PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER DALAM MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV

Muhammad Fatahilla[1], Yuli Mulyawati[2], Rini Sri Indriani[3]
PGSD FKIP Universitas Pakuan[123]
Alamat e-mail : Muhammadfatahilla01@gmail.com

ABSTRACT

Development of Animaker-Based Animation Videos in Fraction Addition Material for Grade IV Students. This study uses a Research and Development (RnD) approach. The subjects of the study were grade IV students of Rawailat Elementary School, Bogor Regency, consisting of 40 students, the study was conducted in the odd semester of the 2024/2025 school year. This development research uses the ADDIE method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Information collection was carried out through observation, interviews and questionnaire assessments from media experts, language experts, material experts by lecturers, material experts by teachers. The results of the study showed that animaker-based animation videos in fraction addition material were feasible to use. This can be seen from the results of the validation research of media experts with a score of 95%, language experts with a score of 86%, material experts by lecturers with a score of 100% and material experts by teachers with a score of 97% with the category "very feasible" with an average percentage of 94%. In the limited test phase, 40 students received a response of 93% with the category of "very feasible". The teacher's response with a score of 91% with the category of "Very feasible". Based on the results of the study, it can be concluded that the animated video based on animaker in the material of adding fractions in this study is proven to be valid, interesting, easy to use and very feasible to be applied as a learning medium.

Keywords: Animaker, Animation, Media, Addition of Fractions

ABSTRAK

Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Materi Penjumlahan Pecahan Pada Peserta Didik Kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD). Subyek penelitian peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawailat Kabupaten Bogor yang terdiri dari 40 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi, wawancara dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi oleh dosen, ahli materi oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis animaker dalam materi penjumlahan

pecahan layak digunakan. Hal ini terlihat dari hasil riset validasi ahli media dengan skor 95%, ahli bahasa dengan skor 86%, ahli materi oleh dosen dengan skor 100% dan ahli materi oleh guru dengan skor 97% dengan kategori “sangat layak” dengan persentase rata-rata 94%. Pada tahap uji terbatas sebanyak 40 peserta didik memperoleh respon 93% dengan kategori “sangat layak”. Respon guru dengan skor 91% dengan kategori “Sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis animaker dalam materi penjumlahan pecahan dalam penelitian ini terbukti valid, menarik, mudah digunakan dan sangat layak untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Animaker, Animasi, Media, Penjumlahan Pecahan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, tidak luput dalam bidang pendidikan. Teknologi juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan pembelajaran. Guru merupakan sumber ilmu yang paling penting, oleh karena itu untuk membantu siswa agar lebih semangat belajar, guru harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang luas untuk meningkatkan semangat belajar para siswa. Pembelajaran yang unik dan inovatif merupakan cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran yang efektif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa pada masa kini, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guru hendaknya memilih dan menyertakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, materi yang digunakan harus sesuai dengan silabus agar siswa dapat menerima materi pembelajaran yang akurat dan mudah digunakan.

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran juga terus mengalami perkembangan, diantaranya seperti media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru yang kreatif dapat menggunakan media yang dibuat oleh guru sekreatif mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media video animasi. Video animasi dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara aktif, karena dengan adanya animasi akan terkesan menarik dan unik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Diantara aplikasi populer di industri teknologi adalah animaker. Animaker adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. Kelebihan animaker adalah sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di berbagai tingkatan dalam bentuk video animasi yang disusun sesuai dengan materi yang akan diajarkan, animaker menyediakan berbagai fitur animasi yang menarik sehingga hal ini dapat membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran, selain itu aplikasi ini dapat digunakan secara gratis. Diharapkan dengan adanya pengembangan aplikasi video menggunakan aplikasi Animaker ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan mengurangi kesan monoton pada siswa yang terbiasa belajar menggunakan media cetak.

