

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS III SEKOLAH DASAR

Kartika Selvi Sekartanjung¹, Sukamto², Mudzanatun³
kartikaselviskartanjung@gmail.com¹, sukamto@upgris.ac.id², mudzanatun@gmail.com³
Universitas PGRI Semarang¹⁻³

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model Borg and Gall dengan penyesuaian tahapan pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa untuk mendapatkan analisis kebutuhan dan respon terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas III sekolah dasar, validator memberikan masukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuisioner dengan memberikan lembar angket kebutuhan, angket validasi dan angket respon. Berdasarkan hasil angket kebutuhan didapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas III sekolah dasar dibutuhkan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil angket respon didapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas III sekolah dasar sudah relevan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

This research is a development research carried out using the Borg and Gall model with adjustments to the development stages, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial. The subjects of this study were teachers and students to obtain needs analysis and responses to the development of powerpoint-based animated video learning media in thematic learning of theme 4 sub-theme 1 grade III elementary school, validator provided input on product feasibility. The data collection method used is the questionnaire method by providing a needs questionnaire, validation questionnaire and response questionnaire. Based on the results of the needs questionnaire, it was found that the development of powerpoint-based animation video learning media in thematic learning of theme 4 sub-theme 1 grade III elementary school is needed by teachers and students. Based on the results of the response questionnaire, it was found that the development of powerpoint-based animated video learning media in thematic learning of theme 4 sub-theme 1 grade III elementary school was relevant to the characteristics of students. To obtain animated video media that is in accordance with the results of the needs and responses of students and teachers.

Keywords: Instructional Media; Animated Videos; Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Yang harus diperhatikan adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut, harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan materi, metode, dan tingkat kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan. Pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif di kelas. Tetapi pengajar juga diisyaratkan untuk dapat menggunakan berbagai alat-alat yang murah, efisien, mampu dimiliki sekolah, baik yang dibuat sendiri oleh pengajar, maupun alat-alat konvensional yang sudah tersedia dan dimiliki sekolah. Oleh karena itu, pengajar sebagai tenaga profesional, tidak boleh gaptak (gagap teknologi). Pengajar dituntut untuk selalu mengembangkan diri sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Sanaky, 2013:2)

Proses belajar mengajar mempunyai dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Arsyad, 2013: 19)

Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru. (Djamarah, Bahri, dan Zain, 2002: 82)

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar

untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. (Djamarah, Bahri, dan Zain, 2006: 121)

Media pembelajaran memiliki peranan sebagai penjelas informasi yang disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Sebagai fasilitator guru harus mampu mengolah pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kondisi yang sekarang terlihat adalah kurangnya media pembelajaran yang dekat dengan siswa dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga dari guru untuk membuat media. (Arsyad, 2013: 5)

Pemanfaatan media yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal. Pembelajaran yang membosankan mungkin saja muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media yang inovatif. Untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas tentu bukan hanya pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan didalamnya. Yang harus diperhatikan dalam pembelajaran yakni ketersediaan tenaga pendidik yang mampu mengondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik, kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik, dan ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diisi oleh guru kelas III di SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran tentang analisis kebutuhan guru mengenai media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas III yang diintegrasikan sesuai dengan tema dan muatan pelajaran. Berdasarkan angket kebutuhan guru yang telah diisi guru kelas III, diperlukan media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa dengan memanfaatkan kemampuan melihat dan mendengar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Tanggapan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yakni sangat diperlukan karena sangat penting bagi siswa menuju digitalisasi pembelajaran. Berdasarkan angket yang diisi guru kelas III media pembelajaran video animasi sangat sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan guru kelas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powerpoint karena karakteristik belajar anak Sekolah Dasar kelas bawah adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun serta cerita yang menarik. Dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan warna warni, dari sisi inilah penulis mencoba mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu agar siswa bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORI

Belajar bisa diartikan sebagai suatu kegiatan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga ketika melakukannya, gerak tubuh harus terlihat sejalan dengan proses jiwa agar bisa mendapatkan dan melihat adanya perubahan. Perubahan yang didapatkan tentu bukan hanya perubahan dari fisik namun perubahan jiwa yang lebih penting, sebab dengan adanya perubahan jiwa maka berpengaruh pada perubahan fisik atau perubahan jasmani. Perubahan sebagai hasil proses belajar adalah perubahan yang berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang (Djamarah, 2002: 13).

