



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA PESERTA DIDIK SD

RACHMA DWI YANTI¹, HISBAN THAHA², MIRNAWATI³

Institut Agama Islam Negeri Palopo¹²³

rachmadwiyanti97@gmail.com¹ hisban112@gmail.com² mirna123@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi agar peserta didik lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *research and development* (R & D). Fokus pada media pembelajaran berbasis animasi subtema benda tunggal dan campuran. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi peneliti menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran berbasis animasi yang telah dibuat divalidasi oleh 3 ahli validator di antaranya: validator bahasa, validator materi dan validator desain. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid dengan presentase 96 %. Hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli bahasa 100 %, nilai dari ahli materi 95 % dan nilai dari ahli desain 93 %. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan dengan 7 poin yang peneliti telah nilai ada 2 penilaian yang baik dengan presentase 75 % dan ada 5 yang bernilai sangat baik dengan presentase 100 %. Hasil keseluruhan penelitian ini sebesar 92 %, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi.

Abstract

The purpose of this research is to develop an animated learning media so that students are more happy in participating in the learning process. This type of research uses research and development research and development (R & D). Focus on learning media based on single and mixed object subtheme animation. In developing animation-based learning media, researchers used the ADDIE model. The animation-based learning media that has been created is validated by 3 validator experts including: language validator, material validator and design validator. The validation results are then analyzed to determine the validity of the products that have been totaled and have a very valid value with a percentage of 96%. The results are evidenced by the value of 100% linguists, 95% of material experts and 93% of design experts. From the results of practicality data that has been obtained with 7 points that the researcher has scored, there are 2 good assessments with a percentage of 75% and 5 which are very good with a percentage of 100%. The overall results of this study are 92%, it can be concluded that animation-based learning media is feasible to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Animation.

Received: 13-08-2022

Accepted: 03-08-2022

Published: 05-08-2022

©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>



PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangatlah penting digunakan saat belajar mengajar. Kedudukan dari media pembelajaran sangat berpengaruh dikarenakan jadi alat bantu yang efektif atau dependent media serta akan jadi bahan ajar yang dipakai mandiri oleh siswa atau independent media. Proses belajar tidak akan bisa berjalan dengan baik jika tak terdukung media pembelajaran, dikarenakan fungsi media sendiri yakni memudahkan pendidik serta peserta didik untuk (Chairul Anwar, 2014). Media sumber belajar berdikari di era teknologi yang semakin maju sangat diperlukan pada proses pembelajaran.

UU Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi Bab 1 Pasal 1 Ayat 4 menjelaskan mengenai teknologi merupakan pengimplementasian serta pemanfaatan berbagai aneka macam ilmu pengetahuan yang membentuk nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia. Proses pembelajaran terdapat beberapa kendala yang biasanya sering dihadapi oleh peserta didik diantaranya sarana serta prasarana yang masih kurang contohnya tidak ada media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup sebuah indra yang secara fisik dipakai dalam memberikan isi materi, yang berasal dari gambar bingkai, grafik, kaset, buku, video recorder, tape recorder, gambar, video camera, film, foto, televisi, serta komputer. Media merupakan sebuah komponen sumber belajar yang isinya adalah materi instruksional di lingkungan peserta didik (Azhar Arsyad, 2016).

Berdasarkan dari hasil pengamatan, peneliti mengamati pendidik menggunakan metode pembelajaran yang monoton saja, hal ini membentuk peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Peneliti memiliki rancangan perlu melakukan suatu inovasi pembelajaran yang belum dilihat oleh peserta didik yaitu dengan menciptakan situasi belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan serta bisa memotivasi peserta didik untuk belajar. Salah satu alternatif yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dikhususkan pada tema benda-benda di sekitar kita. Selain itu, pendidik juga kurang dalam melihat perbedaan individu peserta didik dalam menerima pembelajaran seperti perbedaan gaya belajar. Hal ini terlihat pada pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih monoton.

Peneliti juga telah mewawancarai seorang guru kelas V di SDN 38 Bora Palopo ditemukan masalah dalam proses pembelajarannya. Guru kelas V menyatakan bahwa peserta didik menghadapi kesulitan saat belajar dikarenakan metode pembelajaran yang hanya monoton saja sebagai akibatnya peserta didik tidak aktif dan kurang fokus saat

mengikuti proses belajar mengajar karena pendidik menggunakan metode ceramah. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran berlangsung bahwa aktivitas belajar siswa masih kurang dapat dilihat dari sikap pasif mereka, kegiatan belajar di sekolah belum sepenuhnya dilaksanakan secara aktif serta kreatif dalam menyertakan peserta didik secara langsung. Saat proses belajar metode yang dipakai belum bisa memfokuskan perhatian siswa dalam mempelajari materi IPA. Dimana metode yang dipakai hanya metode ceramah dan medianya menggunakan buku IPA. Akan tetapi pendidik memberikan cerita motivasi di jeda proses pembelajaran kepada peserta didik.

Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi. Penelitian terdahulu (Dian Pradana, Zainul Abidin, and Eka Adi, 2020), membuktikan jika media pembelajaran animasi bisa membuat kesudahan peserta didik dalam mempelajari materi berkurang serta sangat efektif menambah hasil prestasi belajar. Hasil studi lapangan yang dilaksanakan oleh peneliti, didapatkan data jika guru belum pernah memakai media animasi kemudian hanya menggunakan media gambar biasa yang diperoleh dari internet. Dengan demikian u siswa memerlukan media pembelajaran yang bervariasi untuk mewujudkan keadaan belajar yang interaktif serta menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, yaitu jenis penelitian yang dipakai dalam mengembangkan serta melahirkan produk berupa media, bahan ajar dan lainnya. Model pengembangan yang dipakai yakni model *ADDIE*. Peneliti menggunakan model penelitian *ADDIE* karena produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang berupa video pembelajaran yang berbasis animasi. Untuk mendapatkan data yang valid, maka ada beberapa teknik dipakai dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, serta dokumentasi,

Mixed Method adalah analisis data di penelitian ini. Mix-method ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat menolong penulis untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih unggul dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential exploratory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.

Berikut penjelasan teknik analisis data yang dipakai penulis pada penelitian ini. Analisis data kualitatif dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.

$$\text{Rumus data kuantitatif: } P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Ket.:

- P : presentase
 X : skor yang diberikan responden
 Xi : skor tertinggi (ideal)

$$\text{Rumus keseluruhan: } P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Ket.:

- P : Presentase
 $\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban
 $\sum Xi$: Jumlah Skor tertinggi \times jumlah item \times jumlah responden

Tabel 1.1 Kriteria Hasil Validasi

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Tabel 1.2 Kriteria Hasil Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (bold, 12, TNR, Kapital)

A. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis animasi pada materi IPA benda tunggal dan campuran

Analisis kebutuhan ini memakai instrument angket siswa, wawancara guru kelas V SDN 38 Bora Palopo. Hasil analisis angket dan wawancara didapatkan data bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah mendukung untuk memudahkan siswa mempelajari materi yang sulit dimengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menerapkan metode ceramah tanpa menetapkan bahan ajar maka peserta didik akan sulit dalam mempelajari materi pada jangka lama.

1. Hasil wawancara analisis kebutuhan

Peneliti telah melaksanakan wawancara di sekolah SDN 38 Bora Palopo oleh wali kelas V SDN 38 Bora Palopo yaitu Ibu Ritha yang di laksanakan pada tanggal 12 januari 2022. Hasil observasi yang diperoleh disajikan pada lampiran. Peneliti memulai wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang dilakukan di SDN 38 Bora Palopo, diperoleh informasi dengan wali kelas V bahwa peserta didik kesulitan dalam menerima materi pada saat belajar, peserta didik kurang termotivasi dikarenakan pendidik kurang mempersiapkan media pembelajaran sebagai batu loncatan siswa untuk mendapat materi ajar. Pada saat proses pembelajaran pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa variasi model lain dalam hal ini diperlukan sebuah pengembangan media yang sesuai, yang dapat menjadi alat bantu untuk mengajarkan materi dengan menyenangkan. Media yang sesuai tersebut adalah video pembelajaran animasi. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Udita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, 2020 memperlihatkan bahwa dengan media pembelajaran animasi bisa membuat kesulitan peserta didik dalam belajar dapat teratasi dengan lebih baik seperti lebih mudah dalam memahami materi serta sangat efektif meningkatkan motivasi belajar mereka.

