

Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada Tema 3 Tugas Sehar-Hari Kelas II SDN 200212 Padangsidimpun T.A 2023/2024

Febry Andani Nasution¹, Faisal², Arifin Siregar³, Apiek Gandamana⁴, Erlinda Simanungkalit⁵

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

^{2,3,4,5}Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: febryandani.070201@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidimpun T.A 2023/2024. Metode penelitian menggunakan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini kelas II SDN 200212 Padangsidimpun sebanyak 20 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian validitas oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 50 (83%) dengan kriteria "Sangat Valid". Penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 51 (85%) dengan kriteria "Sangat Valid". Selanjutnya penilaian praktikalitas oleh ahli praktisi (guru) kelas II memperoleh skor 60 (100%) dengan kriteria "Sangat Praktis" penilaian peserta didik Kelas II SDN 200212 Padangsidimpun memperoleh skor 169 (93%) dengan kriteria "Sangat Praktis". Adapun hasil penilaian efektivitas oleh siswa kelas II menunjukkan perubahan nilai peserta didik menjadi meningkat dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh nilai 49,75% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 87,25%. Berdasarkan keefektivitasan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dengan kriteria "Efektif" dan persentase 77 %.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Research and Development, Benime Whiteboard Animation.*

Abstract

This research aims to produce interactive learning media using the *Benime Whiteboard Animation* application that is valid, practical and effective in thematic learning in class II SDN 200212 Padangsidimpun T.A 2023/2024. The research method uses (*Research and*

Development) with the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were 20 students in class II of SDN 200212 Padangsidempuan. The data analysis techniques in this research are quantitative and qualitative data. The research results showed that the validity assessment by material experts (lecturers) obtained a score of 50 (83%) with the criteria "Very Valid". The assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 51 (85%) with the criteria "Very Valid". Furthermore, the practicality assessment by class II practitioner experts (teachers) obtained a score of 60 (100%) with the criteria of "very practical". The results of the effectiveness assessment by class II students showed that the students' grades had increased as evidenced by the pre-test results getting a score of 49.75% and the post-test results getting a score of 87.25%. Based on the effectiveness of using interactive learning media using the Benime Whiteboard Animation application with the criteria "Effective" and a percentage of 77%.

Keywords: *Interactive Learning Media, Research and Development, Benime Whiteboard Animation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha terencana dan sengaja dalam penciptaan lingkungan pembelajar yang berpeluang sebagai pengembangan potensi aktif peserta didik. Potensi tersebut melibatkan aspek kekuatan spiritual, pengembangan keripadian, pengendalian diri, akhlak mulia dan skill yang diperlukan untuk kepentingan personal, masyarakat ataupun bangsa dan negara sesuai UU RI No 20 Tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 22 Tahun 2016 menyarakan bahwa Pendidikan harus memberi ruang yang cukup untuk kreativitas, kemandirian dan Prakarsa sesuai minat, bakat dan perkembangan siswa.

Proses belajar merupakan suatu kegiatan kompleks yang terus berlangsung sepanjang hidup seseorang, dipengaruhi oleh interaksi antara individu dan lingkungannya. Karena, belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Indikasi bahwa individu telah mengalami proses belajar terlihat dari dinamika dalam perilaku, yang mungkin disebabkan oleh peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap.

Pembelajaran juga harus senantiasa beradaptasi Dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), diperlukan upaya untuk menciptakan lingkungan kelas yang relevan dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Johari, sebagaimana disebutkan oleh Ponza et al. (2018, h. 10), menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik, karena dapat meningkatkan pengetahuan dan membangkitkan semangat belajar mereka. Media pembelajaran menjadi elemen kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran, mendukung proses komunikasi, dan memfasilitasi pembelajaran.