Berdasarkan hasil prapenelitian pada November 2023 yang telah dilakukan di SDN Rawailat, khususnya guru kelas IV didapatkan bahwa guru kelas pada umumnya masih menggunakan media cetak, yaitu buku paket, dan media tersebut belum di kembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih kreatif. Adapun guru kelas masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video animasi berbasis animaker dalam pembelajaran matematika. Matematika adalah pembelajaran yang cenderung sulit bagi siswa SD jika pembelajarannya hanya menggunakan media cetak saja berupa buku paket dan tidak dikembangkan. Pemanfaatan video animasi berbasis animaker bisa menjadi solusi untuk pembelajaran Matematika yang terkesan monoton dan membosankan, karena didalam video animasi terdapat beberapa fitur menarik berupa gambar yang bergerak dan dekorasi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Di SDN Rawailat sudah mempunyai sarana dan prasarana yang cukup lengkap dan memadai, yaitu: komputer, laptop, wifi, proyektor, infocus. Namun dalam pemanfaatannya masih kurang maksimal, maka dari itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam media pembelajaran salah satunya yaitu media video animasi berbasis animaker.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fajarwati dan Irianto (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas

Bangun Datar Di Kelas IV SD UMP". Hasil validitas produk media pembelajaran matematika berbasis animasi animaker pada penelitian ini diperoleh skor dengan rata-rata sebesar 88,4% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara pada respon guru dan peserta didik mendapatkan respon yang positif dengan perolehan skor rata-rata dari respon guru sebesar 85% yang termasuk kategori sangat baik dan perolehan skor rata-rata dari respon peserta didik sebesar 98,5% termasuk kategori sangat menarik. Berdasarkan analisis dari angket validator, respon guru dan peserta didik maka media pembelajaran matematika berbasis animasi animaker telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Materi Penjumlahan Pecahan Pada Peserta Didik Kelas IV".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sumadinata dalam Apriliani (2020:998) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RND) merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Okpatrioka (2023:87). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyermpurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

Validator	Total Validitas
Ahli Media	95%
Ahli Bahasa	86%
Ahli Materi 1	100%
Ahli Materi 2	97%
Rata-rata total	94%

Validasi produk Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Materi Penjumlahan Pecahan Pada Peserta Didik Kelas IV. Validasi dilakukan sebanyak dua kali sampai hasil pengembangan media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran. kesimpulan dari tabel diatas mengenai hasil validasi kedua oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata total sebesar 94% yang artinya bahwa video animasi berbasis animaker dalam materi penjumlahan pecahan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa sebanyak 40 orang siswa kelas IV SDN Rawailat. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan siswa pada saat penggunaan video animasi berbasis animaker. Berdasarkan hasil uji coba kepada respon guru memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak digunakan, lalu uji coba yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV-B sebanyak 40 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil persentase 93% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

E. Kesimpulan

Kelayakan video animasi berbasis animaker dibuktikan dari hasil validasi ahli respon peserta didik dan guru. Hasi validasi ahli media, video animasi memperoleh persentase sebesar 95%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya dari ahli bahasa memperoleh persentase 86% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi ahli materi dari dosen memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan, kemudian ahli materi dari guru sd memperoleh persentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak, digunakan. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba kepada respon guru memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak digunakan, lalu uji coba yang dilakuan oleh peserta didik kelas IV-B sebanyak 40 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil persentase 93% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Ulfah Nur. 2021. "Media Pembelajaran Maharah Istima'Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah." International Conference of Students on Arabic Language 181–88.

Aini, Laili Isnia Qurotu, and Fitria Dwi Prasetyaningtas. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Animaker Materi Pengaruh Kondisi Geografis Indonesia Kelas V." Joyful Learning Journal 12(3):140–45.

Aminah, Siti. 2019. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun."

Andrasari, Ani Nurani, Yuyun Dwi Haryanti, Ari Yanto, and Universitas Majalengka. 2022. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis." 76 83.

Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. 2020. "Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik." PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7(4):100–111.

Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil 9(1):9–18.

Asmara, Dwi Novri, Tiya Agustina, and Lika Apreasta. 2022. "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 4(6):8156 71.

Asnawati, Yuyun. 2023. "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 9:64–72.

Daulae, Tatta Herawati. 2019. "Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran Oleh: Tatta Herawati Daulae 1." 11(01):52–63.

