

Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar

Sella Pebriani¹, Dea Mustika²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

e-mail: Sellapebriani08@student.uir.ac.id¹, deamustika@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 untuk siswa kelas V dan mengetahui validitas media pembelajaran video animasi kartun. Metode ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis guru dan siswa, kurikulum, analisis lingkungan belajar; 2) tahap design terdiri dari menentukan sumber dan menentukan software; 3) tahap pengembangan yaitu proses merealisasikan rancangan menjadi sebuah produk dan menguji validasi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi kartun memenuhi kriteria sangat valid ditinjau dari berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Pada aspek materi memperoleh presentase 95,30% dengan kategori sangat valid, aspek desain 85,29% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa 98,17% dengan kategori sangat valid. sehingga media video animasi kartun ini memperoleh rata-rata 93% dengan kriteria sangat valid tanpa revisi. 4) tahap implementasi, yaitu tahap uji coba media video animasi kartun kepada 5 orang siswa untuk mengetahui kemudahan media video animasi kartun tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2.

Kata kunci : Video Animasi; Validitas; Sekolah Dasar

Abstract

The purpose of this study was to determine the process of developing cartoon animation video media in thematic learning theme 2 sub-theme 1 for fifth grade students and to determine the validity of cartoon animation video learning media. This method uses development research with the *ADDIE* model. This research was conducted in four stages, namely 1) the analysis stage consisted of teacher and student analysis, curriculum, analysis of the learning environment; 2) the design stage consists of determining source and determining software; 3) the development stage, namely the process of realizing the product being developed. The results of this study indicate that cartoon animation video media meets very valid criteria in terms of the results of validation by material experts, design expert, and linguists. In the material aspect, the presentation as 95,30% in the very valid category, 85.29% in the very valid category in the design aspect, and 98.17% in the very valid category in the language aspect. So that this cartoon animation video media obtains an average of 93% with very valid criteria without revision. 4) the implementation stage, namely the trial stage of cartoon animation video media to 5 students to find out the ease of cartoon animation video media theme 2 sub theme 1 learning 1 and 2.

Keywords: Animation Video; Validity; Primary School

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan terjadinya suatu proses interaksi pada dua subjek yang penting terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran terdapat pendidik dan peserta didik yang menjadi subjek pada proses belajar mengajar. Dalam UU

No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dan dikembangkan untuk menciptakan lingkungan belajar, dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan ini pendidikan mendorong manusia untuk mencapai potensi dirinya sehingga dapat beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi dan pendidikan.

Menurut (Hasanah, 2020) kata jamak media berasal dari bahasa latin "medium" artinya "perantara atau pengantar" yang merujuk pada sesuatu, yang menghubungkan informasi kepada sumber dan penerima informasi. Media merupakan penyampaian sebuah informasi belajar. Menurut (Siti et al., 2021) media merupakan alat dari segala sesuatu yang digunakan sebagai sumber penyebaran media informasi agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut (Sukmawati et al., 2021) media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran (urutan instruksional, metode, media, dan waktu) yang digunakan secara bersama-sama guna efektivitas pembelajaran. Media juga disebut sebagai perantara dari sumber informasi yang diberikan guru terhadap pemahaman siswa pada saat menerima materi pembelajaran. Menurut (Ahmad & Mustika, 2021) penggunaan media pembelajaran mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, membantu untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, serta keefektifan pembelajaran dapat meningkat. Media ini sangat diperlukan pada saat proses pembelajaran karena bertujuan untuk menunjang hasil belajar siswa agar lebih aktif dan efektif, jika tidak ada media yang dipakai oleh guru pada saat pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa juga tidak tercapai dengan baik. Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat guru gunakan seperti media video, audio, gambar, dan sebagainya.

