

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD

Sri Khairunnisaa¹, Kartono², Asmayani Salimi³

Universitas Tanjungpura Pontianak

srikhairunnisaa@student.untan.ac.id ; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

This research intends to develop media products in teaching and learning activities in the form of animated videos made for thematic learning of Indonesian language content for class III elementary schools that meet the requirements to assist teaching and learning activities in the 2013 curriculum. This research method is an RnD method with the model is ADDIE. The research data was obtained by involving 23 grade III students of 28 Pontianak City Public Elementary School, 1 class teacher, and 2 expert validators consisting of 1 media expert and 1 language and material expert. Techniques for collecting data in this study are observation and questionnaires. The results after the research show that the process of developing instructional media in the form of animated videos in Indonesian language content thematic learning activities in class III Elementary Schools has taken 3 stages of the ADDIE model research from the 5 stages. The validity of animated video products produces very good criteria with an average score of 95% for the design aspect, 94.4% for the language aspect, and 92.5% for the material aspect. So this animated video-based learning media in the thematic learning of Indonesian language content for class III Elementary School is feasible to use and try out at the next stage.

Keywords: *Development of Learning Media, Video Animation, Thematic Learning*

Abstrak : Penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mengembangkan produk media dalam kegiatan belajar maupun mengajar yang berbentuk video animasi yang dibuat untuk pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi syarat untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang ada di kurikulum 2013. Metode penelitian ini merupakan metode RnD dengan modelnya yaitu ADDIE. Data penelitian ini diperoleh dengan melibatkan 23 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota, 1 guru kelas, dan 2 orang validator ahli yang terdiri atas 1 orang ahli media dan 1 orang ahli Bahasa dan materi. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Hasil setelah penelitian memperlihatkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam kegiatan

pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar sudah menempuh 3 tahap penelitian model ADDIE dari ke 5 tahapnya. Kegiatan validasi produk video animasi menghasilkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 95% untuk aspek desain, 94,4% untuk aspek Bahasa, dan 92,5% untuk aspek materi. Jadi media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar ini layak untuk digunakan dan diujicobakan ketahap selanjutnya.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Menurut Herawati (2018), belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan pada tingkah laku yang prosesnya terjadi pada seseorang dalam upaya mendapatkan hal yang baru, baik berupa rangsangan (stimulus) maupun reaksi (respons). Proses belajar terjadi ketika individu mulai mengenal, memahami hingga mencapai berbagai macam kemampuan, keterampilan maupun sikap sehingga arti belajar tidak hanya terpaku pada kegiatan menghafal maupun mengumpulkan materi sebanyak mungkin. Menurut Lukum (2019), Pendidikan pada saat revolusi industri 4.0 ini, dilihat sebagai pengembangan dalam tiga jenis kemampuan salah satunya yaitu kemampuan berpikir yang meliputi berpikir dengan kritis, berpikir dengan kreatif, serta berfikir untuk memecahkan masalah yang terjadi. Berdasarkan pendapat tersebut didapatkan bahwa peran seorang pendidik cukup besar salah satunya dalam kompetensi berfikir untuk memecahkan masalah. Hal tersebut seharusnya membawa motivasi bagi pendidik agar lebih berinovasi dalam proses pembelajaran maupun kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berkaitan dengan pendapat Miftah (2014) mengemukakan pendapat terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memiliki potensi besar membantu pendidik maupun peserta didik untuk mencapai keberhasilan pada kegiatan pembelajaran.

Melihat pada pemerolehan hasil dari observasi yang telah dijalani peneliti di kelas III Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota selama masa MBKM, ditemukan kenyataan seperti: pembelajaran yang berlangsung terpaku pada bahan ajar berbentuk buku pegangan guru dan pegangan siswa, pendidik belum mengembangkan media pembelajaran terbaru yang inovatif, pembelajaran kurang bervariasi karena Pendidikan banyak melakukan kegiatan ceramah untuk menyampaikan materi. Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan pada peserta didik, peneliti mendapatkan kenyataan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang menarik karena pendidik hanya menjelaskan materi

di buku dengan ceramah. Peserta didik merasa bosan dengan hal tersebut, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik memerlukan media dalam pembelajaran sehingga merasa lebih terbantu dengan digunakannya media dalam pembelajaran yang dapat berbentuk video animasi. Berdasarkan analisis terhadap video pembelajaran yang pernah digunakan oleh pendidik didapatkan kenyataan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat jarang dan pendidik hanya menggunakan video yang sudah jadi, sehingga masih banyak kekurangan pada video pembelajaran yang ditampilkan. Kekurangan tersebut berupa materi yang hanya dipindahkan dari buku dan banyak ketidak sesuaian pada tampilan yang diberikan dengan materi yang diajarkan, tampilan masih seadanya, suara tidak terlalu jelas, terlalu banyak teks dan lain-lain.