Menurut Jembari (Ponza et al., 2018, h. 10), kualitas media pembelajaran harus memiliki sifat memotivasi, yang berarti media yang berkualitas mampu menginspirasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Dalam konteks

Tematik di Sekolah Dasar (SD), konsep tersebut selalu terkait dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, berbagai fenomena dalam lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber belajar Tematik, mempertimbangkan bahwa lingkungan pada dasarnya menjadi laboratorium pembelajaran yang mencerminkan realitas sekitar. Menurut pandangan Kemendikbud (Pendas 2019, h. 23), pembelajaran tematik adalah suatu metode pembelajaran terpadu yang memfokuskan tema sebagai inti. Metode ini bertujuan memberikan pengalaman bermakna secara menyeluruh kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, guru di SD mengintegrasikan materi pembelajaran melalui tema-tema yang telah ditetapkan.

Essensi dari konsep pembelajaran tematik adalah mencerminkan fenomena sehari-hari. Fenomena menunjukkan ide-ide dalam dunia nyata dan menawarkan cara untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, fenomena ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif. Dalam pembelajaran tematik, penggunaan beragam media pembelajaran dianggap sangat penting.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Epa Suito, S.Pd., seorang guru kelas II di SD Negeri 200212 Padangsidempuan pada tanggal 16 Januari 2023, terungkap bahwa proses pembelajaran di dalam kelas kurang beragam dan cenderung monoton, sehingga menyebabkan pemahaman yang kurang dan rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti video pembelajaran, untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Temuan observasi ini memengaruhi ketidakfokusan dan kurangnya pemahaman peserta didik saat guru menjelaskan materi pelajaran. Dari permasalahan yang ditemukan peneliti, hal ini dapat berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik yang tergolong rendah, sebagaimana terlihat pada tabel harian peserta didik kelas II SDN 200212 Padangsidempuan

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat dilakukan usaha pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi, khususnya video animasi dapat diciptakan melalui berbagai aplikasi, salah satunya adalah *Benime*. Penggunaan *Benime* membantu siswa dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dengan memudahkan pemahaman melalui video animasi. Kelebihan utama aplikasi ini terletak pada kemudahan penggunaan dan pembuatan animasi yang menarik minat peserta didik, menghasilkan video sebagai produk akhirnya. Video adalah bentuk media elektronik yang menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan, penghasilan tayangan menarik. Sebaliknya, media tidak hanya berfungsi sebagai pembatas dalam dunia animasi untuk mengubah sesuatu, seperti imajinasi, ide, konsep, dan visual.

Pentingnya pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan *Benime* dapat disoroti karena siswa sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang melibatkan kegiatan meniru, mengamati, dan memiliki ketertarikan khusus terhadap animasi kartun. Video animasi pembelajaran didesain dengan mempersembahkan cerita yang menarik dan memanfaatkan warna-warna yang disukai peserta didik. Fokus utama dari pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kegembiraan siswa sekolah dasar serta memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada Tema 3 Tugasku Sehari-hari Kelas II SDN 200212 Padangsidempuan T.A 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi Benime Whiteboard Animation pada Tema 3 "Tugasku sehari-hari," dengan subtema 1 "Tugasku sehari-hari di rumah" di kelas II SD. Tempat penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 200212 yang berada di Jl. Perintis Kemerdekaan, Kelurahan Padangmatinggi, Kecamatan Padangsidimpun Selatan, Kabupaten Padangsidimpun Provinsi Sumatera Utara. Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik yang berada di kelas II SDN 200212 Padangsidimpun pada tahun ajaran 2023/2024, dengan total peserta didik sebanyak 20 orang. Objek dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Benime Whiteboard Animation.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrument lembar wawancara, angket, dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi langsung dari kelas, mengenai kegiatan dan kebutuhan yang diperlukan di dalamnya. Penggunaan angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan pengembangan video animasi melalui aplikasi Benime Whiteboard Animation sebagai media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran. Sedangkan penggunaan tes digunakan sebagai alat evaluasi produk untuk mengukur sejauh mana tujuan penelitian telah tercapai.

