

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau

Yeni Dwi Kartika*, Asep Sukenda Egok, Armi Yuneti
Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

*Corresponding Author: yenidwikartika08@gmail.com
Dikirim: 07-06-2024; Direvisi: 14-06-2024; Diterima: 15-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan dasar yang valid, reliabel, dan efektif dalam evaluasi IPA kelas V. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. Penulis mengumpulkan data melalui observasi, bentuk gelombang, sudut, dan tes total. Ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi adalah contoh alat yang dapat digunakan untuk memvalidasi konten media berdasarkan rekaman video. Dalam hal ini, guru dan siswa bekerja sama untuk meningkatkan praktik mereka. Mengingat perolehan penilaian yang diuji coba oleh tiga pakar, yaitu: 88% pakar bahasa dengan aturan legitimasi yang sangat tinggi, 94% ahli media dengan model legitimasi yang sangat tinggi, dan 95% ahli materi dengan ukuran legitimasi yang sangat tinggi. Analisis penilaian angket uji praktikalitas kelompok kecil menghasilkan 85 persen kriteria sangat praktis, dan analisis uji praktikalitas respon guru menghasilkan 85 persen kriteria sangat praktis. Analisis uji efektivitas kelompok besar menghasilkan 0,64 kriteria sedang yang menunjukkan bahwa fasilitas edukasi sistem video *animation* di kelas V pendidikan IPA SD Negeri 82 Lubuklinggau valid, efektif, dan layak digunakan.

Kata Kunci: pengembangan media; video animasi; sekolah dasar

Abstract: The goal of this study is to develop valid, useful, and efficient animated video-based learning materials for class V science instruction. This advancement research was directed utilizing the ADDIE model which comprises of 5 phases, in particular: the phases of examination, plan, improvement, execution, and assessment. The author employs observation, interviews, questionnaires, and test questions as methods of data collection. Assessment questionnaires from linguists, media experts, and material experts are used to measure the validity of animated video-based learning media, while teacher and student practicality questionnaires are used to measure practicality. Based on the assessment analysis performed by three experts, which included 88 percent linguists who met very valid validity criteria, 94 percent media experts who met very valid validity criteria, and 95 percent material experts who met very valid validity criteria, The consequences of the survey appraisal examination of little gathering reasonableness preliminaries 85% of the rules are exceptionally down to earth, and the common sense preliminaries of educator reactions 85% of the standards are extremely pragmatic, the aftereffects of the evaluation examination of enormous gathering adequacy preliminaries with the consequences of 0.64 medium measures, it is presumed that the energized video-based learning media in class V science learning SD Negeri 82 Lubuklinggau is substantial, functional and successful so it tends to be proclaimed appropriate for use.

Keywords: media development; video animation; elementary school

PENDAHULUAN

Instruksi adalah pencarian informasi yang sadar dan teratur yang diturunkan dari satu zaman ke zaman berikutnya. Dengan kata lain, pendidikan mempunyai dampak yang besar terhadap generasi berikutnya, artinya jika ilmu pengetahuan tidak

diwariskan maka tidak akan ada lagi generasi yang dapat memperoleh manfaat darinya. Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas SDM suatu bangsa (Dacholfany, 2017; Ningsih dkk., 2022:96; Sanga & Wangdra, 2023).

Seperti yang diungkapkan oleh Rahayu dkk. (2023:109), rencana pendidikan merupakan bagian penting dari interaksi instruktif yang mempermudah pencapaian tujuan instruktif. Perubahan rencana pendidikan kadang-kadang berkembang menuju perbaikan periode. Dari Program Pendidikan 1947, Rencana Pendidikan 1964, Program Pendidikan 1975, Rencana Pendidikan 1984, Rencana Pendidikan 2004, Program Pendidikan 2013, dan Program Pendidikan Otonom Saat Ini. Agar siswa memperoleh keterampilan kognitif, psikomotor, dan afektif yang diharapkan, kurikulum pembelajaran harus disusun dan disusun secara cermat. Untuk tetap menjaga relevansinya dan menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap terjun di dunia kerja, maka kurikulum pembelajaran juga harus dimodifikasi dan disesuaikan dengan era saat ini.