Berdasarkan kegiatan observasi, penyebaran dan pengisian angket kebutuhan oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar di SDN 28 Pontianak Kota kelas III membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penggunaan teknologi juga dapat dimaksimalkan dengan adanya media dalam pembelajaran memungkinkan untuk membuat perhatian peserta didik lebih meningkat saat belajar. Pada media pembelajaran yang inovatif agar semakin menarik yang mana dapat dibuat kedalam wujud video animasi. Video animasi memungkinkan untuk membuat suasana tidak membosankan agar peserta didik lebih tertarik dalam menyimak pembelajaran.

Menurut Hasan dkk (2021), media pembelajaran adalah suatu perangkat berupa media yang memuat informasi, pesan, ilmu pengetahuan dan lain sebagainya yang sifatnya instruksional yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Kemudian menurut Ramli (2012) menyebutkan bahwa media merupakan segala bentuk yang bisa dipakai dalam menyampaikan pesan, ilmu pengetahuan maupun informasi dari pengirim yaitu pendidik ke penerima yaitu peserta didik, sehingga memungkinkan untuk mengstimulus perasaannya, perhatiannya, pikirannya dan minatnya supaya proses belajar dapat berjalan lebih baik dan optimal. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran terdapat media pembelajaran digital. Batubara (2021) menuliskan bahwa media pembelajaran dengan konsep digital merupakan media yang beroperasi dengan data digital maupun menciptakan tampilan digital yang bisa di olah, dibuka, serta disalurkan melalui perangkat yang berbau digital. Contoh perangkat tersebut yang sering dijumpai berupa: tablet, *smartphone*, computer, TV digital dan lain-lain. media pembelajaran digital salah satunya adalah video animasi. Menurut Widiyasanti dan Ayriza (2018), media video animasi adalah media yang berperan sebagai sumber belajar yang dikemas kedalam bentuk berupa video (audio-visual) yang

dibuat menggunakan beberapa gambar animasi dengan pergantian tampilan dari satu keberikutnya dalam selang waktu, sehingga dapat menghasilkan ilusi gerak didalamnya. Video animasi merupakan penyatuan dari beberapa jenis media yang bisa berwujud teks atau tulisan, gambar atau visual, suara atau audio, video atau visual bergerak yang dipakai dalam menyalurkan pesan maupun informasi. Menurut Wuryanti dan Kartowagiran (2016), media dalam kegiatan belajar mengajar berbasis video animasi digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Karakteristik yang dapat ditemukan pada media berbentuk video animasi yaitu penilaiannya yang disesuaikan pada kemampuan yang akan dicapai pada pembelajaran, haluan dalam pembelajaran, materi harus sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan karakteristik siswa di SD, konsep yang benar serta ditampilkan dengan bahasa yang sesuai. Video animasi dapat ditampilkan dikelas dengan berbantuan laptop dan proyektor serta pengeras suara yang dapat dilihat dan didengar oleh seluruh peserta didik di dalam kelas, kemudian dapat dibuka berkali-kali oleh peserta didik menggunakan *handphone* atau laptop saat di luar sekolah secara individu karena video animasi tersebut akan diunggah ke aplikasi *youtbe*. Sehingga dengan video animasi, variasi dalam pembelajaran bertambah sesuai kebutuhan peserta didik. Video animasi yang inovatif serta menarik dapat meningkatkan semangat pada peserta didik dalam dan memudahkan pendidik dalam mengulang materi yang ingin disampaikan yaitu pada pembelajaran tematik. Menurut Sukayati dan Wulandari (2009), tematik dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang menghubungkan atau mengkombinasi beberapa indikator Kompetensi Inti (KD) dan Kurikulum/Standar Isi (SI) pada beberapa mata pelajaran menjadi kesatuan yang dimaksudkan untuk dikelompokkan ke dalam topik-topik tertentu. Searah pada penelitian terdahulu yang sudah dilaksanakan oleh Melinda dan Yermiandhoko (2021), yang menemukan bahwa pengembangan pada media video animasi pada pelajaran IPA materi siklus air untuk siswa kelas V SD bisa memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan pemerolehan belajar peserta didik. Serta Awliyarizka, dkk (2021), juga menemukan bahwa pengembangan pada video animasi pembelajaran IPA kelas V materi perpindahan kalor SD Negeri Kota Lubuklinggau layak dan mudah digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik yang bertema “Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar”. Tujuan umum pada penelitian yang dilakukan adalah memproduksi suatu produk yang memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu media

berbasis video animasi yang dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan aspek desain, Bahasa dan materi.

METODE

Metode yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan metode R&D. Menurut Fitri dan Haryanti (2020), R&D diartikan sebagai penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang baru atau melengkapi produk yang sudah dibuat sebelumnya secara bertanggung jawab. Metode pada pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Kemudian menurut Ibrahim, dkk (2018) R&D merupakan proses penelitian yang tersusun untuk mengembangkan produk serta memvalidasinya yang kemudian digunakan dalam ranah pendidikan. Menurut Winaryati, dkk (2021), terdapat beberapa bagian dalam pengembangan model ADDIE yaitu bagian analisis, bagian perencanaan, bagian pengembangan, bagian implementasi dan evaluasi. Namun, hanya tiga dari lima langkah yang digunakan untuk melakukan penelitian ini.

Tahap yang pertama dari penelitian ini ialah analisis. Analisis dilakukan dengan observasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas, menyebarkan angket kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum serta materi yang mencakup kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. Kemudian dari metode ADDIE tahap kedua berupa tahap mengkonsepkan atau desain. Pada tahap kedua ini, video animasi dirancang berdasarkan analisis sebelumnya. Tahap desain ini juga dibutuhkan dalam mengidentifikasi komponen-komponen yang dibutuhkan dalam video animasi. Peneliti juga mengumpulkan bahan referensi untuk mengembangkan media dari video pembelajaran. Kegiatan Pengembangan kemudian masuk pada fase ketiga, yang merupakan kelanjutan dari fase desain, sehingga video animasi yang sudah direncanakan dapat dibuat kemudian siap untuk divalidasi serta direvisi dan siap digunakan. Tahap pengembangan dimulai dengan pengumpulan bahan, desain animasi, penyusunan komponen berdasarkan desain, pemrograman, pengujian dan rendering video animasi. Pengembangan media berbasis video animasi yang akan menampilkan teks, gambar animasi bergerak dan audio, dengan bantuan aplikasi gif pada google, canva dan power point dan beberapa aplikasi yang dapat mendukung. Untuk mengetahui kelakayan pada video animasi yang dikembangkan, maka sesudah pembuatan produk kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh ahli media, Bahasa serta materi tahap I, selanjutnya revisi produk oleh peneliti disesuaikan dengan komentar dan masukan yang

disampaikan para validator. Setelah tahap revisi, selanjutnya validasi oleh ahli tahap II di lanjutkan dengan revisi hingga produk dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi dilaksanakan oleh validator ahli media, Bahasa dan materi untuk mengetahui mutu media yang telah diproduksi. Kemudian hasil dari validasi tersebut selanjutnya dihitung kembali sehingga didapatkan hasil layak atau tidaknya serta angka kelayakan media berbasis video animasi tersebut. Validasi ini memakai lembar instrument berupa angket. Lembar tersebut yaitu instrument berupa angket sudah terlebih dahulu divalidasi komponennya agar dapat membandingkan semua aspek yang perlu diberikan skor pada video animasi.

Subjek pengembangan dalam media berbasis video animasi ini adalah peserta didik kelas IIIA di SDN 28 Pontianak Kota dengan kegiatan validasi pada tahap pengembangan dilaksanakan selama 2 minggu dimulai tanggal 22 Mei 2023 sampai dengan 4 Juni 2023. Pada dasarnya, produk ini sebagai pendamping proses dalam belajar mengajar. Data yang didapat merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Untuk data golongan kuantitatif didapat dari angket penilaian produk pengembangan dari validator yang ditata dengan kesesuaian berdasarkan skala Likert. Sedangkan pada data kualitatif didapat melalui tanggapan, kritik serta sasaran yang disampaikan dalam angket dan secara langsung melalui kegiatan validasi. Data yang diperoleh berhubungan dengan kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan berdasarkan kriteria media yang baik yang tertera dalam angket validasi. Teknik yang dipilih untuk pengambilan informasi dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan angket. Dengan teknik analisis data berjenis kualitatif dan berjenis kuantitatif. Data kualitatif adalah informasi tertulis yang didapat berdasarkan hasil observasi serta saran ataupun kritikan yang diberikan oleh ahli desain, materi, dan bahasa. Data observasi dapat di transkrip menjadi kata demi kata, hasil penilaian selanjutnya diinterpretasi untuk mengetahui video animasi yang hendak dikembangkan. Hasil validasi dari ahli desain, materi, dan bahasa yang berbentuk saran maupun kritikan digunakan sebagai bahan acuan merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang layak. Hasil dari data kualitatif nantinya akan disajikan dalam bentuk narasi. Data kuantitatif yaitu nilai yang didapat dari validator ahli desain, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Ukuran dalam penelitian dan pengembangan ini merujuk kepada skala Likert. Skala Likert yang digunakan yaitu skala Likert 1-5. Untuk penilaian dapat dikerjakan dengan cara menambah tanda centang (✓) pada skala penskoran setiap instrument dalam angket untuk validasi yang sudah tersedia. Setiap parameter yang diukur ditetapkan nilai skala 1-5 yaitu, 5 (kategori sangat layak/sangat baik), 4 (layak/baik), 3 (cukup layak/cukup baik), 2 (kurang

layak/kurang baik), dan 1 (sangat kurang layak/sangat kurang baik). Berikut tabel 1 yang memperlihatkan skala Likert untuk penilaian oleh validator guna mengetahui tingkat kelayakan produk:

Tabel 1. Skor Skala Likert

Pernyataan	Skor
Kategori Sangat Baik (SB)	4
Kategori Baik (B)	3
Kategori Kurang Baik (TB)	2
Kategori Sangat Kurang Baik (STB)	1

Cara mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan rumus perhitungan nilai persentase yang dapat dituliskan dengan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

SM

Keterangan :

NP = Nilai Persentase Kelayakan

R = Skor Mentah

SM = Skor Maksimal

Ketentuan kelayakan produk media berbasis video animasi yang dikembangkan dapat disesuaikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Persentase Pada Produk

Interval Skor Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Kurang Baik
0-40%	Sangat Kurang Baik

HASIL

Peneliti diharuskan untuk memvalidasi produk hasil pengembangan. Peneliti memvalidasi media pembelajaran berbasis video animasi kepada validator dosen Bapak Resvan, M.Pd ialah dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak dengan mengajar pada Program Studi PGMI, menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek-aspek media atau desain, sehingga diperoleh hasil analisis data validasi dari validator pada tahap pertama dan kedua yang dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 3. Data Validasi Aspek Media Validator Dosen Tahap Satu

No.	Indikator	Nilai	(%)	keterangan
1.	Kemenarikan media (tampilan media)	4	100%	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan warna background (tampilan media)	3	75%	Baik
3.	Kualitas gambar (visual)	4	100%	Sangat Baik
4.	Keterbacaan teks (visual)	4	100%	Sangat Baik
5.	Kesesuaian warna tampilan video (visual)	3	75%	Baik
6.	Kualitas animasi (visual)	4	100%	Sangat Baik
7.	Tata letak /layout video (visual)	3	75%	Baik
8.	Penggunaan Bahasa mudah dipahami (audio)	4	100%	Sangat Baik
9.	Kejelasan pengucapan (audio)	3	75%	Baik
10.	Durasi video untuk pembelajaran (waktu)	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		3,6	90%	Sangat Baik

Setelah dikonversikan, hasil tahap pertama validasinya pada validator ahli materi di tabel 3 mendapat tingkat kelayakan pada produk sebesar 90% dengan rata-rata 3,6 yang menjadi kriteria sangat baik dengan catatan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek media pada media pembelajaran berbasis video animasi.

Tabel 4. Data Validasi Aspek Media Validator Dosen Tahap Dua

No.	Indikator	Nilai	(%)	Keterangan
1.	Kemenarikan media (tampilan media)	4	100%	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan warna background (tampilan media)	4	100%	Sangat Baik

3.	Kualitas gambar (visual)	4	100%	Sangat Baik
4.	Keterbacaan teks (visual)	4	100%	Sangat Baik
5.	Kesesuaian warna tampilan video (visual)	3	75%	Baik
6.	Kualitas animasi (visual)	4	100%	Sangat Baik
7.	Tata letak /layout video (visual)	3	75%	Baik
8.	Penggunaan Bahasa mudah dipahami (audio)	4	100%	Sangat Baik
9.	Kejelasan pengucapan (audio)	4	100%	Sangat Baik
10.	Durasi video untuk pembelajaran (waktu)	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		3,8	95	Sangat Baik

Setelah dikonversikan, hasil pada validasi tahap kedua pada validator ahli media pada tabel 4 memperoleh tingkat kelayakan pada produk 95% dengan rata-rata 3,8 yang menjadi kriteria sangat baik dengan catatan revisi sesuai saran dan perbaikan pada aspek media pada video animasi.

Peneliti melaksanakan kegiatan validasi media berbasis video animasi kepada validator Ibu Nur'aini, M.Pd yang merupakan guru di SDN 28 Pontianak Kota yang sudah mendapat gelas Magister Pendidikan, dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek-aspek Bahasa dan Materi, sehingga diperoleh hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap pertama dan kedua pada aspek Bahasa dan materi yang dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 5. Data Validasi Aspek Bahasa Validator Guru Tahap Satu

No.	Indikator	Nilai	(%)	keterangan
1.	Lugas	4	100%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian ejaan	3	75%	Baik
3.	Ketepatan struktur kalimat	3	75%	Baik
4.	Ketepatan tata Bahasa	3	75%	Baik
5.	Kesesuaian kosa kata	4	100%	Sangat Baik
6.	Kesesuaian kalimat	3	75%	Baik
7.	Ketetapan istilah	3	75%	Baik
8.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	75%	Baik
9.	Sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		3,3	83,3	Sangat Baik

Setelah dikonversikan, hasil tahap kedua pada validasinya oleh validator ahli Bahasa pada tabel 5 memperoleh tingkat kelayakan pada produk 83,3% dengan rata-rata 3,3 yang adalah kriteria baik dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek Bahasa pada video animasi.

Tabel 6. Data Validasi Aspek Bahasa Validator Guru Tahap Kedua

No.	Indikator	Nilai	(%)	Keterangan
1.	Lugas	4	100%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian ejaan	4	100%	Sangat Baik
3.	Ketepatan struktur kalimat	3	75%	Baik
4.	Ketepatan tata Bahasa	4	100%	Sangat Baik
5.	Kesesuaian kosa kata	4	100%	Sangat Baik
6.	Kesesuaian kalimat	4	75%	Baik
7.	Ketetapan istilah	3	75%	Baik
8.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	100%	Sangat Baik
9.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	100%	Sangat Baik
Rata-rata		3,7	94,4	Sangat Baik

Setelah dikonversikan, hasil validasi pada bagian kedua oleh validator ahli Bahasa pada tabel 6 memiliki tingkat kelayakan pada produk ialah 94,4% dengan rata-rata 3,7 yang merupakan kriteria sangat baik dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek desain pada video animasi.

Tabel 7. Data Validasi Aspek Materi Validator Guru Tahap Satu

No.	Indikator	Nilai	(%)	keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	100%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	3	75%	Baik
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	3	75%	Baik
4.	Kesesuaian materi pada video animasi dengan materi pembelajaran	3	75%	Baik
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	100%	Sangat Baik
6.	Materi sesuai dengan Subtema yang di bahas	3	75%	Baik

7.	Materi jelas dan spesifik	3	75%	Baik
8.	Gambar animasi yang di gunakan sesuai dengan materi	4	100%	Sangat Baik
9.	Kelengkapan materi yang disajikan	3	75%	Baik
10.	Kedalaman materi yang disajikan	3	75%	Baik
Rata-rata		3,3	82,5	Sangat Baik

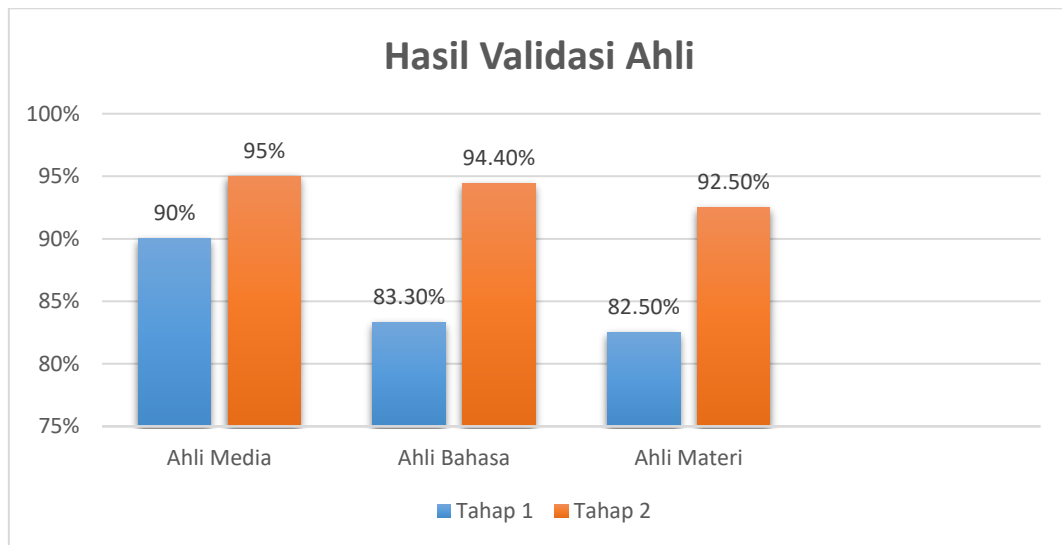
Setelah dikonversikan didapatkan hasil tahap pertama pada validasi oleh validator ahli materi pada tabel 7 memiliki tinggi kelayakan pada produk sebesar 82,5% dengan rata-rata 3,3 yang merupakan kriteria baik tetapi dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek materi pada video animasi.

Tabel 8. Data Validasi Aspek Materi Validator Guru Tahap Kedua

No.	Indikator	Nilai	(%)	keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	100%	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	4	100%	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi pada video animasi dengan materi pembelajaran	3	75%	Baik
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	100%	Sangat Baik
6.	Materi sesuai dengan Subtema yang di bahas	4	100%	Sangat Baik
7.	Materi jelas dan spesifik	4	100%	Sangat Baik
8.	Gambar animasi yang di gunakan sesuai dengan materi	4	100%	Sangat Baik
9.	Kelengkapan materi yang disajikan	3	75%	Baik
10.	Kedalaman materi yang disajikan	3	75%	Baik
Rata-rata		3,7	92,5	Sangat Baik

Setelah dikonversikan, hasil validasi pada tahap kedua oleh validator ahli materi pada tabel 8 menghasilkan tingkat kelayakan pada produk ialah 92,5% dengan rata-rata 3,7 yang merupakan kriteria sangat baik dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek materi dalam video animasi.

Beriku ini adalah gambar diagram hasil validasi tahap 1 dan tahap 2 pada aspek media, Bahasa dan materi :



Gambar 1 Diagram Hasil Validasi Ahli Tahap 1 dan Tahap 2

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk yang divalidasi oleh validator ahli media dengan pemerolehan validasi tahap 1 sebesar 90% dan tahap 2 sebesar 95%, kemudian pada aspek Bahasa tahap 1 sebesar 88,30% dan tahap 2 sebesar 94.40%, terakhir untu aspek materi diperoleh hasil pada tahap 1 sebesar 82.50% dan tahap 2 sebesar 92,50%. maka secara keseluruhan produk media berbasis video animasi pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar telah berhasil dikembangkan serta mendapatkan kategori sangat baik dalam aspek media, Bahasa dan materi.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan video animasi berkaitan dengan pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar memakai metode R&D untuk membuat suatu produk berbentuk video animasi yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Peneliti menerapkan model modifikasi ADDIE yaitu menggunakan 3 dari 5 langkah pengembangan yang berupa analisis, desain dan pengembangan. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk yaitu media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Video animasi menjadi salah satu media dalam belajar maupun mengajar yang dapat menambah kelengkapan dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak membosankan. Peserta didik dapat

menyimak video animasi dengan tambahan informasi yang rancang dan dibuat semenarik mungkin oleh peneliti itu sendiri. Pengembangan video animasi ini diharapkan dapat memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan fungsi teknologi guna menunjang proses pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi yang sudah dilakukan peneliti dan hasil angket kebutuhan peserta didik, ditemukan bahwa kemungkinan masalah yang terjadi di sekolah yaitu kurangnya media dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif serta menarik, serta belum terdapat media pembelajaran yang mengarah pada video animasi. Adapun masalah tersebut menjadi alasan utama dikembangkannya video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti melakukan analisis data berupa kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan angket kebutuhan dan menghitung tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi, kemudian analisis kurikulum, dan materi pada tahap awal yang didapatkan bahwa peneliti mengambil Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1-3 pada muatan Bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti melakukan perumusan indikator, tujuan pembelajaran, alur video animasi (pembuka, isi, penutup), dan mencari sumber bahan produksi produk video animasi. Peneliti melaksanakan perancangan atau mendesain seperti menentukan bagian yaitu bagian awal atau pembuka, bagian yang memuat isi, dan bagian akhir atau penutup. Rancangan atau desain produk dibuat dengan bantuan aplikasi *powerpoint* dan gambar di internet serta diedit kembali di *clipchap* dan aplikasi lainnya. Produk berupa video yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, selanjutnya direvisi sesuai masukan yang diberikan oleh para ahli sehingga video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan kemudian dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Pembahasan yang dipaparkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pembahasan mengenai hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah pada pengembangan video animasi untuk pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Secara khusus ada 3 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan video animasi untuk pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar. (1) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar berdasarkan aspek desain, (2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar

pada aspek Bahasa, (3) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar pada aspek materi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket validasi, dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut: Kegiatan validasi pada aspek desain, Bahasa dan materi dilakukan menggunakan angket penilaian yang berisikan 10 butir kategori untuk aspek desain, 9 butir kategori untuk aspek Bahasa dan 10 butir kategori untuk aspek materi dengan penilaian memakai skala likert dengan nilai paling rendah adalah 1 dan nilai paling tinggi adalah 4. Validasi aspek desain tahap 1 mendapat penilaian nilai 36 dari ahli media, dan tahap 2 mendapat penilaian 38 dari total nilai maksimal penilaian 40. Validasi Bahasa tahap 1 mendapat nilai 30 dari ahli Bahasa, dan tahap 2 memperoleh nilai 34 dari total nilai maksimal penilaian 36. Validasi materi tahap 1 mendapatkan penilaian 33 dari ahli bahasa dan tahap 2 mendapat penilaian 37 dari total nilai maksimal 40. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan kegiatan pada validasi diperoleh persentase akhir dari para ahli seperti ahli media sebesar 95% dengan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya persentase ahli Bahasa sebesar 94,4% dengan kriteria “sangat baik”, dan persentase ahli materi sebesar 92,5% dengan kriteria “sangat baik”.

Berlandaskan hasil dari kegiatan validasi produk dengan ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, maka secara keseluruhan produk video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar berhasil dikembangkan dan mendapat kategori sangat baik. Sehingga produk video animasi pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar ini dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat menambah media pembelajaran di dalam kelas dan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dengan kemudian diujicobakan ketahap selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar sangat layak digunakan untuk menambah perangkat pembelajaran dan membantu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli dengan persentase rata-rata sebesar 95% dari ahli media, 94,4% dari ahli Bahasa, dan 92,5% dari ahli materi, produk media pembelajaran berbasis video

animasi pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar rata-rata memperoleh nilai akhir dengan predikat “sangat baik” yang mana dapat dipakai untuk pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dan menambah media pembelajaran di dalam kelas yang kemudian sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk diujicobakan ketahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Awliyarizka, S. (2021). Pengembangan video animasi pada pembelajaran IPA kelas V materi perpindahan kalor SD Negeri Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 114–123. Diunduh di <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.18607>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Fitri, A. Z. & Haryanti, N. (2020) *Metodologi penelitian pendidikan*. Malang : Madani Media
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media pembelajaran*. Sukoharjo : Tahta Media Group.
- Herawati. (2018). Memahami proses belajar anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. Diunduh di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. Makassar : Gunadama Ilmu.
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4.0 di era generasi Z: Tantangan dan Solusinya. *Pros.Semnas KPK*, 2, 1–13.
- Melinda, J. G., & Yermiandhoko, Y. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air untuk Siswa Kelas V SD. *JPGSD*, 09(05), 1–10.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Press: Banjarmasin
- Sukayati & Wulandari, S. (2009). *Pembelajaran tematik di SD*. Sleman: Departemen Pendidikan nasional
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Madiana, & Suwahono. (2021). *Cercular model of RD&D*. KBM Indonesia
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>