Hasil analisis disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan suatu media pembelajaran dalam memahami materi pelajaran. Maka peneliti kemudian melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi, dengan merancang sebuah media animasi yang memiliki tampilan menarik, mudah dipakai, bisa terpakai di komputer yang berspesifikasi rendah dilengkapi dengan, video, gambar, animasi, audio dan materi yang tepat sesuai kebutuhan. Media animasi ini diharapkan dapat jadi salah satu alternatif pendidik untuk memudahkan belajar IPA, pembelajaran animasi ini juga diharapkan bisa mempermudah peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

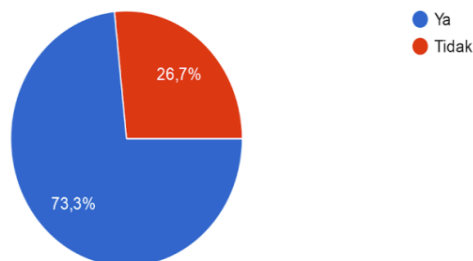
2. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram data yang didapatkan dari angket yakni 73,3%. Ini menjelaskan bahwa dengan disediakannya media dapat membantu mereka untuk mudah dalam belajar sedangkan 26,7% menjawab bahwa media yang digunakan tidak bisa membantu proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan semua peserta didik di kelas lebih banyak yang berminat menggunakan media pembelajaran sesuai gambar 1.

Gambar 1

Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan.

15 jawaban

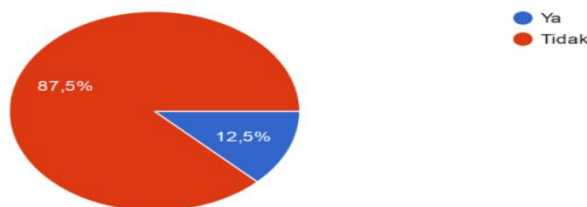


Selanjutnya peneliti mendapatkan siswa dalam proses pembelajaran sekitar 87,5% siswa kurang tertarik pada media yang digunakan oleh guru sedangkan peserta didik yang tertarik menggunakan media yang digunakan pendidik sekitar 12,5%. Dapat disimpulkan bahwa masih ada peserta didik yang kurang tertarik dengan pemakaian media dalam belajar sesuai gambar 2.

Gambar 2

Apakah media yang digunakan guru dalam kelas sesuai yang kamu harapkan.

16 jawaban



Hasil angket bahwa siswa mengatakan menyukai media yang berwarna, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka sungguh amat menyenangi media yang mempunyai warna serta akan membantu pembelajaran sesuai dengan gambar 3.

Gambar 3

Apakah kamu menyukai media yang berwarna?

16 jawaban



Saat proses pembelajaran adakalanya dalam menyampaikan materi dalam kelas bisa berhasil diterima oleh siswa dengan baik dan kadang pun tidak. Ketidakberhasilannya siswa dapat diartikan bahwa kurang mengerti apa yang mereka didengar, dilihat, ataupun dibaca, serta sesuatu yang mereka amati. pembelajaran harus dirancang bagus agar siswa bisa mudah mempelajari materi. Contoh media yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik yaitu media video pembelajaran animasi.

B. Design (perancangan) Media Pembelajaran Animasi

Tahap desain menghasilkan rancangan media ajar berbasis animasi untuk peserta didik kelas V. Dimulai dengan mempersiapkan alat bahan yang akan dipakai untuk merancang video animasi yakni komputer yang telah tekoneksi internet, aplikasi animaker, jaringan internet, serta aplikasi kinemaster. Jika semua alat dan bahan telah disiapkan selanjutnya akan dirancang media video animasi. Pertama-tama siapkan koneksi internet sambungkan dengan komputer masuk ke web animaker,.com

Selanjutnya dipilih animasi yang sesuai dengan karakter tokoh yang terletak di bagian samping kiri animaker. Setelah itu kita bisa merubah actions pada karakter animasi dan background sesuai kreasi sendiri. Setelah background, properti serta tokoh, terpilih, selanjutnya menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat tampilan lebih menarik karena keterbatasan dari software animaker yang digunakan peneliti, video yang sudah dikerjakan di aplikasi animaker diekspor jadi beberapa bagian video. Kemudian dipadukan jadi satu berkas lalu ditambah musik, mengedit rekaman suara, menambahkan gambar dan fitur-fitur lainnya yang ada di kinemaster.














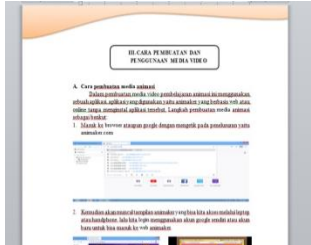
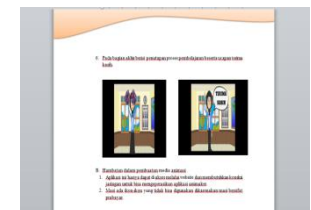
Gambar 4

C. Pengembangan

Setelah dilakukan validasi. Media pembelajaran berbasis animasi direvisi sesuai dengan saran masukan dan saran dari para validator. Adapun saran dari para validator sebagai berikut:

Tabel 1

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Mengubah karakter animasi dengan memakai jilbab.		
Tulisan jangan dibuat miring.		
Pengertian di buat satu paragraf agar lebih jelas dalam penyampaian materi.		
Penjelasan tentang bagan komponen materi dibuat satu paragraf dan contohnya dibuat terpisah menjadi satu tampilan.		

<p>Pada akhir penjelasan materi menambahkan evaluasi pada video.</p>	<p>Tidak ada evaluasi pada video.</p>	
<p>Suara pada animasi lebih baik menggunakan suara sendiri tanpa mengubah suara menjadi karakter suara lainnya.</p>	<p>Menggunakan karakter suara seperti suara robot.</p>	<p>Suara telah dirubah menjadi suara asli.</p>
<p>Judul di sampul seharusnya buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.</p>		
<p>Menambahkan cara pembuatan media animasi.</p>	<p>Tidak ada isi pada buku panduan cara pembuatan media animasi.</p>	
<p>Tambahkan hambatan dalam pembuatan media animasi ini.</p>	<p>Tidak ada isi pada buku hambatan dalam pembuatan media animasi.</p>	

Penelitian sebelumnya dari Delila Khoiriyah bahwa menjelaskan pengembangan media pembelajaran video animasi yang dipakai sudah sangat berhasil memudahkan siswa memahami materi. Terlihat dari uji validasi ahli media mendapat 77%, ahli materi 84%. Hasil uji validasi yang diperoleh dari guru kelas V, materi mendapat penilaian sebesar 89% dan media mendapat penilaian sebesar 87%.

Tahap ini produk dari peneliti di validasi oleh ahli bahasa, yaitu bapak Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. Dibawah ini hasil dari validasinya:

Tabel 2

No	Indikator	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Kaidah bahasa yang dipakai sudah benar serta baik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Bahasa yang dipakai lugas serta mudah untuk dipahami.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Kalimat yang dipakai sesuai dengan isi informasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Memakai petunjuk dengan jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
5.	Penomoran jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
6.	Rumusan kalimat video pembelajaran animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
7.	Penulisan sesuai dengan PUEBI.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Istilah-istilah yang dipakai sudah tepat serta memudahkan pembaca.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$	$P = \frac{32}{32} \times 10 = 100 \%$	Sangat Valid

Hasil kalkulasi 8 aspek diatas sudah bisa dikatakan valid, presentase 100 %. Total secara utuh mendapat nilai sangat valid presentase 100 %.

Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd., ahli materi media animasi. Dibawah ini hasil dari validasinya:

Tabel 3

No	Indikator	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan isi materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media animasi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
5.	Kemudahan memahami materi melalui media animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid

6.	Kejelasan penyajian materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
7.	Bahasa yang digunakan pada media animasi sudah baik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Video pembelajaran yang dipakai sudah cocok dengan materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
9.	Materi serta gambar mudah untuk dipahami.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
10.	Materi yang ada telah sesuai dengan KD.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$	Sangat Valid

Adapaun yang sudah direvisi seperti judul sampul yang seharusnya buku panduan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, menambahkan pada buku cara pembuatan media, dan hambatan dalam membuat animasi, maka produk telah dinyatakan sangat valid dengan prolehan nilai 95%. Walaupun kesemua 10 aspek tidak dinyatakan sangat valid, akan tetapi validator telah merasa produk tersebut telah melalui perbaikan yang baik dan tidak menyarankan untuk melakukan pengujian produk kembali.

Ibu Hj. Salmilah, S. Kom, MT. sebagai ahli desain media animasi. Dibawah ini hasil dari validasinya:

Tabel 4

No	Indikator	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Media animasi sesuai dengan mata pelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
2.	Media animasi yang dipakai telah sesuai pada KD..	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
3.	Media animasi yang dipakai telah sesuai dengan materi ajar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
4.	Tampilan media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
5.	Media animasi mudah digunakan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
6.	Gambar yang ada sudah berkaitan dengan materi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
7.	Kecocokan bentuk dan ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran berbasis animasi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
8.	Warna pada media pembelajaran berbasis animasi menarik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid

9.	Tulisan pada media pembelajaran berbasis animasi dapat dibaca dengan jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
10.	Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Cukup Valid
11.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
12.	Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi peserta didik akan lebih tertarik dalam aktivitas pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{45}{48} \times 100 = 93 \%$	Sangat Valid

Hasil dari ke tiga validasi serta presentase yang sudah ditotal diperoleh hasil yakni:

$$P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_{i^{123}}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{100\% + 95\% + 93\%}{3} \times 100 \%$$

$$P = \frac{288\%}{3} \times 100 \% = 96 \%$$

Dari hasil perhitungan tersebut bisa diambil hasil bahwa media animasi ini mendapatkan total nilai 96% yang dapat dikategorikan sangat valid.