Hamalik (2015:36) mengemukakan bahwasannya belajar adalah suatu modifikasi kelakuan melalui pengalaman. Belajar itu mengalami bukan sekadar hanya mengingat. Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku bukan hanya tentang penguasaan hasil. Belajar merupakan proses untuk mengubah diri dari tidak tahu menjadi tahu, dari belum bisa menjadi bisa, dan dari belum terampil menjadi terampil dan mahir.

Bruce Weil mengemukakan (dalam Rusman, 2015; 30) prinsip belajar mempunyai tiga prinsip penting dalam belajar proses pembelajaran yakni, (1) proses pembelajaran membentuk kreasi lingkungan yang dapat mengubah atau membentuk struktur kognitif siswa; (2) berhubungan dengan tipe pengetahuan fisis, sosial dan logika yang harus dipelajari; (3) dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

Hasil belajar didefinisikan sebagai perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan (Purwanto, 2011; 49). Menurut Suprijono (2017; 7) hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh yang bukan hanya salah satu aspek potensi manusia saja. Rifai dan Catharina (2009; 85) hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Susanto (2016; 19) memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu, penguasaan, kemahiran, tabiat dan pembentukan sikap serta keyakinan. Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses peningkatan kemampuan baik diranah kognitif, afektif, dan juga ranah keterampilan melalui proses interaksi antar guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Apabila terjadi interaksi yang baik antara guru, siswa, dan media atau sumber belajar maka itulah yang aktif. Tanpa adanya interaksi, maka tidak akan ada proses pembelajaran.

Arsyad (2014; 3) menjelaskan bahwa media disebut alat perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima. Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, untuk mengambil, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

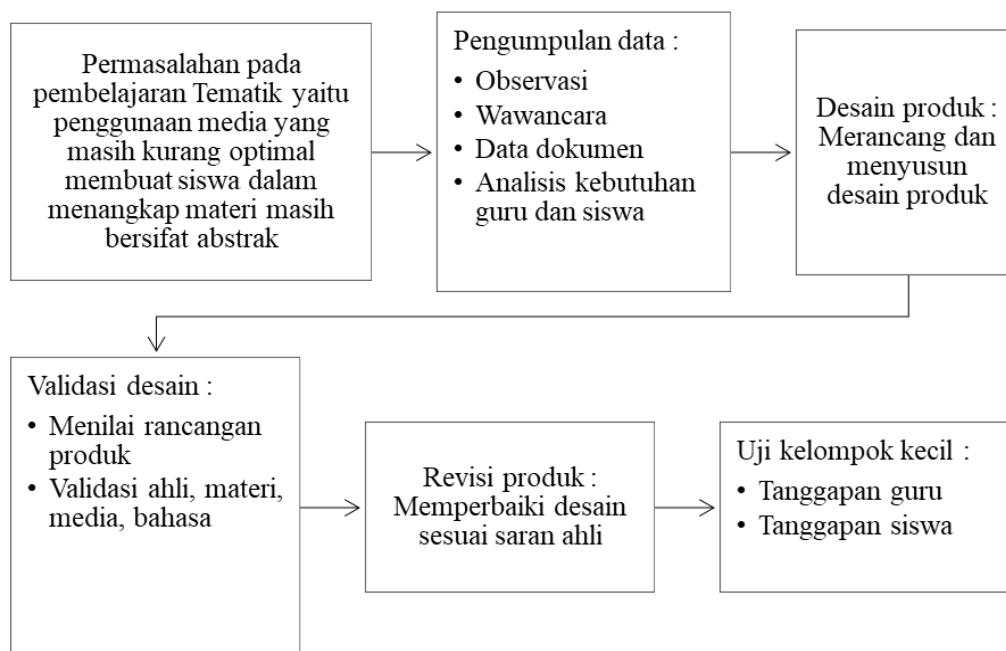
Suryani (2018; 5) menyimpulkan dalam bukunya pengertian media pembelajaran yaitu segala bentuk saran penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan merangsang pikiran perasaan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009; 407) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis powerpoint yang edukatif. berupa video animasi kartun 3D berbasis powerpoint. Peneliti membuat sebuah video animasi didalamnya termuat materi pembelajaran pada "Tema 4 Hak dan Kewajibanku Subtema 1 Hak dan Kewajibanku di Rumah Kelas 3 Sekolah Dasar". Pembuatan video animasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan kartun sehingga siswa tidak merasa mudah bosan dalam memahami materi pelajaran. Pengembangan media video animasi melalui tahap pengujian atau validasi oleh ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis powerpoint menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah-langkah model pengembangan tersebut terdapat 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Namun pada pelaksanaannya penelitian ini hanya sampai pada langkah ke-6 yaitu uji coba produk. Berdasarkan metode yang digunakan maka peneliti menjabarkan kerangka berpikir dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Bagan 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data atau instrumen penelitian berupa wawancara (interview), dan angket (kuesioner). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur (dengan pedoman wawancara). Metode wawancara ini digunakan pada tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal yaitu wawancara dengan guru kelas III SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket untuk mengumpulkan data respon atau tanggapan guru kelas III terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi. Peneliti memberikan angket penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru kelas III SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran.

Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala *likert* dengan penilaian 1-5.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Ahli Media, Ahli Materi, Angket, dan Respon

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Rumus perhitungan angket

Persentase (%) x 100%

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21 - 40%	Tidak Layak
41 - 60%	Cukup Layak
61 - 80 %	Layak
81 - 100%	Sangat Layak

Peneliti melakukan studi pendahuluan ditunjukkan untuk mendapatkan informasi sebagai dasar dalam melakukan penelitian. Studi pendahuluan ini dilaksanakan melalui studi lapangan berupa wawancara dan observasi. Wawancara dan observasi dilakukan dengan Ibu Theresia Sawitri, S.Pd dan Ibu Wiwik Sumanti, S.Pd. Yang dilakukan pada Semester Genap 2021. Pada observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran Kota Semarang didapatkan permasalahan yaitu masih kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selama proses pembelajaran, siswa kurang menangkap materi secara jelas karena kurangnya sumber belajar dan media yang relevan. Disini peneliti mengharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis animasi ini mampu memberi pengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pedoman wawancara yang digunakan dalam proses studi pendahuluan. Pedoman wawancara ini diberikan kepada guru untuk mengetahui bagaimana perangkat pembelajaran pada sekolah dasar tersebut. Lembar angket analisis kebutuhan guru digunakan dalam proses studi pendahuluan. Lembar angket ini diberikan kepada guru untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang selama ini guru lakukan di sekolah, apa saja kendala-kendala yang dialami oleh guru dan bagaimana cara mengatasinya, untuk mengetahui bagaimana ketertarikan guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran ketika proses pembelajaran disekolah. Lembar angket analisis kebutuhan siswa digunakan untuk proses studi pendahuluan. Lembar angket ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai proses pembelajaran tematik yang selama ini dilakukan oleh guru. Bagaimana penggunaan media yang digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran, dan seberapa besar kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian. Studi pendahuluan diperoleh dengan melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran Kota Semarang serta menganalisis angket kebutuhan siswa dan guru, angket tanggapan siswa dan guru serta angket validasi mengenai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III yakni Ibu Theresia Sawitri, S.Pd. dan Ibu Wiwik Sumanti, S.Pd. peneliti mendapatkan informasi