Menurut (Prananda et al., 2021) video merupakan tampilan yang dikombinasi yang mana di dalamnya terdapat gambar bergerak disertai suara yang sangat berhasil dalam memfasilitasi pembelajaran yang dilakukan secara massal, individu, maupun kelompok. Video ini juga dapat bermanfaat pada saat proses pembelajaran yang mana media video ini dapat menarik minat siswa maupun membantu mereka memahami topik pelajaran. Video dapat dikatakan sebagai bahan ajar non cetak karena terdapat banyak informasi yang disampaikan kepada siswa secara langsung melalui materi yang disampaikan. Media video ini sangat efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran karena media video ini memberikan kejelasan pada materi pembelajaran karena video yang digunakan tidak perlu adanya bantuan bahan ajar lain. Menurut (Qorinasari, 2020) video memiliki karakteristik yang dapat menunjukkan gambar bergerak dan suara yang mana murid merasa seolah-olah berada didalam video. Menurut (Kasus et al., 2022) dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, peserta didik dapat mengaktifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang dituangkan dalam video pembelajaran.

Pada saat ini guru dapat menggunakan media video pada pembelajaran tematik yang mana media video ini dapat digunakan bersama dengan animasi. Karena siswa sekolah dasar masih menikmati bermain setelah belajar maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, jika pendidik menggunakan media pembelajaran maka siswa akan lebih aktif dalam menanggapi materi pembelajaran dari pada guru yang menggunakan metode ceramah dengan terus menerus. Guru yang belum menggunakan media pembelajaran akan tetapi hanya menggunakan buku cetak dan pendekatan ceramah maupun buku siswa di dalam pembelajaran maka siswa akan merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang ia pelajari. Maka media pembelajaran ini sangat perlu di gunakan agar dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tematik ini termasuk kedalam pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep pembelajaran dan menggabungkan materi kedalam beberapa KD (Kompetensi Dasar). Menurut (Putri & Lena, 2020) Materi yang ada pada pembelajaran tematik ini terdapat tema 1 sampai 8 untuk siswa kelas rendah (kelas I sampai

kelas III) dan tema 1 sampai 9 untuk siswa kelas tinggi(kelas IV sampai kelas VI), yang mana tiap tema berisi 3 sampai 4 sub tema dan 1 sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Pembelajaran tematik ini juga memiliki karakteristik seperti pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan individu siswa yang mana guru sebagai fasilitator, menyajikan konsep dari berbagai pelajaran, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yang mana pembelajaran terkait dengan kehidupan siswa yang mana perbedaan Antara topik kurang jelas, dan pembelajaran tematik juga bersifat fleksibel.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 5 di SDN 94 Pekanbaru ini pembelajaran tematik telah dilakukan sejak tahun 2016. Terdapat permasalahan pada pembelajaran tematik tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2. Guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik ini. Guru masih memberikan penguatan media menggunakan teknik ceramah dan media gambar dalam buku cetak untuk siswa. Guru sudah mencoba menggambarkan media pembelajaran namun hasil pembelajaran siswa masih kurang maksimal. Yang mana guru memiliki kendala dalam pembuatan media pembelajaran, guru menggunakan media pelajaran sekedarnya saja sehingga terdapat permasalahan yang di alami oleh siswa seperti siswa yang kurang memahami materi pelajaran, terdapat siswa yang tidak fokus dengan materi yang telah di sampaikan oleh guru dikarenakan kurang mendukungnya media pembelajaran. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh kurangnya penguatan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran. Maka dari itu permasalahan yang paling dominan untuk diselesaikan yaitu mengenai media video pembelajaran karena pada saat guru menggunakan media pembelajaran siswa lebih aktif menanggapi materi dan siswa lebih cepat memahami materi.

Hal ini sejalan dengan (Prananda et al., 2021) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik yang dilakukan belum menggunakan media pelajaran yang tepat sehingga siswa cenderung tidak minat maupun tidak memperhatikan pembelajaran karena masih menggunakan buku paket sebagai acuan pembelajaran dan guru juga masih menggunakan metode ceramah yang mana guru belum menggunakan media pada saat pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan (Siti et al., 2021) Menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru karena guru masih menggunakan mediaseadanya sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Hal ini juga sejalan dengan (Fabiana Meijon Fadul, 2021). Menyatakan bahwa dalam proses belajar, guru hanya menggunakan media berupa gambar selama proses pembelajaran. Karena belum tentu semua siswa dapat melihat dengan jelas dan fokus pada gambar, hal ini membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran. Berdasarkan yang telah disampaikan di atas maka alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi kartun.

