

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HAK,
KEWAJIBAN, DAN ATURAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Maya Erlita¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

mayaerlita@student.uir.ac.id¹, zakahadi@edu.uir.ac.id²

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of variety of educators in the use of learning media such as projectors as learning support tools that are not utilized optimally by educators. This study aims to develop and describe the validity of animated video media on the material rights, obligations, and rules for fourth grade students as basic. Research uses development research with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. In this research, it only reached the development stage. Data collection was carried out through interviews and validation questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. Qualitative data is obtained from comments or suggestions from validators and quantitative data is obtained from validity scores from validators. The validity of animated video media in the material aspect obtained a percentage of 85.83% in the very valid category, the language aspect obtained a percentage of 87.5% in the very valid category, and the media aspect obtained 90.06% which was included in the very valid category. The final result of the average validity is 87.79% which is included in the very valid category.

Keywords: Animated Video Media, Elementary School Student

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran seperti proyektor sebagai alat penunjang pembelajaran tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan validitas media video animasi pada materi hak, kewajiban, dan aturan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket validasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar atau saran dari validator dan data kuantitatif diperoleh dari skor validitas dari validator. Validitas media video animasi pada aspek materi memperoleh persentase 85,83% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh 90,06% yang masuk pada kategori sangat valid. Hasil akhir rata-rata validitas yaitu 87,79% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan telah maju dan berkembang secara signifikan pada abad ke-21 ini, dan berbagai upaya dilakukan agar meningkatkan kualitasnya. Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pengembangan potensi diri peserta didik untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara melalui pendidikan, yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran. Kegiatan belajar harus dilaksanakan dengan menyenangkan agar proses pembelajaran tidak membosankan. Salah satu cara agar membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah melalui penggunaan media ajar.

Guru menggunakan media untuk menyampaikan materi didalam kelas. Schramm (dalam Riyana, 2012:10) menyatakan media merupakan media komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Miarso (dalam Riyana,

2012: 10) berpendapat bahwa apa saja yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat membangkitkan minat, dorongan, motivasi, dan pemikiran kritis siswa dianggap sebagai media. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich (dalam jannah, 2009:2) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran”.

Kecanggihan teknologi memungkinkan para pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Menurut Hamalik (dalam Anggraeni dkk, 2021: 5315) mengatakan bahwa penggunaan media untuk proses belajar adalah proses belajar mengajar yang dapat merangsang aspirasi dan minat siswa agar mau belajar, membuat mereka tertarik, termotivasi, dan memberikan efek psikologis pada mereka. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan yaitu video animasi.

Menurut briggs (dalam Kustandi dan Dermawan, 2021:241) alat fisik yang dapat menyampaikan pesan yang menarik serta cocok didalam proses pembelajaran

merupakan bahan pembelajaran video. Menurut Agustien (dalam Sunami dan Aslam, 2021:1941) menyatakan bahwa dalam bentuk gambar bergerak yang hidup, video animasi merupakan alat bantu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di SDN 21 Pekanbaru mengungkapkan bahwa fasilitas sekolah sudah memadai, antara lain ruang belajar yang ditata dengan baik, perpustakaan, listrik, dan proyektor. Hanya saja guru belum memaksimal penggunaan media di dalam kelas. Guru menghadapi kendala saat membuat media pembelajaran seperti biaya, kerumitan dan kurangnya waktu. Peneliti mendapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran ketika benar-benar diperlukan. Sebagian besar bahan yang digunakan adalah media gambar yang diunduh dari internet atau sumber buku lain, diprint atau difotokopi, dan kemudian digunakan sebagai bahan pembelajaran. Karena tidak semua siswa mampu melihat dan memahami gambar dengan jelas yang disebabkan oleh gambar yang kecil, penggunaan media gambar menjadi tidak efektif. Namun

demikian, guru telah melakukan segala upaya untuk menyampaikan materi sehingga siswa dapat memahaminya. Guru juga belum memaksimalkan pemanfaatan fasilitas pendukung dari sekolah seperti proyektor sehingga pembelajaran masih monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan pada saat proses belajar berlangsung. Sama halnya dengan media gambar, media berbasis video juga jarang digunakan pada saat pembelajaran. Pada materi hak, kewajiban, dan aturan siswa masih memiliki keraguan terhadap cara menyampaikan pendapat, menanggapi pendapat, dan tidak menyetujui pendapat orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dkk (2017:477) bahwa guru dapat menyampaikan materi dengan lebih baik ketika animasi digunakan di dalam kelas. Menggunakan media animasi didalam kelas juga dapat membantu siswa mengerti materi abstrak dengan cara yang lebih konkret, agar mereka tidak sekedar berfantasi. Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan validitas media video animasi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket validasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar atau saran dari validator dan data kuantitatif diperoleh dari skor validitas dari validator.

Skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019:165) penggunaan skala likert dapat mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu desain atau produk.

Tabel 1 Skala Penilaian

No	Skor Penilaian	Skala Penilaian
1.	4	Sangat baik
2.	3	baik
3.	2	Tidak baik
4.	1	Sangat tidak baik

Sumber : Sugiyono (2019:165)

Menurut Akbar (2013:158) validitas media pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : Akbar (2013:158)

Keterangan :

Va : validasi (gabungan)

TSh : total skor maksimal yang diharapkan

TSe : total skor empiris (hasil validasi dari validator)

100% : konstanta

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, selanjutnya peneliti melakukan validitas gabungan dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Sumber : Akbar (2013:158)

Keterangan :

V : validasi (gabungan)

Va1 : validasi ahli ke-1

Va2 : validasi ahli ke-2

Va3 : validasi ahli ke-3

Untuk mengetahui valid atau tidak suatu media pembelajaran, dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut :

Tabel 2 Tingkat Kevalidan dan Revisi Media

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber : Akbar (2013: 155)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2019:28) fungsi dari

penelitian dan pengembangan yaitu memvalidasi dan mengembangkan produk hingga menjadi efektif dan efisien. Menurut Hanafi (2017:130) tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas serta keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Model penelitian yang peneliti gunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Srikandi dkk (dalam Silalahi dan Chan) model ADDIE memiliki kelebihan yaitu mempunyai langkah-langkah penelitian yang mudah dan sederhana, memiliki struktur yang berurutan dan dapat digunakan pada berbagai macam produk pengembangan. Karena materi pembelajaran sudah lewat dan siswa juga sudah melangsungkan ujian kenaikan kelas, peneliti membatasi tahapan model ADDIE hanya sampai tahap ketiga saja yaitu hanya sampai pada tahap *development*. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu *analysis, design, dan development*.

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN 21

Pekanbaru yaitu : (1) analisis pendidik, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui masalah yang terdapat dikelas IV terkait media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu media gambar. Fasilitas di sekolah tersebut sudah cukup memadai seperti adanya proyektor. Guru bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan adanya proyektor. Pada wawancara tersebut mengenai tampilan video animasi yang diinginkan, Guru menginginkan pada video animasi yang akan dikembangkan terdapat gambar-gambar yang bisa bergerak dan memiliki tampilan yang menarik. (2) analisis peserta didik, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan dua orang siswa, didapatkan hasil bahwa siswa tersebut menginginkan media yang menarik seperti media video yang terdapat banyak gambar-gambar bergerak. (3) analisis materi, pada penelitian ini peneliti menggunakan materi pada bab 2 Pendidikan Pancasila yaitu materi hak, kewajiban, dan aturan.

Selanjutnya masuk pada tahap desain, tahap ini merupakan tahap perancangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi hak, kewajiban, dan aturan. Adapun proses pembuatan video sebagai berikut: (1) peneliti merancang desain video yang akan dibuat; (2) penyusunan dan penjabaran materi yang akan dijelaskan didalam video pembelajaran; (3) membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang bisa diakses pada website www.powtoon.com. Log in dengan akun Google, buat project baru lalu edit slide 1 untuk tampilan dan seterusnya.

Masuk pada tahap pengembangan, setelah video animasi yang dikembangkan selesai makanya selanjutnya akan dilakukan validasi atau uji kelayakan media. Nafsiah dkk (2019:29) menyatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga, yaitu validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli desain. Validasi akan dilakukan oleh 6 validator yang terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli bahasa, dan 2 orang ahli media. Tujuan dilakukannya validasi yaitu untuk mengetahui kekurangan dari produk

media yang telah kita buat menjadi layak digunakan pada proses pembelajaran.