Teknik analisis data melibatkan penyusunan data yang diperoleh, baik dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif, secara sistematis. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara sebelum penelitian pengembangan media video menggunakan aplikasi Benime Whiteboard Animation. Selanjutnya, data kuantitatif diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada ahli konten media, ahli desain media, guru, dan siswa kelas II. SDN 200212 Padangsidimpun untuk mendapatkan komentar atau saran dari validator materi, media, dan guru. Validitas tes merujuk pada sejauh mana perangkat penilaian mencerminkan apa yang sedang diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlangsung di kelas II UPTD. SD Negeri 200212 Padangsidimpun, Kecamatan Padangsidimpun Selatan, Kota Padangsidimpun. Hasil yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi yang menggunakan aplikasi Benime Whiteboard Animation dengan fokus pada Tema 3 Tugasku Sehari-hari, Subtema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah, dan pembelajaran pertama untuk Kelas II Sekolah Dasar. Melalui model pengembangan ADDIE, penelitian dan pengembangan (R & D) digunakan. Metode ini mencakup *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tahap Analysis (Analisis)

Langkah Analisis menjadi langkah awal dalam rangka model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, fokus pada evaluasi kebutuhan, kurikulum, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara dengan guru kelas II, yaitu Ibu Epa Suito, S.Pd. Dari wawancara tersebut, terungkap bahwa proses pembelajaran saat ini hanya mengandalkan buku cetak dan soal latihan. Penggunaan media interaktif seperti powerpoint yang diproyeksikan melalui infocus hanya dilakukan sesekali, dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru dalam pembuatan media interaktif. Guru menyadari bahwa pembelajaran yang kurang bervariasi dan tergolong monoton dapat menyebabkan kurangnya pemahaman dan rendahnya aktivitas belajar peserta didik.

UPTD SD Negeri 200212 Padangsidempuan menerapkan Kurikulum 2013 sebagai landasan kurikulumnya. Dalam konteks permasalahan yang dihadapi, muatan materi pembelajaran kelas II terfokus pada Tema 3 dengan Subtema 1, khususnya Pembelajaran 1 berjudul "Tugasku Sehari-hari di Rumah." Muatan pembelajaran pada Pembelajaran 1 ini melibatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Analisis terhadap peserta didik bertujuan untuk memahami karakteristik mereka dari aspek perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemampuan kognitif mencakup ingatan terhadap pengetahuan, pengembangan keterampilan intelektual, sementara ranah afektif menitikberatkan pada perubahan minat, sikap, nilai, dan perkembangan apresiasi serta kemampuan adaptasi. Dengan mempertimbangkan analisis karakteristik peserta didik di atas, terlihat perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan dan peningkatan minat belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan video animasi melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada Tema 3 Subtema 1 yang mencakup materi Bahasa Indonesia dan Matematika.

Tahap Design (Desain)

Langkah berikutnya yang diambil oleh peneliti adalah memasuki tahap perencanaan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti perancangan media pembelajaran interaktif berupa video animasi melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation*. Proses ini melibatkan pengumpulan materi dan ilustrasi yang akan diintegrasikan ke dalam rancangan video animasi. Pada tahap perancangan (*Design*), selain merancang media pembelajaran, peneliti juga diharuskan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Tema 3 Subtema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah, khususnya pada Pembelajaran 1 di kelas II Sekolah Dasar. Peneliti juga mengembangkan instrumen evaluasi yang dipergunakan untuk penilaian kualitas media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation*. Setelah instrumen tersebut disusun, media pembelajaran akan melalui proses validasi untuk memastikan mendapatkan penilaian yang valid.

Tahap Development (Pengembangan)

Setelah peneliti merancang pada tahap desain, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, fokusnya adalah menghasilkan produk pengembangan

berdasarkan rancangan yang telah disusun, di mana *storyboard* menjadi panduan yang diikuti oleh peneliti. Pada tahap pengembangan produk, hasil dari analisis dan perancangan produk sebelumnya dikembangkan menjadi produk jadi. Pada proses pembuatan produk, peneliti mengembangkan produk dengan memilih background, karakter, animasi, teks dan gambar yang akan ditampilkan pada video sesuai dengan materi. Selanjutnya peneliti mulai memasukkan teks penjelasan tentang materi dan memanfaatkan gambar dan efek khusus yang tersedia pada aplikasi *Benime Whiteboard Animation*. Kemudian setelah semuanya selesai peneliti akan memasukkan rekaman suara yang sesuai dengan materi pembelajaran dan music untuk menambah ketertarikan dalam video.