Pada saat mengajar di sekolah, tempat edukasi ialah alat yang dilakukan untuk memudahkan penyampaian suatu informasi. Hal-hal seperti ini adalah cara yang bagus untuk membuat anak-anak tetap tertarik dan terlibat saat mereka belajar, dan juga membantu guru di kelas. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, berkat penggunaan berbagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis video animasi (Syarifuddin dkk, 2024; Hafizah dkk., 2023; Syarifuddin & Utari, 2022). Semangat belajar siswa diharapkan dapat meningkat seiring dengan adanya potensi manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

Terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPA berdasarkan temuan observasi lapangan yang digunakan di SD Negeri 82 Lubuklinggau dalam tanggal 24 November 2023, serta wawancara dengan salah satu siswa kelas V, guru kelas V, dan kepala SD Negeri 82 Lubuklinggau. Siswa kesulitan memahami materi karena guru hanya menjelaskan tanpa menggunakan alat apa pun selama proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah produksi animasi dan video. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Dwi (2022:316) mengatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video *vivified*, hasil pembelajaran IPA dapat tergerak. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam praktik mengajar mereka, maka dari itu edukasi akan jauh menarik dan tidak membosankan.

Sehubungan dengan gambaran di atas, analisis menciptakan media video yang hidup dalam pengalaman yang berkembang. Karena menggunakan efek animasi kartun yang inventif dan menarik, tempat edukasi sistem video *animation* dapat memudahkan pendidik pada saat menyampaikan informasi. Maka dari itu penelitian ini mengkaji tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana membuat bahan pembelajaran berbasis video animasi yang valid, bermanfaat, dan efektif untuk pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 82 Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian R&D, juga dikenal sebagai metodologi R&D, digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma



pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Salah satu jenis model pertumbuhan yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar adalah model pertumbuhan ADDIE. Model pengembangan produk ADDIE dibagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui karya inovatif ini, para ilmuwan berusaha untuk mengembangkan item dari hebat hingga jauh lebih unggul sehingga bermakna, fungsional dan efektif untuk digunakan dalam pengalaman pendidikan dan diharapkan meningkatkan kemauan murid agar belajar dan hasil belajar siswa. Produk yang dikembangkan adalah media berbasis video berenergi yang memanfaatkan Canva..

Teknik Analisis Data

Analisis Kevalidan

Hasil survei tersebut dapat digunakan oleh para pakar etimologi, pakar bahan ajar, dan pakar media untuk membedah keabsahan rekaman yang dihidupkan. Hasil penelusuran informasi ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan koreksi terhadap data jajak pendapat persetujuan yang diperoleh darinya. Untuk video animasi ini, angket penilaian diberikan kepada pakar bahasa, materi, dan media. Legitimasi dan sifat suatu item ujian akan dinilai melalui survei ini. Survei ini memakai skor 1, 2, 3, 4, dan 5, dengan data angka 1 menunjukkan “Sangat Buruk”, 2 menunjukkan “Buruk”, 3 menunjukkan “Sangat Hebat”, 4 menunjukkan “Baik”, dan 5 menunjukkan “ Bagus sekali.”

Dibawah ini tata cara yang wajib digunakan agar mengetahui sah atau tidaknya media pembelajaran berbasis video animasi:

- 1) Gunakan ciri khas pada Tabel 1 guna menghitung point jawaban berdasarkan skala Likert.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

Angket Lembar Skor	Kriteria
5	Amat Bagus
4	Bagus
3	Pas-pasan
2	Minim Bagus
1	Amat Tidak Bagus

(Sugiyono:2016)

- 2) Gunakan rumus persentase (%) untuk menentukan nilai pembuktian:
- 3) Gunakan resep tarif (%) untuk menentukan nilai persetujuan:.

Tabel 2. Ukuran *Persentase* Keabsahan

Rentang Persentase	Ukuran Keabsahan
76-100 %	Amat absah, tidak diperlukan pembaruan
51 -75 %	Cukup absah, diperlukan perbaikan menurut saran penasihat ahli
26 – 50 %	Minim absah, diperlukan perbaikan
< 25 %	Amat tidak absah, perlu perbaikan



Analisis Kepraktisan

Aspek praktis bagi pendidik dan siswa mengenai produk video animasi yang akan dihasilkan peneliti ditinjau pada tahap analisis. Sebagai responden, pendidik dan siswa akan diminta mengulas kepraktisan video animasi tersebut. Sama halnya dengan polling untuk spesialis, survei akal sehat ini juga diberikan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi dengan cara menyelesaikan polling dengan memberi tanda centang (✓) untuk menilai item tersebut. Kuesioner pendidik memberikan skor 1, 2, 3, dan 4. Keterangan masing-masing nomor 1 (amat tidak sepakat), 2 (tidak sepakat), 3 (sepakat), dan 4 (amat sepakat) dimasukkan ke dalam skor. Sedangkan untuk mahasiswa, nilai pollingnya adalah 0 (Menyimpang) dan 1 (Setuju).