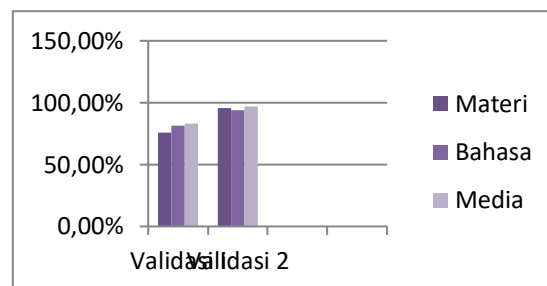
Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 3 Hasil Validasi Aspek Media Video

Aspek yang dinilai	Persentase Validitas	
	I	II
Format Materi	75,83%	95,83%
Format Bahasa	81,25%	93,75%
Format Media	83,08%	97,05%
Rata-rata	80,05%	95,54%

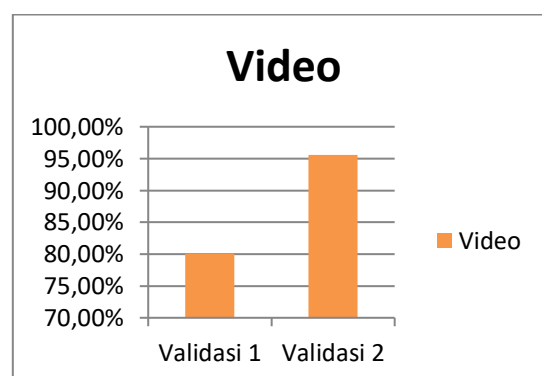
Tabel 3 merupakan seluruh hasil validasi dari keseluruhan aspek media video animasi yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli materi yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat rata-rata persentase pada validasi pertama dengan memperoleh persentase 80,05% dan validasi kedua dengan memperoleh persentase 95,54%

Adapun hasil penilaian seluruh aspek video yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media pada validasi pertama dan kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Gambar 1 Diagram Penilaian Aspek Keseluruhan Media

Selanjutnya berdasarkan tabel 2 hasil penilaian format materi, format bahasa, format media terhadap produk media video animasi dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Video

Pada validasi pertama produk media video animasi memperoleh rata-rata persentase 80,05% sedangkan validasi kedua memperoleh rata-rata persentase 95,54% selanjutnya dapat dilihat bahwasannya terjadi peningkatan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 15,49%. Hasil validasi aspek materi yang diperoleh dari dua kali validasi memperoleh

persentase 85,83% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh 90,06% yang masuk pada kategori sangat valid.

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada materi hak, kewajiban, dan aturan untuk siswa kelas IV yang telah dikembangkan oleh peneliti telah terjadi peningkatan dengan hasil akhir rata-rata validitas yaitu 87,79% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Menurut Astuti dan mustadi (dalam Wuryanti dan Kartowagiran, 2016:235) menyakan bahwa animasi masih efektif dalam hal pengembangan video animasi karena terbukti bahwa penggunaan film animasi berpengaruh dalam suatu pembelajaran. Selain itu menurut Agustien dkk (dalam Prasetya dkk, 2021:61) video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat sampai secara langsung dihadapan peserta didik. Pembelajaran melalui video animasi dapat mengindikasikan

motivasi belajar siswa meningkat (widiyasanti dan Ayriza, 2018:4).

Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (dalam Rosady dkk, 5:2018) mengemukakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, yang didasarkan pada materi atau pengetahuan. Jika telah terpenuhinya pernyataan tersebut, maka produk dikatakan valid. Sedangkan penelitian oleh Isti dkk (2020:25) dalam mengembangkan video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa dikelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi pada materi hak, kewajiban, dan aturan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video animasi didasari oleh model pengembangan. Tahap dalam pengembangan media video animasi ini dimulai dari pengumpulan informasi yang didapatkan melalui kegiatan wawancara pra penelitian

bersama guru kelas IV A yaitu Ibu Anis Mafanja, S.Pd. kemudian peneliti merancang desain media video animasi dengan menggunakan bantuan aplikasi *powtoon*. Setelah melakukan perancangan dan pembuatan video selesai kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi media video animasi.

2. Hasil validasi terhadap media video animasi pada materi hak, kewajiban, dan aturan dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 85,83% dengan kategori sangat valid sedangkan untuk validasi oleh ahli bahasa diperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media memperoleh 90,06% dengan kategori sangat valid. hasil akhir rata-rata validitas yaitu 87,79% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y.,

Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.

Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.

Isti, L. A., Agustiniingsih., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.

Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Nafsiah, I. N., & Rizal, F. (2019). Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek di Pendidikan Teknik Bangunan FT-UNP. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 5(1JUNI), 26-31.

Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.

Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat

Jenderal Pendidikan Islam
Kementrian Agama RI.

Rosady, A. I., Kamid, K., & Winarni, S. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa SMP. *repository unja*.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476–485.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.

Undang-Undang Nomor 20. Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).