Menurut (Ponza et al., 2018) Video Animasi yaitu video dengan animasi kartun yang dapat dibuat dengan unsur pelajaran dan dimanfaatkan sebagai media belajar, karena menyenangkan dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. Jadi media animasi kartun merupakan media video yang didalamnya terdapat kartun yang menjelaskan materi pembelajaran, yang mana keunggulan media video animasi kartun ini lebih bagus dibandingkan dengan media gambar, karena media video animasi kartun melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih jelas jika menggunakan video animasi kartun dan proses pembelajaran menjadi lebih berhubungan. Media animasi kartun ini juga memiliki kelebihan yang mudah diingat oleh siswa dikarenakan menggunakan karakter kartun yang unik dengan menggunakan gambar dan warna akan menarik perhatian siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V.

Penjelasan ini menunjukkan ketertarikan peneliti untuk menciptakan "Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 94 Pekanbaru".

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Menurut (Purnamasari, 2019) desain penelitian pengembangan model ADDIE terdapat 5 tahap yang terdiri dari (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini peneliti membatasi penerapan model ADDIE sampai tahap Implementasi agar dapat melihat kemudahan menggunakan media video animasi. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar. Jenis data yang diperoleh peneliti terdiri dari data primer dan skunder. Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari sumber yang diperoleh dari proses observasi maupun wawancara. Data sekunder merupakan data yang diterima tidak secara langsung dari sumbernya. Teknik analisis data dari penelitian ini dikumpulkan, dianalisis, dan digunakan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dibuat agar sesuai dengan standar yang dipersyaratkan yaitu valid. Data dalam sebuah perangkat berupa nilai 1 sampai 4 dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1 yang menggunakan skala liker.

Rumus presentase yang akan digunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_j} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase validasi per aspek
 $\sum x$ = Jumlah Jawaban responden
 $\sum x_j$ = Nilai ideal per aspek

Rumus persentase rata-rata, ialah sebagai berikut:

$$\bar{P} = \frac{\sum P_{total}}{n}$$

Keterangan:

- \bar{P} = Persentase validasi rata-rata
 $\sum P_{total}$ = Jumlah persentase total semua aspek
N = Banyak aspek

Sumber : (Prasetya et al., 2022)

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu bahan ajar dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas

No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	85,01%-100%	Sangat Valid
2.	70,01%-85,00%	Cukup Valid
3.	50,01%-70,00%	Kurang Valid
4.	01,00% - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: (Prasetya et al., 2022)

Dapat disimpulkan media video animasi kartun yang telah di kembangkan dapat dinyatakan valid apabila telah memenuhi rentang nilai 70,01% sampai dengan 100% dan mendapatkan penilaian minimal kategori layak digunakan dengan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejumlah proses digunakan dalam pembuatan materi video. Memilih lokasi penelitian adalah langkah pertama dalam prosedur. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan dua

siswa kelas V SD dan dengan salah satu guru. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih dalam tentang analisis kurikulum dalam kaitannya dengan penelitian yang direncanakan. Peneliti menyelesaikan langkahlangkah ini sebelum membuat media video. Aplikasi khususnya PowerPoint dan Adobe Premiere Pro 2020, digunakan untuk membuat video pembelajaran. Sementara aplikasi Adobe Premiere Pro 2020 digunakan untuk mengedit video animasi agar dapat bergerak, merekam suara, dan musik untuk video pembelajaran. Aplikasi PowerPoint digunakan untuk mendesain background dan tulisan yang ada pada video. Adapun tampilan kedua aplikasi ini sebagai berikut:

1. Aplikasi PowerPoint



Gambar 1. Pembuatan dengan menggunakan PowerPoint

2. Aplikasi Adobe Premiere Pro 2020

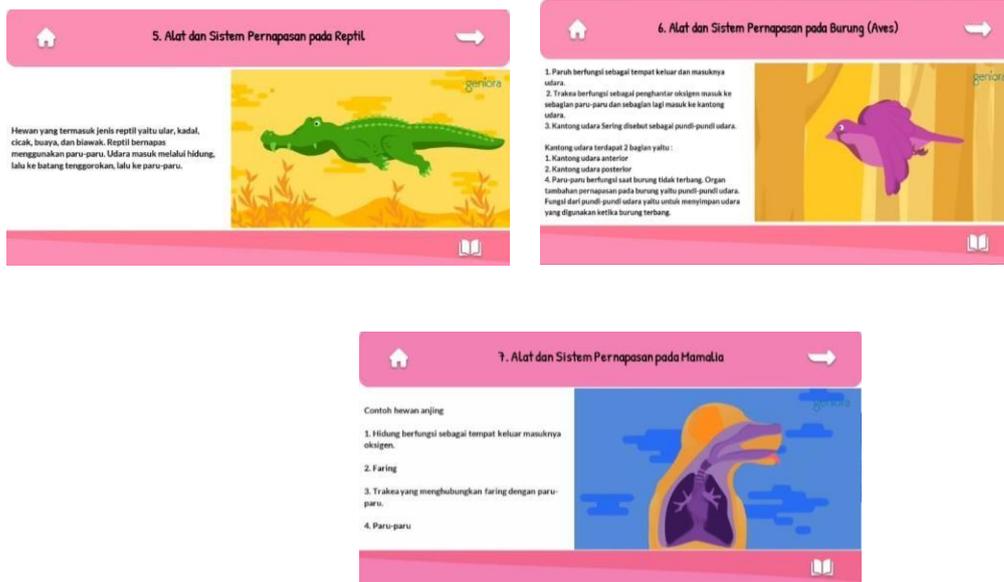


Gambar 2. Pembuatan menggunakan Adobe Premiere Pro 2020

Pembuatan media video animasi kartun dengan menggunakan kedua aplikasi ini dibuat seperti gambar 3D agar lebih menarik. Dapat dilihat sebagai berikut:

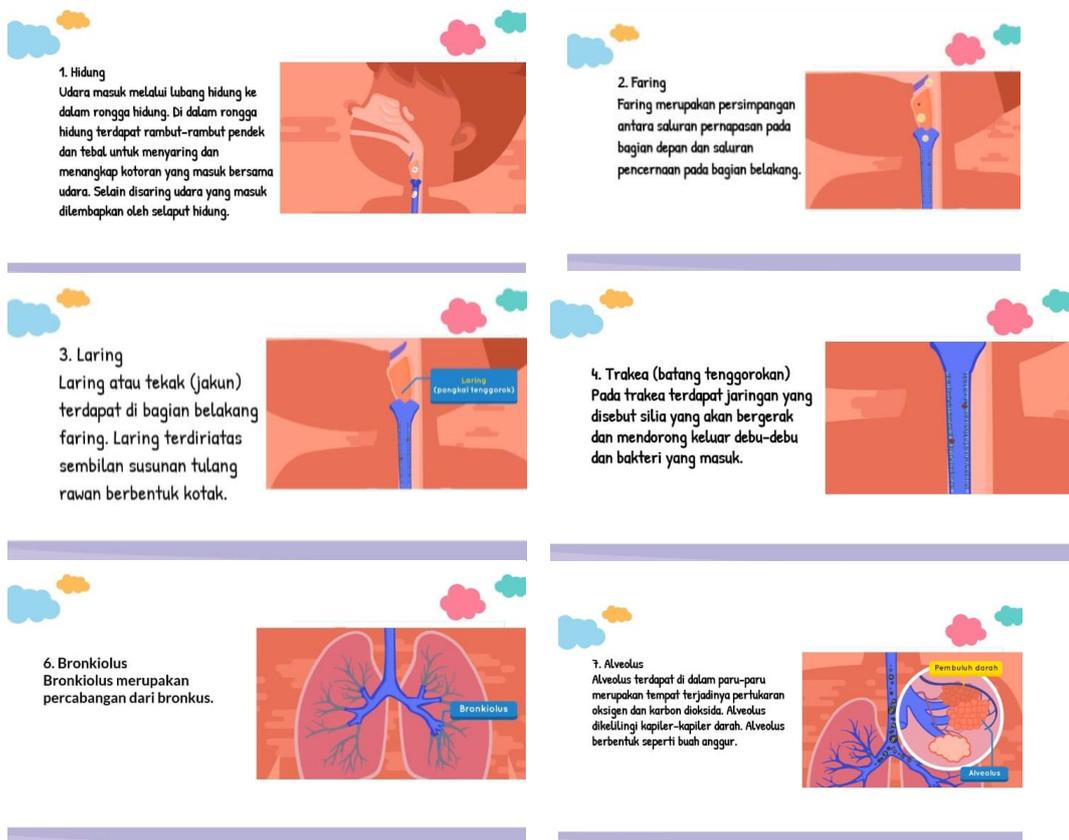
1. Pembelajaran 1

Four educational slides arranged in a 2x2 grid, each with a pink header and a white body. Each slide has a home icon on the left and a right arrow on the right. Slide 1: "1. Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)" with an illustration of an earthworm. Slide 2: "2. Alat dan Sistem Pernapasan pada Serangga (Insekta)" with an illustration of a grasshopper. Slide 3: "3. Alat dan Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)" with an illustration of a goldfish. Slide 4: "4. Alat dan Sistem Pernapasan pada Hewan Amfibi" with an illustration of a blue frog. Each slide contains a list of respiratory organs and their functions.



Gambar 3: Video pada pembelajaran 1

2. Pembelajaran 2





Gambar: Video pada pembelajaran 2

Media video animasi kartun yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli desain, dan 2 ahli bahasa. Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media video. Adapun hasil validasi media video animasi kartun dapat deskripsikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	59	64	92,18%	Sangat Valid
Validator 2	63	64	98,43%	Sangat Valid
Rata-Rata			95,30%	Sangat Valid

Sumber: Olahan Data Peneliti

Pada tabel 2 merupakan hasil validasi ahli materi yang peneliti lakukan. Menurut (Widia Tita Nila & Dea Mustika, 2022) tujuan validasi materi yaitu melihat kelayakan materi yang digunakan peneliti, ketetapan, dan kejelasan materi. Peneliti melakukan validasi kepada validator 1. Setelah memeriksa media video yang di kembangkan, validator 1 memberikan komentar. Adapun komentar yang di berikan yaitu: Produk media pembelajaran dapat digunakan atau di manfaatkan pada uji coba skala kecil (one-to-one treatment). Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi kepada validator 2. Validator 2 mengevaluasi materi video yang dibuat kemudian memberikan feedback terhadap film pembelajaran. Adapun komentar yang diberikan yaitu: Media video sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang ada pada buku guru dan siswa. Materi yang ada di dalam video juga mudah di pahami karena menggunakan gambar animasi yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa pada saat pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan validasi dari ahli materi untuk media video animasi kartun untuk tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang peneliti kembangkan berada pada kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validator Ahli Desain

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	56	68	82,35%	Cukup Valid
Validator 2	60	68	88,23%	Sangat Valid
Rata-Rata			85,29%	Sangat Valid

Sumber: Olahan Data Peneliti

Pada tabel 3 merupakan hasil validasi ahli desain yang peneliti lakukan. Menurut (Dafit & Mustika, 2021) tujuan validasi ahli desain yaitu untuk melihat kelayakan tampilan, penggunaan huruf, kriteria fisik, dan kemudahan penggunaan media. Validator 3 divalidasi oleh peneliti. Validator 3 mengevaluasi video yang dibuat dan memberikan komentar dan rekomendasi. Berikut adalah komentar dan saran yang diberikan: 1) Voice over kurang ceria, sehingga kurang bisa memotivasi siswa untuk mendengarkan isi materi pembelajaran, 2)

Kapasitas video terlalu besar pada pembelajaran 1 (376 MB) dan pembelajaran 2 (473 MB) sehingga dapat dikompres agar lebih mudah untuk menyimpan video, 3) Font kurang berjarak sehingga susah dibaca dari jauh. Peneliti kemudian memverifikasi validator 4. Setelah meninjau video yang dibuat, validator 4 memberikan umpan balik. Adapun komentar dan saran yang diberikan yaitu: Sangat baik dapat dipergunakan saat mengajar di kelas. Akan tetapi tolong di lengkapi dengan pertanyaan umpan balik ke siswa.

Jadi, berdasarkan saran yang diberikan validator tersebut, maka peneliti memperbaiki produk yang dikembangkan, yang mana voice over yang pada awalnya berisikan musik yang kurang ceria, peneliti menyesuaikan kembali dengan musik yang lebih membangkitkan motivasi belajar siswa. Kapasitas yang awalnya terlalu besar pada pembelajaran 1 (376 MB) dan pembelajaran 2 (473 MB) peneliti coba kecilkan sehingga kapasitas video berkurang menjadi (245 MB) pada pembelajaran 1 dan (189 MB) pada pembelajaran 2. Peneliti juga menambahkan saran yang diberikan oleh validator 4 yang mana pada video pembelajaran peneliti telah melengkapi dengan pertanyaan umpan balik kepada siswa. Dapat disimpulkan validasi dari ahli desain untuk media video animasi kartun untuk tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang peneliti kembangkan berada pada kategori sangat valid. Namun sesuai dengan apa yang telah disampaikan validator, validasi tidak perlu diulang kembali karena telah berada pada kategori valid dengan revisi.

Tabel 4. Hasil Validator Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	54	56	96,42%	Sangat Valid
Validator 2	55	56	98,21%	Sangat Valid
Rata-Rata			98,17%	Sangat Valid

Sumber: Olahan Data Peneliti

Pada tabel 4 merupakan hasil ahli bahasa yang peneliti lakukan. Menurut (Syahputra & Mustika, 2022) tujuan validasi bahasa ialah untuk menguji kelengkapan bahasa dari segi bahasa yang digunakan. Peneliti melakukan validasi pada validator 5. Setelah memeriksa video yang dikembangkan, validator 5 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar yang diberikan yaitu Pengembangan media video animasi kartun sudah menarik menampilkan aspek elemen gambar dan slow growing yang bagus dalam menyampaikan pesan. Selanjutnya peneliti melakukan validasi pada validator 6. Setelah melihat video yang dibuat, validator 6 menawarkan umpan balik dan rekomendasi. Adapun komentar yang diberikan yaitu Penampilan gambar yang ada di video sudah bagus dan penyampaian pesan pada materi juga sudah sangat jelas.

Jadi, Dapat disimpulkan validasi dari ahli desain untuk media video animasi kartun untuk tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang peneliti kembangkan berada pada kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Media Video Animasi Kartun

Aspek yang Dinilai	Validitas	
	Persentase	Kategori
Materi	95,30%	Sangat Valid
Desain	85,29%	Sangat Valid
Bahasa	98,17%	Sangat Valid
Rata-rata	93%	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan Peneliti

Validasi dari keseluruhan aspek media video yaitu aspek materi, desain, dan bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk satu kali validasi dengan rata-rata keseluruhan yaitu 93% dengan kriteria sangat valid. Sejalan dengan (Fabiana Meijon Fadul, 2021) dapat dilihat pada hasil validasi yang di peroleh padapenelitian ini yaitu pada pembelajaran 3 validasi pertama memperoleh nilai 88,74% dan validasi kedua memperoleh nilai 93,88%. Pada pembelajaran ke 4 validasi pertama memperoleh nilai 89,51% dan validasi kedua memperoleh nilai 95,41%. Pada pembelajaran ke 5 validasi pertama memperoleh nilai 92,01% dan validasi kedua memperoleh nilai 96,18%.

Hal ini juga sejalan dengan(Siti et al., 2021). Pada penelitian ini peneliti melakukan validasi, yang mana pada validasi ahli isi peneliti mendapatkan nilai 2,4 dengan kriteria kurang layak, validator kegrafikan mendapatkan nilai 3 dengan kriteria layak, validator ahli bahasa mendapatkan nilai 3,83 dengan kriteria sangat layak, dan validator praktisi peneliti mendapatkan nilai 4 dengan kriteria sangat layak. Dari hasil validasi yang di dapatkan dari ke 4 validator tersebut maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata 3,30 dinyatakan valid. Hal ini juga sejalan dengan (Ponza et al., 2018) Pada penelitian ini peneliti melakukan validasi terhadap produk yang sudah dikembangkan yaitu validator ahli isi mendapatkan nilai 96%, validator ahli desain mendapatkan nilai 92%, dan validator ahli media mendapatkan nilai 86%. Jadi pada validasi media video animasi kartun pada pembelajaran tematik ini dinyatakan valid.

SIMPULAN

Proses pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V di SD Negeri 94 Pekanbaru yang dihasilkan yaitu media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khusus nya pada tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar pembelajaran 1 dan 2. Pada pembelajaran pertama terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA mengenai alat dan sistem pernapasan pada hewan, sedangkan pada pembelajaran kedua terdapat mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP mengenai alat dan sistem pernapasan pada manusia. Untuk membuat video animasi kartun ini membutuhkan aplikasi *PowerPoint* dan *Adobe Premiere 2020*. Video yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli desain, dan dua orang ahli bahasa. Validitas media pembelajaran video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD Negeri 94 Pekanbaru ini ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Pada aspek ahli materi memperoleh 90,30% dengan kategori sangat valid, aspek ahli desain memperoleh 80,29% dengan kategori cukup valid, dan aspek ahli bahasa memperoleh 98,17% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media video animasi kartun pada pembelajaran tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar ini memperoleh rata-rata 93% dengan kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1056>
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- Fabiana Meijon Fadul. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Universitas Islam Riau*, 5, 8. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+media+pembelajaran+berbasis+videi+animasi+pada+tema+7+subtema+3+untuk+siswa+kelas+IV+SDN+104+pekanbaru&btnG=#d=gs_qabs&t=1675007245389&u=%23p%3DnS1V1fVL-IQJ
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media

- Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 1(2), 34–41.
- Kasus, S., Mahasiswa, P., Pahlawan, U., Tambusai, T., Sari, E. N., Farhas, R. J., Zulmi, S., Zakky, M. A., Ekonomi, F., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2022). *INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Analisis Keputusan Konsumen Dalam Pembelian Smartphone*. 1, 688–695.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (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.
<http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>
- Prasetya, F., Fahrozy, N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Sari, M. Z. (2022). *Research & Learning in Elementary Education* <https://jbasic.org/index.php/basicedu>. 6(2), 3093–3101.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/penas-d/article/view/1530>
- Putri, S. R., & Lena, M. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Improving Student Learning Outcomes in Integrated Thematic Learning Using Video Media in Class V SD Abstract*. 8.
- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 168–176. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7321>
- Siti, G. W., Marlina, S. C., & Helminsyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–24.
- Sukmawati, D., Mustika, D., & Riau, U. I. (2021). *VALIDITAS MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 2(02), 487–498.
- Syahputra, H., & Mustika, D. (2022). Validitas Bahan E-Module Berbasis Android pada Operasi Count Fractional Kelas V SD. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(02), 163–171.
<http://civiliza.org/journal/index.php/ijois/article/view/114%0Ahttp://civiliza.org/journal/index.php/ijois/article/download/114/98>
- Widia Tita Nila, & Dea Mustika. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 412–424.