

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru**

**Leni Arbaatin Annisa<sup>1</sup>, Zaka Hadikusuma Ramadan<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau  
Email: [leniarbaatinannisa@student.uir.ac.id](mailto:leniarbaatinannisa@student.uir.ac.id)<sup>1</sup>, [zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:zakahadi@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar merangsang pikiran dan menarik minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada kelas IV tema 7 subtema 3 dan mengetahui kelayakan dari media tersebut dengan dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi; 2) tahap desain yaitu tahap perancangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi kinemaster; 3) tahap pengembangan yaitu tahap produksi media yang telah dirancang dan dilakukan validasi media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan pada pembelajaran 3 memperoleh persentase 93,88% dengan kategori sangat valid, pada pembelajaran 4 diperoleh persentase 95,41% dengan kategori sangat valid dan pembelajaran 5 memperoleh persentase 96,18 dengan kategori sangat valid.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Video animasi

### **Abstract**

Learning media is a messenger technology used in the teaching and learning process to stimulate the mind and attract students' interest in learning so that learning objectives can be achieved. This study aims to develop animated video media in class IV theme 7 sub-theme 3 and determine the feasibility of the media by being validated by media experts, material experts and linguists. This development research uses the ADDIE model. This research was conducted in three stages, namely 1) the analysis stage consisting of curriculum analysis, needs analysis and material analysis; 2) the design stage, namely the design stage of animated video media using the kinemaster application; 3) the development stage, namely the media production stage that has been designed and media validation is carried out. The results of this study indicate that the animated video learning media developed in lesson 3 obtained a percentage of 93.88% with a very valid category, in learning 4 it was obtained a percentage of 95.41% with a very valid category and learning 5 obtained a percentage of 96.18 with a very valid category. .that the language aspect is with a score of 95.3%, then the material aspect is 95.1% and the media aspect is 95.7%.

**Keywords :** Learning media, Animated video

### **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia semakin canggih. Hal ini memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia terutama pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa baik di luar maupun di dalam kelas.

Guru bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu video.

Menurut Arsyad (dalam Rusman, 2011:218) video merupakan serangkaian gambar bergerak disertai suara yang dapat menyampaikan materi untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa dapat fokus dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media video animasi dapat membantu guru dan menarik minat siswa dalam belajar, hal ini karena sifat anak SD yang cenderung suka bermain daripada belajar. Menurut Putra (2020:57) media video animasi adalah media yang dibuat dalam bentuk video disertai dengan gambar dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sulit terlihat dan menghidirkannya ke ruang pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru, sarana di SD tersebut sudah cukup memadai seperti; ruang belajar yang nyaman, arus listrik, perpustakaan, infokus dan lainnya. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas yang ada. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru, dari jumlah siswa sebanyak 21 siswa, yang mendapat nilai diatas 70 hanya 9 siswa (42,85%) dan lainnya sebanyak 12 siswa (57,15 %) mendapat nilai dibawah 70, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa gambar saja sesuai dengan saran yang terdapat pada buku guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan sibuk bermain sendiri. Penggunaan media gambar ternyata kurang efektif karena tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas dan bisa fokus pada gambar tersebut. Namun guru telah berusaha semaksimal mungkin menyajikan materi dengan cara menjelaskan isi materi tersebut. Pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3, 4 dan 5 materi yang disajikan yaitu tentang keragaman ekonomi di Indonesia. Materi ini umumnya bersifat hafalan yang menyebabkan beberapa siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Maka dari itu perlunya media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada sehingga sarana yang terdapat di sekolah bisa dimanfaatkan dengan baik. Media pembelajaran yang ingin peneliti kembangkan yaitu video, agar lebih menarik media pembelajaran dikemas dalam bentuk video animasi. Media video dirasa lebih tepat dibandingkan dengan media gambar, karena media video melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan media gambar yang hanya melibatkan indera penglihatan. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan respon siswa, minat dan hasil belajar siswa di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2019:28) penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada menjadi lebih praktis, efektif dan efisien. Peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif tujuannya untuk mendapatkan data atau informasi yang diperoleh dari wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : 1) *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan tiga proses yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi; 2) *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan dari tampilan media video animasi yang akan dikembangkan pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke- 3,4 dan 5. Pada tahap ini, desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa; 3) *Development*, tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan media pembelajaran pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media pembelajaran berbasis video animasi. Pada tahap development ini media yang telah di buat akan di validasi oleh ahli media, ahli

materi dan ahli bahasa agar mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah di rancang dan dilakukan revisi/perbaikan. Kemudian di validasi kembali untuk menguji kelayakan dari media tersebut. Media ini divalidasi oleh 6 validator yang terdiri dari 2 validator media, 2 validator materi dan 2 validator bahasa. penelitian yang dilakukan peneliti hanya dibatasi sampai tahap 3 saja.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Selanjutnya instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi. Analisis data kualitatif diperoleh dari saran yang telah diisi oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian produk yang telah diisi oleh validator. Penilaian media menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019:165) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk yang dikembangkan. Skala likert yang peneliti gunakan pada lembar validasi ini yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik.