Tahap terakhir setelah media selesai secara keseluruhan adalah revisi produk kepada ahli materi dan ahli desain media yang merupakan salah satu dalam penyempurnaan produk. Berikut ini adalah visualisasi beberapa *scene* dari produk video animasi melalui Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang dikembangkan sesuai dengan *storyboard* yang dikembangkan.

Validasi Ahli Materi

Produk yang telah disusun oleh peneliti, yakni media pembelajaran berupa video animasi melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation*, mengalami satu kali proses validasi oleh seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi, yaitu Drs. Daitin Tarigan, M.Pd., yang menjabat sebagai dosen di Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Validasi materi dilakukan melalui penggunaan kuesioner validitas ahli materi, dan dilaksanakan pada bulan Desember 2023. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penilaian validitas materi pada media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* memperoleh skor 50, dengan persentase 83%, dan dinilai sebagai "**Sangat Valid**". Ahli materi berpendapat bahwa media ini layak digunakan tanpa memerlukan revisi.

Validasi Ahli Media

Produk berupa media pembelajaran video animasi ini divalidasi oleh seorang dosen yang ahli dalam bidang desain media, yaitu Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom., dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. Proses validasi media ini dilakukan pada tanggal 27 November 2023. Terlihat bahwa penilaian validitas media oleh ahli desain media pada media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* mendapatkan skor 51 dengan persentase 85%, dan dinilai sebagai "**Sangat Valid**". Ahli desain media menyimpulkan bahwa media dipergunakan tanpa perlu adanya revisi

Validasi Instrumen Penelitian

Validasi instrumen penelitian dilakukan pada tanggal 24 November 2023 oleh Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd., seorang dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Medan. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi instrumen penelitian memperoleh skor 300 dengan persentase 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dikategorikan sebagai "**sangat valid** ". Oleh karena itu, instrumen ini dipergunakan dengan melakukan revisi sesuai saran yang diberi.

Tahap Implementation (Implementasi)

Dalam tahap implementasi, langkah utama melibatkan uji coba produk yang melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli desain media. Uji coba ini bertujuan untuk

mengevaluasi sejauh mana kemudahan penggunaan produk oleh guru dan peserta didik, serta untuk mengamati efektivitas video dengan melihat peningkatan hasil tes peserta didik menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Oleh karena itu, diperlukan instrumen tes. Validitas data dapat dianggap akurat jika instrumen penelitian telah melalui tahap pengecekan.

Tahap validitas tes melibatkan peserta didik kelas III SD Negeri 200212 Padangsidempuan yang telah menjalani pembelajaran pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1. Tes terdiri dari 30 soal pilihan ganda. perhitungan reabilitas untuk instrument di atas, mendapatkan hasil dengan dasar pengambilan keputusan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes dinyatakan "Reliabel" dengan kriteria "Tinggi". Proses uji taraf kesukaran tes dilakukan pada soal-soal yang telah dinilai valid. Sedangkan sebanyak dua puluh soal dari tiga puluh soal pilihan ganda dievaluasi untuk validitas, reliabilitas, kesukaran, dan daya pembeda. Hasilnya menunjukkan bahwa soal-soal tersebut valid, reliabel, dan menunjukkan tingkat kesukaran dan daya pembeda yang signifikan.

1. Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan guru dan peserta didik untuk mengevaluasi sejauh mana kemudahan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini berdasarkan data perolehan melalui kuesioner yang diisi oleh guru dan peserta didik.

Praktikalitas dievaluasi dengan melibatkan guru pada tanggal 14 Desember 2023. Guru yang menjadi responden pada tahap ini adalah Ibu Epa Suito Tambunan, S.Pd., guru kelas II SD Negeri 200212 Padangsidempuan. Peneliti memperlihatkan Media pembelajaran telah mendapatkan validasi dari validator materi dan validator desain media sebelum diperkenalkan kepada guru. dapat disimpulkan bahwa penilaian praktikalitas media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* oleh ahli praktisi mendapatkan skor 60, dengan persentase 100%, dan diklasifikasikan sebagai "Sangat Praktis". Guru yang merupakan ahli praktisi, menyatakan bahwa media dipergunakan tanpa perlu direvisi.

Uji praktikalitas media juga diterapkan pada peserta didik. Peneliti memproyeksikan media pembelajaran menggunakan proyektor. Peserta didik kemudian diminta untuk mengevaluasi media tersebut dengan mengisi kuesioner respon peserta didik. skor kuesioner diisi oleh peserta didik mencapai 169 dengan tingkat persentase sebesar 93,88%, dan dinilai sebagai "Sangat Praktis", hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat positif pada media yang telah dikembangkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada pembelajaran tema 3 subtema 1 di kelas II SD Negeri 200212 Padangsidempuan dapat dianggap "Sangat Praktis" untuk digunakan.

2. Efektivitas Media

Pada fase ini, uji efektivitas media dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan, yang tercermin dari peningkatan pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberi sebelum memulai penggunaan media pembelajaran untuk menilai pemahaman awal peserta didik sebelum materi disampaikan melalui video.

Sementara itu, *post-test* diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran melalui media video menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation*.

Rata-rata hasil *pre-test* dari kelas II SD Negeri 200212 Padangsidempuan adalah 49,75. Kuantitas peserta didik, 2 orang berhasil mencapai nilai KKM adalah 75, dan 18 peserta didik belum tercapai nilai tersebut pada saat *pre-test*. Namun, pada *post-test*, rata-rata nilai meningkat menjadi 87,25, dengan 17 peserta didik yang berhasil melampaui nilai KKM, dan 3 peserta didik yang masih belum mencapai nilai tersebut. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation*.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada pembelajaran tema 3 subtema 1 telah berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan mencapai tingkat persentase sebesar 77%, media ini dapat diklasifikasikan sebagai "Efektif". Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi tahap akhir model pengembangan ADDIE dengan tujuan menyimpulkan hasil penilaian produk yang mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas media belajar video animasi melalui aplikasi *Benime Whiteboard*. Evaluasi materi yang dilakukan oleh ahli Drs. Daitin Tarigan, M.Pd., seorang ahli materi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* mendapatkan skor 50 dengan persentase 83%, dan dikategorikan sebagai "sangat valid". Pakar materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* sudah memenuhi kriteria untuk digunakan.

Kelayakan Media

Penilaian desain media yang dilakukan oleh ahli desain media, yaitu Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom., seorang dosen PTIK di Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* mendapatkan skor 51 dengan persentase 85%, dan dinyatakan sebagai "sangat valid". Ahli desain media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* dengan terpenuhinya syarat.

Praktikalitas Media

Hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang dilakukan oleh guru kelas yaitu ibu Epa Suito, S.Pd. memperoleh skor 60 dengan persentase 100% dan kriteria "sangat praktis" sedangkan praktikalitas oleh peserta didik kelas II SDN 200212 Padangsidempuan memperoleh skor 169 dengan persentase 93% dan kriteria "sangat praktis".

Keefektifan Media *Benime Whiteboard Animation*

Penilaian efektivitas dilakukan melalui pemberian kuis *pre-test* dan *post-test*. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Pada *pre-test*,

capaian skor mencapai 49,75%, yang dikategorikan sebagai "cukup efektif". Sementara pada *post-test*, terjadi peningkatan menjadi 87,25%, yang masuk dalam kategori "sangat efektif" bahwa media interaktif dengan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 77%, yang dikategorikan sebagai "Efektif" berdasarkan pengukuran N-Gain.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan diskusi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 di kelas II SDN 200212 Padangsidempuan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Uji kevalidan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian akhir dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid" dengan perolehan hasil validasi sebesar 83%. Sementara itu, penilaian oleh ahli desain media juga masuk pada kategori "sangat valid" dengan perolehan hasil validasi sebesar 85%. Dari hasil validasi oleh kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang dikembangkan telah layak dipegrunakan pada proses pembelajaran.
2. Uji kepraktisan dilakukan melalui tanggapan yang diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh para praktisi pendidikan dan peserta didik. Berdasarkan penilaian oleh praktisi pendidikan, media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* termasuk dalam kriteria "sangat praktis" dengan perolehan hasil 100%. Selain itu, respon peserta didik terhadap uji kepraktisan juga termasuk dalam kriteria "sangat praktis" dengan perolehan hasil 93%. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki tingkat praktis yang tinggi dan dapat diterapkan secara efektif dalam situasi pembelajaran.
3. Uji keefektifan dilakukan melalui tes hasil belajar peserta didik terhadap media interaktif melalui *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* sebelum menggunakan media interaktif, peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 49,75%, termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Namun, pada *post-test* setelah menggunakan media interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation*, terjadi peningkatan nilai peserta didik menjadi 87,25%, yang masuk dalam kategori "Sangat Efektif". Dengan menggunakan perhitungan N-Gain, efektivitas penggunaan media interaktif ini mendapat hasil sebesar 77%, dengan kriteria "Efektif". Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang digunakan melalui aplikasi *Benime Whiteboard Animation* telah terbukti efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1.