Prosedur berikut akan digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan media:

- 1) Jumlahkan total skor setiap siswa di semua indikator.

Menggunakan rumus berikut untuk menetapkan nilai kepraktisan sesuai dengan Rahmat dkk. (2021:14):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Tabel 3. Kategori Keefisienan/Keefektifan

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Amat efisien
61% - 80%	efisien
41% - 60%	Pas efisien
21% - 40%	Minim efisien
0% - 20%	Amat Minim efisien

(Riduwan dalam Putri, dkk:2023)

Analisis Keefektifan

Setelah proses pembelajaran selesai diberikan latihan posttest untuk analisis uji efektivitas. Menurut Sundayana (Setiawan & Aden, 2020:56), rumus N-Gain dapat dilakukan guna memperoleh informasi keefektifan tempat edukasi dengan sistem video animation ini, yang akan digunakan pada siswa kelas V. Lembar yang diterima siswa berisi latihan soal tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Dari hasil posttest ini dapat diketahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran IPA:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{pre} : Nilai *pre-test*

S_{post} : Nilai *post-test*

S_{max} : Nilai maksimal yang diperoleh



Tabel 4. Keefektivitas *N-gain*

Besarnya <i>N-gain</i> (g)	Pembagisan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Raharjo dalam Setiawan & Aden: 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Video Animasi

1) Validasi Ahli Bahasa

Survei persetujuan bahasa memiliki 14 pertanyaan di lembar instrumen penilaian. Evaluasi video animasi yang digunakan dalam sains pendidikan, penggunaan bahasa dalam media, dan banyaknya kesalahan penulisan terus-menerus dibahas oleh validator ahli linguistik. Hasil persetujuan ahli bahasa untuk rekaman vivifikasi menunjukkan bahwa rekaman vivifikasi memiliki legitimasi sebesar 88%.

2) Validasi Ahli Media

Tujuh soal menjadi lembar instrumen penilaian angket validasi media. Pakar media memvalidasi keseluruhan desain video animasi dengan memberikan saran dan memberikan masukan untuk menentukan apakah masih banyak kekurangan desain atau masalah lainnya. Pakar media memvalidasi video animasi dengan menggunakan kriteria validitas 94% yang menunjukkan bahwa video animasi memenuhi standar yang sangat tinggi.

3) Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi memiliki lembar instrumen penilaian yang berisi soal yang terdiri dari 17 soal. Validator ahli materi menilai ketercukupan materi pada media yang telah dibuat dengan memberikan saran dan masukan tentang apakah ada kesalahan penulisan tambahan atau tidak. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi video animasi menunjukkan bahwa video animasi memiliki kriteria validitas 95%.

4) Penilaian Seluruh Validator

Berdasarkan perhitungan penilaian data angket dengan kategori valid yaitu validasi ahli bahasa 88%, keabsahan pakar media 94%, dan keabsahan pakar materi 95%, video animasi pada pembelajaran IPA siswa kelas V telah diperbaiki atau direvisi berdasarkan penilaian validitas media secara keseluruhan diberi oleh tiga pakar yaitu pakar bahasa, pakar media, dan pakar materi. Maka dari itu, bisa rangkum intinya yaitu bahwa video pembelajaran IPA animasi yang disusun dan dikembangkan untuk siswa kelas V bisa dimanfaatkan pada proses edukasi.

Uji Kepraktisan Video Animasi

Video *animation* dengan hasil yang valid yang telah diabsahkan dari para pakar, bahasa, dan materi ketiga. Di kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau, pakar Little Gathering diarahkan pada penyisihan akal sehat. Selanjutnya, analisis dilakukan terhadap respons siswa dan guru dari video animasi. Tujuan dari uji praktikalitas ini adalah untuk mengetahui apakah video animasi yang dibuat dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran..



1) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Enam murid mengikuti percobaan kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024. Sebelum siswa menyelesaikan lembar survei akal sehat, pembuat terlebih dahulu memperjelas materi pembelajaran untuk meninjau materi yang diajarkan. Penulis kemudian langsung menggunakan video animasi tersebut, namun sebelumnya siswa diberikan petunjuk bagaimana cara menyelesaikan video animasi tersebut. Setelah menyelesaikan soal-soal pelatihan, setiap siswa diberikan jajak pendapat akal sehat yang terdiri dari 7 pertanyaan. Video animasi yang dibuat memperoleh nilai sangat praktis sebesar 85 persen pada hasil perhitungan penilaian uji coba angket kepraktisan.