mengenai kebutuhan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa serta masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Selain itu masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung sehingga penggunaan media pembelajaran sangat membantu untuk memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Desain Produk didasarkan pada buku tematik guru dan siswa “Tema 4 Hak dan Kewajibanku Subtema 1 Hak dan Kewajibanku di Rumah Kelas 3 Sekolah Dasar” edisi revisi 2018. Perancangan materi dan kerangka media pembelajaran video animasi merupakan langkah awal. Peneliti telah membuat ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi yang selanjutnya animasi mentah melalui tahap proses editing menjadi sebuah animasi yang bisa bergerak. Aplikasi Powerpoint digunakan untuk mendesain media pembelajaran video animasi berupa penambahan ilustrasi, musik, pengisi suara, teks materi pembelajaran, dan proses export animasi untuk disesuaikan menjadi sebuah video animasi pembelajaran yang sudah jadi. KI dan KD merupakan hal yang sangat penting sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi. KI dan KD yang digunakan peneliti berasal dari pedoman pada pemetaan KI dan KD pada buku tematik guru kelas 3 “Tema 4 Hak dan Kewajibanku Subtema 1 Hak dan Kewajibanku dirumah”.

Validasi Desain dilakukan dengan cara penilaian atau validasi oleh ahli media yaitu pakar dalam bidang pembuatan media dan materi pembelajaran. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, selanjutnya yang diketahui kelemahan atau kekuatannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen angket validasi media pembelajaran video animasi.

Revisi Produk ini dilakukan apabila dalam pemakaiannya terdapat kekurangan dan kelemahan. Peneliti melakukan perbaikan hasil revisi dan mengkonsultasikan kembali ke validator ahli media dan materi. Media pembelajaran video animasi siap diujicobakan di sekolah sebagai media pembelajaran apabila sudah dikatakan valid oleh ahli media dan materi.

Uji Coba Terbatas dilakukan dengan memberi angket tanggapan guru dan siswa. Angket tersebut diberikan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi. Angket tanggapan guru dan siswa diberikan untuk mengetahui kevalidan media dengan karakteristik siswa. Uji coba media dilakukan pada kelas III SDN Sawah Besar 01 dan SDN Daarul Quran.

Berdasarkan hasil validasi media dan materi bahwa penyajian keseluruhan aspek validasi komponen dari uji validasi media menunjukkan Desain Media, Indikator Kelayakan, Indikator Penggunaan, dan Keunggulan Produk terletak pada kriteria sangat baik. Komentar dari ahli media dan materi menyatakan bahwa produk yang dibuat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasi Validasi

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Desain Media	58	60	97%	Sangat Baik
2	Indikator Kelayakan	40	40	100%	Sangat Baik
3	Indikator Penggunaan	29	30	97%	Sangat Baik
4	Keunggulan Produk	36	40	90%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diambil dari SDN Sawah Besar 01 dan SD Daarul Quran dengan jumlah sebanyak 43 peserta didik. Didapat hasil 74% siswa menyatakan penyajian materi dalam media video animasi sistematis dan berurutan sehingga mudah dipahami oleh siswa dan sebanyak 26% menyatakan penyajian materi dalam media video animasi belum sistematis dan berurutan sehingga mudah dipahami oleh siswa yang didapatkan hasil kategori baik. Media pembelajaran video animasi membuat siswa memahami materi yang diajarkan dengan kategori baik dari hasil angket respon siswa sebanyak 72% dan sebanyak 28% siswa belum memahami materi yang diajarkan sedangkan media video animasi memudahkan siswa dalam belajar dinyatakan dengan hasil 77% dan 23% siswa menyatakan media video animasi belum membantu memudahkan siswa dalam belajar. Kategori sangat baik diperoleh dari 91% siswa menyatakan media video animasi menjadi media yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri sedangkan 9% siswa menyatakan media video animasi belum menjadi media yang membuat siswa dapat belajar secara mandiri. Permasalahan yang disajikan dalam media video animasi meningkatkan rasa ingin tahu siswa sebanyak 70% serta sebagian menyatakan 30% siswa jika permasalahan yang disajikan dalam media video animasi belum meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Penyajian materi media video animasi membuat siswa berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dari hasil 79% siswa serta 21% siswa menyatakan penyajian materi media video animasi belum membuat siswa berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. 65% siswa menyatakan permasalahan yang disajikan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan 35% siswa menyatakan permasalahan yang disajikan belum membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Alur materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir siswa dinyatakan 79% siswa dari 21% siswa menyatakan belum memahami alur materi yang disajikan. Warna yang disajikan pada media video animasi bagus dan menarik dari pernyataan 79% siswa serta 21% siswa masih merasa kurang menarik dari segi warna yang disajikan pada media video animasi. Sebanyak 77% siswa menyatakan ilustrasi yang disajikan menambah semangat siswa dalam belajar dan 23% siswa menyatakan ilustrasi yang disajikan masih kurang membuat siswa dalam belajar. Sebanyak 70% belajar menggunakan media video animasi menyenangkan sedangkan 30% siswa menyatakan media video animasi belum membuat siswa merasa senang. Media video animasi mudah digunakan dari hasil 74% siswa