Dewayanti, Augustina, Hera Heru Sri Suryanti, and Anggit Grahito Wicaksono. 2021. "Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19." Jurnal Sinektik 4(2):188–95.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." Journal of Student Research (JSR) 1(2):1–17.

Fajarwati, Maharani Ika, and Sony Irianto. 2021. "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump." EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan

Penelitian Pendidikan Dasar 5:1–11.

Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, Usep Setiawan, Program Studi, Pendidikan Agama, Program Studi, Pendidikan Agama, Program Studi, Pendidikan Agama, Program Studi, and Pendidikan Agama. 2022. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." 3(2):81–87.

Fauzi, Ahmad, Widia Winata, and Ansharullah Ansharullah. 2020. "Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum 'Sentra' Dengan Menggunakan Model Addie." Instruksional 2(1):64–69.

Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 0812(2019):181–88.

Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 93–97.

Harsiwi, Udi Budi. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 4(4):1104–13.

Ibrahim, Mochamad Arsad, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam 4(2):106–13.

Irawan, Tia, Taufiqulloh Dahlan, and Fina Fitrianisah. 2021. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 07(01):212–25.

Isti, Lailia Arditya, Agustiningsih Agustiningsih, and Arik Aguk Wardoyo. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar 4(1):21–28. doi: 10.26740/eds.v4n1.p21-28.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyrakat. Prenada media.

Kusumahwardani, Devi, Ading Pramadi, and Meti Maspupah. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia." Jurnal Educatio FKIP UNMA 8(1):110–15. doi: 10.31949/educatio.v8i1.1665.

Lastyanggun, Eryn Tri, Dhian Dwi Nur Wenda, and Ita Kurnia. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V."

Lestari, Yulita Dwi. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." Lentera: Jurnal

Ilmiah Kependidikan 16(1):73–80. doi: 10.52217/lentera.v16i1.1081.

Lia, Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah, and Lukman Nulhakim. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti 10:386–400.

Mahmudah, Susi, and Farah Fauzia. 2022. "Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Susi Mahmudah 1 Farah Fauzia 2 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia 1,2." Jurnal Basicedu 6(1):633–45.

Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 8(5):893 903.

Miftah, Mohamad. 2022. Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Feniks Muda Sejahtera.

Misbahul, Stit, Ulum Gumawang, Belitang Jl, Irigasi Desa, and Tanah Merah. 2022. "Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati Abstrak." Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI) 4(02 Desember):162–75.

Muhajir, Faiz Fauzan, Budi Tjahjono, and Badri Munawar. 2022. "Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi)." JTKSI (Jurnal TeknologiKomputer Dan Sistem Informasi).

Munawar, Badri, Ade Farid Hasyim, and Minhatul Ma'arif. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Paud Di Kabupaten Pandeglang." Jurnal Golden Age 04(2):310 20.

Nisa, Khairun. 2021. "Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar."

Nurfadillah, Septy, Tio Saputra, Tasya Farlidya, Sihury Wellya Pamungkas, Raihan Fadhlurahman Jamirullah, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang." Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3(1):117–34.

Okpatrioka, Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya 1(1).

Palimbong, Yunita Wulandari. 2020. "Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar." (Pembimbing I):1–10.

Rahim, Bulkia. 2023. Media Pendidikan. PT. RajaGrafindo Persada Rajawali Pers.

Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." 14(2):87–99.

Robinson, Edward. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran." ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 01(01):18–23.

Sidabutar, Natalia Ayu Lestari, and Reflina Reflina. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor." Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika 6(2):13. doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1362.

Sitepu, Ekalias Noka. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." Prosiding Pendidikan Dasar 1:242–48. doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.

Sunandar, Berlian. 2020. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran."

Tunnur, Rauda. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Hukum Archimedes Di Sma/Ma."

Ulfa, Ellistya Hayati. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI."

Visia, Ana, Eka Putri, and Nina Sofiana. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggul." 4(September):180 91.

Widyahabsari, Diantika, Kukuh Andri Aka, and Wahid Ibnu Zaman. 2023. "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang." Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) 6:587–94.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." Journal on Education 05(02):3928–36.