Peneliti menggunakan rumus dari Akbar (2013:158) dalam mengolah data. Adapun rumus validitas media pembelajaran sebagai berikut :

$$Va1 = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

$$Va2 = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

$$Va3 = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

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

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

Keterangan :

V : Validasi (gabungan)

Va1 : Validasi Ahli ke-1

Va2 : Validasi Ahli ke-2

Va3 : Validasi Ahli ke-3

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris ( hasil validasi dari validator)

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

**Tabel 1. Tingkat Kevalidan dan Revisi Media**

No.	Kriteria validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid; atau dapat digunakan tanpa revisi.
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau 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)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti menggunakan model ADDIE pada penelitian ini yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation*

dan *Evaluation*. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu *development*. Hal ini karena pandemi covid-19 yang menyebabkan sekolah belum efektif belajar seperti biasanya.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 104 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara diketahui permasalahan terkait media pembelajaran pada tema 7 subtema 3. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu media gambar. Sementara fasilitas yang ada di sekolah cukup memadai yaitu adanya proyektor. Dengan adanya proyektor ini, guru bisa membuat media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa terutama pada pembelajaran di tema 7 subtema 3 yang umumnya bersifat hafalan. Materi tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar. Namun guru sudah berusaha semaksimal mungkin menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Media gambar yang digunakan guru kurang menarik. Hal ini membuat siswa kurang semangat, terutama siswa yang duduknya paling belakang. Siswa tersebut kurang jelas untuk melihat media gambar yang ditampilkan oleh guru.

Tahap desain, tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 3. Adapun proses desain yaitu : (1) peneliti memverifikasi materi yang akan digunakan, (2) mengumpulkan gambar-gambar, background, musik maupun animasi yang akan digunakan, (3) mendesain media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*.

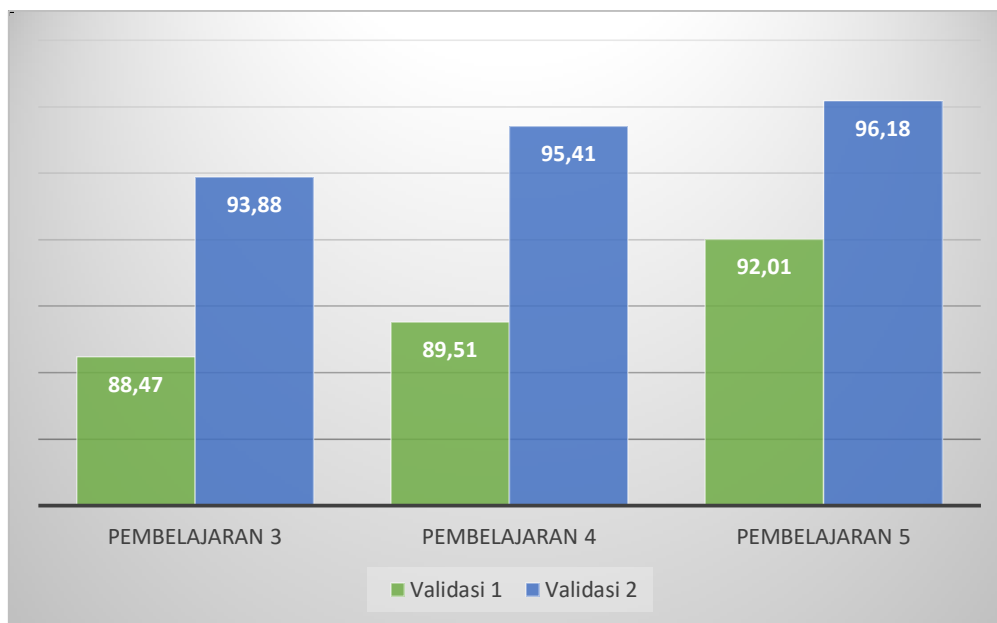
Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti memproduksi media pembelajaran video animasi sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Adapun proses pembuatan video yaitu : (1) membuka aplikasi *kinemaster*, (2) menambahkan background yang telah ditentukan, (3) memasukkan animasi, gambar dan teks yang dibutuhkan sesuai dengan materi, (4) menambahkan rekaman suara dan backsound musik sesuai dengan tampilan media pembelajaran video animasi. Setelah video selesai, maka dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuannya yaitu mengetahui layak atau tidaknya media video animasi yang dibuat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Media Video Animasi**

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)					
	Pembelajaran 3		Pembelajaran 4		Pembelajaran 5	
	I	II	I	II	I	II
Format Media	85,41%	91,66%	88,54%	93,75%	94,79%	94,79
Format Materi	80%	90%	80%	92,5%	81,25%	93,75%
Format Bahasa	100%	100%	100%	100%	100%	100%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,74%</b>	<b>93,88%</b>	<b>89,51%</b>	<b>95,41%</b>	<b>92,01%</b>	<b>96,18%</b>

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media pembelajaran video animasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat pada tabel 4.15 pada pembelajaran 3 diperoleh rata-rata persentase pada validasi pertama yaitu 88,74% dan validasi kedua 93,88%. Selanjutnya pembelajaran 4 pada validasi pertama diperoleh rata-rata persentase 89,51% dan validasi kedua 95,41%. Pada pembelajaran 5 validasi pertama diperoleh rata-rata persentase 92,01% dan validasi kedua memperoleh rata-rata validasi 96,18%. Adapun hasil penilaian seluruh aspek media video pada validasi pertama dan kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini :



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video**

Pada pembelajaran 3 perbandingan hasil validasi pertama dengan validasi kedua sebesar 5,41%. Pada pembelajaran 4 perbandingan hasil validasi 1 dengan validasi 2 yaitu 5,9% dan pada pembelajaran 5 perbandingan hasil validasi pertama dan kedua sebesar 3,17%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat valid dan bisa digunakan untuk siswa kelas IV SD.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa : (1) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas IV Sekolah dasar pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 3 “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” pembelajaran 3,4 dan 5; (2) Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan yaitu sangat valid. Dengan rincian penilaian sebagai berikut : a) Pembelajaran 3 dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 93,88% dengan kategori sangat valid; b) Pembelajaran 4 dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 95,41% dengan kategori sangat valid. c) Pembelajaran 5 diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,18% dengan kategori sangat valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa’dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar . 2018 . Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta : KENCANA.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Putra, Winie Surya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi 2D pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 028227 di Kota Binjai. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol 1, No 2.