DAFTAR PUSTAKA

Andrasari, Nurani Ani. 2022. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7(1):36–44.

- Anggraini, Y. P., Maimunah., & Nahor M. H. (2022). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Bagi Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2391- 2404.
- Ani Kadarwati, Ibadullah Malawi. 2012. "Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda." *Fenomena* IV(14):66.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindoPersada.
- Cahya, P. 2005. "Unit Programmable Logic Controller (PLC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PLC." *Pembelajaran Terpadu* 4–20.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Defina, Defina. 2018. "Model Penelitian Dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing)." *Indonesian Language Education and Literature* 4(1):36. doi: 10.24235/ileal.v4i1.3012.
- Devega, A., T. & Ghea, P., S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMK. *Engineering and Technology International Journal*, 1(1), 11-18.
- Fauzia, F. A. & Junaidi, F.E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 372-386.
- Fitrianisah, Fina. 2022. "Video Animasi Adalah Pergerakan Satu Frame Dengan Frame Lainnya Yang Saling Berbeda Dalam Durasi Waktu Yang Telah." 54–66.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13. doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- Haking, Deo, and Yerry Soepriyanto. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(4):320–28. doi: 10.17977/um038v2i42019p320.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2):129–50.
- Husni, Padilatul. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi." Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Imamah, N. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1(1):32–36. doi: 10.15294/jpii.v1i1.2010.
- Indit, Rahmawati. 2012. "Deskripsi Media." 1–100.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis PowerPoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-17.
- Johari, Andriana, Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman. 2016. "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1):8. doi: 10.17509/jmee.v1i1.3731.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2018. "Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8(1):68. doi: 10.25273/pe.v8i1.2233.

- Maiti, and Bidinger. 1981. "Sumber Belajar." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Nursalam, and A. .. Fallis. 2013. "Video Animasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9).
- Pendas, Faisal. 2019. *Faisal & Stelly Martha Lova*.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1):9–19.
- Prananda, Gingga, Ali Wardana, and Yulia Darniyanti. 2021. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1." *Jurnal Dharma PGSD* 1(1):38–45.
- Pratiwi, A., & Wiranda, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SD dengan Metode Tutorial. *Computiting and Education Technology Journal*, 3(1), 31-39.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta : Kencana.
- Rahmayanti, Laily. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak." *Jurnal PGSD* 6(4):429–39.
- Ramli, Muhammad. 2012. "Media Teknologi Pembelajaran." *IAIN Antasari Press* 1–3.
- Riva'i, Zaenal., Nurina, A., & Achmad, F.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9(2), 106-119.
- Saeroji, Ahmad. 2014. "Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip (E-Arsip) Berbasis Microsoft Office Access." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 9(2):177–85.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(1):48–56. doi: 10.23887/jeu.v9i1.32347.
- Sun, Haji. 2015. *Pembelajaran Tematik Yang Ideal di Sd/Mi*. 3(1).
- Wuryanti, Umi, and Badrun Kartowagiran. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter* 7(2):232–45. doi: 10.21831/jpk.v6i2.12055.
- Yunika, Elza, Tuti Iriani, and Rosmawita Saleh. 2020. "Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton." *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan* 299–306