dan media video animasi tidak mudah digunakan dari hasil 26% siswa. Tulisan yang terbaca dengan jelas membuat 81% siswa memahami materi serta tulisan belum terbaca dengan jelas membuat 19% siswa belum memahami materi. Tingkat kreativitas dan inovasi dalam media menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar berdasarkan hasil 72% siswa dan 28% siswa belum termotivasi untuk belajar. 81% siswa menyatakan tingkat interaktivitas media video animasi menyenangkan dan memikat siswa dalam belajar sedangkan 19% siswa belum merasa terpicat dalam belajar.

Tabel 4. Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Presentase
1	Penyajian materi dalam media sistematis dan berurutan sehingga mudah saya pahami	74%
2	Media pembelajaran video animasi membuat saya memahami materi yang diajarkan oleh guru	72%
3	Media pembelajaran video animasi memudahkan saya dalam belajar	77%
4	Media pembelajaran video animasi ini menjadi media yang membuat saya dapat belajar secara mandiri	91%
5	Permasalahan yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi meningkatkan rasa ingin tahu saya	70%
6	Penyajian materi media video animasi pembelajaran membuat saya berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran	79%
7	Permasalahan yang disajikan meningkatkan keaktifan saya dalam proses pembelajaran	65%
8	Alur materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir saya	79%
9	Warna yang disajikan pada media video pembelajaran animasi bagus dan menarik	79%
10	Ilustrasi yang disajikan menambah semangat saya dalam belajar	77%
11	Belajar menggunakan media pembelajaran video animasi menyenangkan	70%
12	Media pembelajaran video animasi mudah digunakan	74%
13	Tulisan yang terbaca dengan jelas mengarah pada pemahaman saya	81%
14	Tingkat kreativitas dan inovasi dalam media menarik sehingga saya termotivasi untuk belajar	72%
15	Tingkat interaktivitas media pembelajaran video animasi menyenangkan dan memikat saya dalam belajar	81%

Berdasarkan hasil angket respon guru yang dilakukan dengan cara memberikan angket kepada guru di 2 sekolah berbeda, dari data tersebut 100% guru menyatakan media

pembelajaran video animasi sudah mencapai salah satu tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Penyajian materi dalam media video animasi sudah tersusun secara sistematis dari 100% guru. 98% guru menyatakan kesesuaian materi media video animasi sesuai dengan KI dan KD dalam K13 yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang dinyatakan 100% guru. Masalah yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan permasalahan sehari-hari dan mudah dipahami oleh siswa dari hasil 100% guru. Kejelasan alur materi serta gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dinyatakan oleh 100% guru. 100% guru menyatakan tingkat artistik, estetika, dan interaktivitas media video animasi membuat siswa termotivasi untuk belajar dan cenderung memikat siswa untuk belajar. Kepraktisan media video animasi belum sepenuhnya praktis yang dinyatakan oleh 98% guru. Bahasa yang digunakan dalam media video animasi sesuai EYD dan komunikatif dinyatakan oleh 100% guru.