D. Tahap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Delila Khoiriyah memperlihatkan bahwa media pembelajaran animasi sangatlah baik jika diterapkan di sekolah. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media video animasi sudah praktis serta layak untuk dipakai. Respon dari peserta didik sangat positif mempunyai presentase sebesar 90%.

Sesudah memakai media dan semua proses belajar di kelas berakhir, peneliti melakukan langkah wawancara terhadap pendidik maupun peserta didik untuk meminta tanggapan, saran dan komentarnya mengenai media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Ibu Ritha wali kelas V terhadap media pembelajaran berbasis animasi mendapat respon yang sangat baik. Dalam media pembelajaran berbasis animasi ini interaksi antar guru serta siswa, siswa dan siswa, maupun media dan siswa sudah berjalan dengan baik. Didukung oleh perkataan dari Ibu Ritha bahwa:

“Media pembelajaran yang anda buat sudah bagus, dengan media pembelajaran animasi ini peserta didik tidak bosan, video pembelajaran ini menunjukkan dengan

nyata apa yang sebelumnya belum pernah dilihat, memperjelas penyajian materi, mempercepat interaksi antara guru dan siswa, sehingga aktivitas belajar lebih efektif dan media pembelajaran berbasis animasi layak untuk diterapkan dalam belajar mengajar di kelas”.

Wawancara juga dilaksanakan kepada beberapa siswa kelas V SDN 38 Bora Palopo mengenai media pembelajaran yang sudah peneliti buat. Pendapat dari adik Ainun Febrisa Pradana:

“Menurut saya media pembelajaran ini sangat bagus, tampilan animasi sangat menarik, membuat saya tertarik untuk melihat video pembelajaran animasi dan membuat saya tidak bosan selama proses pembelajaran”.

Media pembelajaran berbasis animasi terbukti dapat menarik perhatian peserta didik untuk ikut belajar sehingga mereka cepat menangkap materi. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari adik Fahma Savana:

“Menurutnya media pembelajaran berbasis animasi sudah sangat bagus. Karena jika media animasi dipakai akan membuat ia dan teman-temannya tertarik dan meningkatkan semangatnya mengikuti pembelajaran sebab peserta didik dapat melihat video pembelajaran yang menarik”.

Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran IPA dibutuhkan adanya media yang menarik dan memotivasi peserta didik. Salah satunya dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran pada tema benda-benda di lingkungan sekitar pada peserta didik kelas V. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai angket yang telah dilakukan pada penelitian para ahli. Serta divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli desain dan nilai angket dari para peserta didik kelas V yang menunjukkan keberhasilan media pembelajaran ini.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan peneliti pada siswa kelas V di SDN 38 Bora Palopo pada subtema 1 benda tunggal dan campuran bahwa dengan digunakannya media ajar sangat mendukung untuk bisa memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang sulit di mengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menerapkan metode ceramah tanpa menetapkan bahan ajar maka peserta didik akan sulit untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama. Oleh sebab itu, dilaksanakan pengembangan media animasi pada tema benda-benda di sekitar kita pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo.

Proses merancang media pembelajaran ini mengacu pada flowcart produk yang telah dibuat dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, (2) tahap *Design*, yang berisi tentang format, desain, dan media pembelajaran animasi, (3) tahap *Develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran berbasis animasi yang valid.

Kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil 96 % dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 100 %, nilai dari ahli materi 95 % dan nilai dari ahli desain 93 %, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.

Kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran, (2) peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, (4) peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, (5) Peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menerapkan media pembelajaran berbasis animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, udita, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku*, Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE), 1.2, 1–12 <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Anwar, Chairul. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: SUKA-Press. Hal. 174.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal. 4.
- Basyar, Muhammad Khairul. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo* , Jurnal Pendidikan Islam, 11.1, 44–57 <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>
- Lestari, Ega Ayu. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Marlini, Cut, and Rismawati. 2019. *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tunas Bangsa, 6.2, 277–89
- Marlini, Cut, and Rismawati. 2019. *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*, Jurnal Tunas Bangsa, 6.2, 277–89
- Mashuri, Delila Khoiriyah and Budiyono. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V*, Pengembangan Media Video Animasi, 8.5, 893–903.
- Pradana, Dian, Zainul Abidin, and Eka Adi. 2020. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu*, JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 7.2 (2020), 96–106 <<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>>.

- Putra, Adita Widara. 2012. *Mixed-Method: Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Hal. 2.
- UU No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi', *Republik Indonesia*, 2012,