2) Hasil Uji Coba Kepraktisan Respon Guru

Pada tanggal 27 2024, pendidik kelas 5 SD Negeri 82 Lubuklinggau, khususnya Bapak Somadi, S.Pd., telah menyelesaikan evaluasi awal survei akal sehat pendidik tentang rekaman animasi yang telah dibuat berada pada kelas sangat layak, yaitu 85%.

3) Hasil Keseluruhan Uji Coba Kepraktisan

Secara keseluruhan, evaluasi kepraktisan video animasi menunjukkan bahwa 85 persen video termasuk dalam kategori sangat efektif, dari hasil uji praktikalitas murid dan pendidik. Akibatnya, dapat dirangkum intinya yaitu, bahwa kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau dapat memanfaatkan video animasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas..

Uji Coba Keefektifan

Hasil uji kelayakan awal perubahan skor yang diperoleh siswa sebelum menggunakan video berenergi dan setelah menggunakan video yang dimeriahkan diberikan soal pretest dan posttest. Uji keefektifan yang diberikan kepada siswa kembali dengan skor 0,64 yang tergolong sedang. Sehingga cenderung diasumsikan bahwa ukuran kecukupan rekaman yang dimeriahkan pada pembelajaran IPA kelas V berada pada orde sedang dengan N-gain (g) sebesar 0,64.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau, dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah menghasilkan video animasi yang sah, bermanfaat, dan efektif::

- 1) Akibat uji legitimasi objek edukasi dengan sistem video berenergi pada edukasi IPA kelas V diingat klasifikasinya substansialnya dengan melakukan beberapa pembaharuan yang ditunjukkan dengan hasil jajak pendapat legitimasi menurut pakar bahasa, pakar media, dan pakar materi. Berdasarkan analisis penilaian yang dilakukan oleh tiga ahli, ahli bahasa memenuhi kriteria validitas sangat valid sebesar 88 persen, ahli media memenuhi kriteria validitas sangat valid sebesar 94 persen, dan ahli materi memenuhi kriteria validitas sangat valid sebesar 95 persen. Tempat edukasi dengan sistem video *animation* edukasi IPA kelas V memenuhi kriteria validitas dan layak diuji coba menurut ketiga validator tersebut.
- 2) Hasil analisis penilaian uji praktik dapat digunakan untuk mengetahui apakah Tempat edukasi dengan sistem video *animation* dapat digunakan untuk pengedukasian IPA di kelas V. Hal tersebut dapat diperoleh melalui angket



respon murid dan pendidik dari hasil data praktik. Uji praktikalitas guru terhadap video animtion ada dalam golongan amat efisien sebesar 85%, sedangkan uji praktik siswa terhadap video animasi yang ditingkatkan ada pada golongan amat praktis.

- 3) Pengujian keefektifan siswa dengan *average point* pretest yaitu 4,07 dan *average point* posttest yaitu 72,88 mengungkapkan keefektifan Tempat edukasi dengan sistem video *animation* pada pengedukasian IPA kelas V. Kemudian kategori sedang dianalisis menggunakan rumus N-gain sebesar 0,64. Oleh karena itu layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memenuhi kriteria keefektifan..

DAFTAR PUSTAKA

- Dacholfany, M. I. (2017). Inisiasi strategi manajemen lembaga pendidikan Islam dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia islami di Indonesia dalam menghadapi era globalisasi. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(01).
- Hafizah, N., Derta, S., Musril, H. A., & Annas, F. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPA Kelas Viii SMP N 7 Negeri Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3692-3700.
- Ningsih, C. S., Fakhurrozi, Z., Yuneti, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 2 Rantau Bingin. *Jurnal LP3MKIL*. Vol. 1 (1). Hal. 95-107.
- Nurfauziyah, N., Sjaifuddin, S., & Taufik, A. N. Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*. Vol. 8 (1). Hal. 15-23.
- Putri, W. S., Charli, L., & Rosalina. E. (2023). Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*. Vol. 6 (2). Hal. 610-619.
- Rahayu., Sri, M., Izhar, H., Asmendri., & Milya, S. (2023). Relavansi Kurikulum dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *De Journal (Dharmas Education Journal)*. Vol. 4 (1). Hal. 108-118.
- Rahmat, A, DKK. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).
- Sari, P. M., & Dwi, S. (2022). *Digunakan, Ahli Media Sebesar 95%, Dengan Dikategorikan Sangat*. Vol. 5. Hal. 316–323.
- Setiawan, T. H., & Aden. (2020). Efektifitas Penerapan *Blended Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 3 (5). Hal. 493-506.



Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 35-48.

Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 35-48.