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Presentase
1	Media pembelajaran video animasi dapat mencapai salah satu Tujuan Pembelajaran di sekolah dasar	100%
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran video animasi tersusun secara sistematis	100%
3	Kesesuaian media pembelajaran video animasi dengan karakteristik siswa SD kelas III	98%
4	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran video animasi dengan SK dan KD dalam K13	100%
5	Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah	100%
6	Masalah yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi sesuai dengan permasalahan kehidupan sehari-hari	100%
7	Permasalahan yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi mudah dipahami siswa	100%
8	Alur materi dalam media pembelajaran video animasi sesuai dengan taraf berpikir siswa	100%
9	Penyajian media pembelajaran video animasi disertai gambar dan ilustrasi yang sesuai	98%
10	Kejelasan materi mengarah pada pemahaman konsep siswa	100%
11	Tingkat artistik dan estetika dalam media menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar	100%
12	Tingkat interaktivitas media menyenangkan dan memikat siswa untuk belajar	100%
13	Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi sehingga siswa termotivasi untuk belajar	98%

14	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi sesuai dengan EYD	95%
15	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi komunikatif	100%

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis powerpoint dengan 6 tahap pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono (2018), yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk terbatas. Hasil validasi media dinyatakan layak digunakan dilihat dari keseluruhan aspek validasi komponen uji validasi materi menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik serta media yang telah dikembangkan dan dinilai oleh tim ahli sudah relevan dengan karakteristik siswa.

Pengembangan media pembelajaran video animasi sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru meningkatkan penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk siswa serta menambah ketersediaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa agar dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik.

Saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka yang dapat diberikan adalah:

Sebaiknya penyampaian materi oleh guru diselingi media pembelajaran relevan dengan karakteristik siswa, agar siswa tidak bosan saat pembelajaran. Pihak sekolah dapat lebih mendorong guru untuk lebih kreatif membuat atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa. Menyadari bahwa belum sepenuhnya penelitian pengembangan ini, akan menjadi evaluasi bagi peneliti dikemudian hari melakukan penelitian-penelitian pengembangan lain sebagai penyempurna penelitian pengembangan ini dan menjadi produk baru media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Anyan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point". <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/index> . Jurnal Education and Technologi. Volume 1 Nomor 1. Diakses pada Kamis, 6 Mei 2021 pukul 03.15.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awalia, Izomi. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD". <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano> . Jurnal Matematika Kreatif Inovatif. Volume 10 Nomor 1. Diakses pada Kamis, 6 Mei 2021 pukul 03.08.
- Budiningsih, C. Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Buhan, Ris. 2020. Review Aplikasi Kinemaster. <https://www.kompasiana.com/risbuan231191/5eb650ba097f363d0600fdc2/review-aplikasi-kinemaster>. Diakses pada Jum'at, 26 Februari 2021.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Lenggogeni, Lenny. 2021. "Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV". <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase> . Creative of Learning Students Elementary Education Journal. 2021. Volume 4 Nomor 2. Diakses pada Sabtu, 24 April 2021 pukul 00.40.
- Mahendra, I Made. 2021. "Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS". <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index> . Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 2021. Volume 5 Nomor 1. Diakses pada Sabtu, 24 April 2021 pukul 00.15.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mudjiono & Dimiyati. 2013. Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Pribadi, Benny A. 2011. Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Purwanti, Budi. 2015. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure". <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp> . Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Volume 3 Nomor 1. Diakses pada Kamis, 6 Mei 2021 pukul 02.53.
- Qonita, M. S. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V". <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611/21586>. Jurnal PGSD. Volume 6 Nomor 4. Diakses pada Kamis, 6 Mei 2021 pukul 02.37.
- Raspati, Martis Iga. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik". <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/neraca> . Jurnal Pendidikan Ekonomi. Volume 5 Nomor 2. Diakses pada Kamis, 6 Mei 2021 pukul 03.18.
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Alfabeta
- Suyono & Hariyanto. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya