Kelompok Kecil	86	89%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>122</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

### KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa buku ajar yang dikembangkan dikategorikan valid dan praktis. Oleh karena itu, bahan ajar layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, khususnya media *Digital Whiteboard Animation* pada pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar. Media *Digital Whiteboard Animation* pada Pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV Sekolah dasar serta dapat memudahkan guru dalam mengajar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu penulisan skripsi ini. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Asep Sukenda Ekok, M.Pd., dan Bapak Tio Gusti Satria, M.Pd yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan memberikan pengetahuan tentang penelitian ini.



- 2022 *Media Digital Whiteboard Animation pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar – Emy Ferani, Asep Sukenda Ekok, Tio Gusti Satria*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2340>
2. Kepala Sekolah serta Guru SD Negeri Sukorejo yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.
  3. Seluruh pihak yang selalu membantu dan senantiasa memberikan semangat serta memotivasi pada penulis

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Rahmawati, T., Arifin Imam Supardi, Z., & Hariyono, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dengan Model Poe (Predict Observe Explain) Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267>
- Anggraini, A. I., & Resmiyanto, R. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Whiteboard Animation Video Materi Suhu Dan Kalor. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika Iv 2018, April 2017*, 1–7.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di Smk Muhammadiyah 1 Padang*. 06(01), 114–119.
- Armadi, A. (2017). Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sd. *Jurnal Autentik*, 1(1), 55–67, 2548–9119.
- Dasar, S. (2015). *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 / 24*. 3(1), 24–29.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Marleni, A. J., Friansah, D., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas Iv Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 160. <https://doi.org/10.24252/Auladuna.V8i2a4.2021>
- Meynishfi, A., Satria, T. G., & Valen, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 7 Kelas V Sd Negeri 79 Lubuklinggau. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 68–78. <https://doi.org/10.24036/Jippsd.V5i1.112954>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/Intersections.V6i1.589>
- Pratama, A. D. (2019). *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*.
- Sandy, Ade Irmala. Erwandi, Rudi. Satria, T. G. (2021). Development Of Interactive Video-Based Learning Media On Thematic Learning In Class 4 Sd. *Literasi Nusantara*, 2(1), 502–514. <https://doi.org/10.21107/Literasinusantara.V2n1.306>
- Satria, T. G., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21.

- 2023 *Media Digital Whiteboard Animation pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar – Emy Ferani, Asep Sukenda Ekok, Tio Gusti Satria*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2340>
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Setia Sari Utami , Asep Sukenda Ekok, A. V. (2020). Development Of Thematic Worksheet Based On Character Education For Fifth Graders Schools. *Journal Of Educational Research And Evaluation*, 9(1), 8–14. <https://doi.org/http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Tabany, T. I. B. Al. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/Kti)*. Kencana Prenada Media.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.78>
- Yoga Utomo, A., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). P-44 Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton *The Development Of Animation Based Video Tutorial*. 299–306.
- Zahra, F. F. A. (2020). Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(2), 208–217.