



Pengembangan Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SD

Eduar Edo¹, Wahyudi²

^{1,2}Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Email: 292016141@student.uksw.edu¹, yudhi@uksw.edu²

Abstrak

Pada abad ke-21 siswa dituntut untuk dapat mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Hal ini telah ditegaskan oleh Tabany dalam penelitiannya pada tahun 2017. Akan tetapi metode belajar siswa di Indonesia saat ini masih berfokus pada buku pelajaran semata yang mengakibatkan siswa merasa jenuh, bosan, dan tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, pada penelitian ini penulis mengembangkan metode pembelajaran baru yaitu media video animasi kartun menggunakan *power point*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan model ADDIE untuk tahapan penelitian. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 21 Siswa Kelas VI SDN 32 Selumang metode yang digunakan dinilai sangat sesuai untuk diajarkan kepada siswa Siswa Kelas VI SDN 32 Selumang. Hal ini terbukti dari hasil *Pretest* dan *Posttest*, dimana hasil *Pretest* menyatakan 6 siswa lolos tes awal dan 15 lainnya tidak lolos. Sedangkan hasil *Posttest* menyatakan 18 siswa lolos dan 3 tidak lolos. Hasil uji T pada data *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas VI SDN 32 Selumang juga menyatakan terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Kata Kunci: Pendidikan, R&D, ADDIE, Valid, Praktis, Efektif.

Abstract

In the 21st century, students are required to be able to integrate literacy, knowledge skills, skills and attitudes, as well as mastery of technology. This has been emphasized by Tabany in his research in 2017. However, the current method of learning for students in Indonesia still focuses on textbooks alone which results in students feeling bored, bored, and unfocused during the learning process. Therefore, in this study the authors developed a new learning method, namely cartoon animation video media using power point. This research uses quantitative descriptive research methods and the ADDIE model for the research stages. The results of research conducted on 21 Class VI students of SDN 32 Selumang, the method used is considered very suitable to be taught to students of Class VI students of SDN 32 Selumang. This is evident from the Pretest and Posttest results, where the Pretest results stated that 6 students passed the initial test and 15 others did not pass. While the Posttest results stated that 18 students passed and 3 did not pass. The results of the T test on the

Pretest and Posttest data of class VI students of SDN 32 Selumang also stated that there was a significant difference in the Pretest and Posttest results.

Keywords: *Educational, R&D, ADDIE, Valid, Practical, Effective.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu perencanaan yang disusun untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang dapat melatih kemampuan peserta didik agar memiliki keteguhan iman, kontrol pikiran, jati diri, pengetahuan, budi pekerti, serta keterampilan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Sauri (2016)). Siswa atau peserta didik pada jenjang pendidikan dasar merupakan anggota atau bagian dari masyarakat yang sedang mengembangkan kemampuannya pada jenjang pendidikan dasar (Ramli 2012). Pembelajaran pada abad ke-21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi (Tabany (2017)). Untuk menanggapi perubahan globalisasi yang terus berkembang, peserta didik harus dilatih untuk dapat berpikir secara logis, berkomunikasi terarah baik secara lisan maupun tulis, kerjasama, kreatif dan teliti guna dapat bersaing secara baik dimasa yang akan datang. Selain memperhatikan pelatihan terhadap peserta didik, kemampuan guru atau pendidik juga perlu diperhatikan agar dapat membina peserta didik dengan baik karena pendidik merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan disekolah. Oleh sebab itu, pendidik atau pengajar diharapkan dapat menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan, mahir terhadap pedagogik, bahkan berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Novauli 2012)(Astuti, Sumarni, and Saraswati 2017). Pendidik juga harus mampu menerapkan berbagai metode atau media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efisien (Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Gunawan, I. (2022)).

Terdapat berbagai cara yang dapat dipergunakan pendidik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, salah satunya adalah penggunaan media berupa video kartun. Video animasi kartun merupakan sebuah sarana yang diberikan guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, agar dapat memberikan kesan yang lebih menarik. Menurut Suriani (2019) usia siswa disekolah dasar sangat senang menyaksikan berbagai film animasi kartun (Dita amalia, Bambang Suprianto 2019). Oleh sebab itu, penggunaan media berupa video kartun dalam menjalankan proses belajar mengajar dinilai cocok untuk dikembangkan. Menurut Rahma (2019), terdapat 3 alasan tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar, yaitu (1) penggunaan media dapat menjadikan peserta didik lebih leluasa ketika belajar didalam kelas (2) dapat menampilkan materi, gambar, teks, dan suara yang menarik perhatian para siswa dalam belajar (3) penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya penggunaan media tersebut tentunya akan memberikan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, serta dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan bagi peserta didik (Fatikh 2019).

Menurut Indriyani, L. (2019) penggunaan "Media Video Animasi Kartun" dapat memberikan manfaat positif bagi siswa dalam menambah wawasan, mengembangkan kemampuan kognitif, dan mengembangkan kemampuan linguistik (Indriyani 2019). Akan tetapi penggunaan "Media Video Animasi Kartun" akan sangat bermanfaat dan berguna bagi peserta didik apabila video animasi yang ditampilkan tersebut dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam menimba ilmu. Dari hasil pengamatan penulis, masih banyak pengajar yang belum mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Saat ini metode pada kegiatan belajar masih berfokus pada buku pelajaran, sehingga membuat suasana belajar masih sangat rutinitas. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan metode pembelajaran menggunakan "Media Video Animasi Kartun

Dengan Power Point”. Adapun yang menjadi objek penelitian pada studi kasus ini adalah SDN 32 Selumang.

Kajian pustaka yang menjadi acuan bagi penulis terdapat beberapa penelitian, diantaranya:

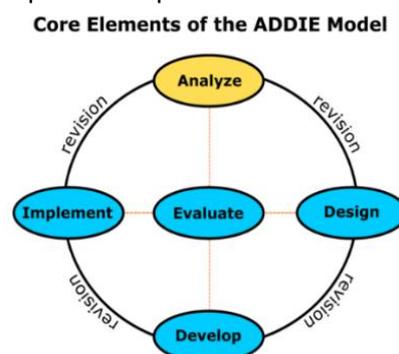
- Wayuningsih (2012) mengembangkan produk pembelajaran berupa komik bergambar dengan membahas tentang syarat yang menggunakan strategi PQ4R.
- Rozie (2013) mengembangkan metode berupa video pembelajaran. Tujuan pengembangan video tersebut ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- Sementara Johari (2014), Adkar (2015), Wuryanti & Katowaringin (2016) mengembangkan metode pembelajaran berupa video animasi.
- Penelitian yang dilakukan oleh Ponza at. all (2018), Efendi at. all (2020) dan Hapsari & Zulherman (2021) juga mengembangkan sebuah video pembelajaran berupa video animasi. Hasil yang diperoleh Ponza at. all adalah membuat video belajar untuk materi kelas IV SD. Sedangkan Efendi at. all membuat video untuk materi benda tunggal serta campuran dikelas V SDN Pandarejo 1 Kabupaten Malang dan Hapsari & Zulherman menghasilkan video animasi yang disediakan pada aplikasi canva. Video animasi yang dihasilkan oleh Hapsari & Zulherman dibuat untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar selama pandemi COVID-19.
- Yunita & Wijayanti (2017) juga mengembangkan sebuah video berupa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Permatasari, Hendra Cipta & Pamungkas (2019) mengembangkan metode pembelajaran yang menghasilkan sebuah aplikasi video scribe, Camtasia studio 8, dimana fokus materinya yaitu kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam pada pelajaran IPS.

METODE

Metode pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pada hasil penelitian penulis menggunakan angka untuk mempresentasikan hasil penelitian terhadap siswa kelas VI SD. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian pengembangan (*Research & Development* (R&D)). R&D merupakan penelitian yang membuat atau mengembangkan suatu produk yang telah ada sebelumnya serta diuji keunggulan produk tersebut (Sugiyono (2011)). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point” untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 32 Selumang. Produk tersebut akan diuji coba kepada peserta didik kelas VI SDN 32 Selumang untuk menentukan validasi kelayakan. Validasi kelayakan ditentukan berdasarkan nilai hasil tahapan analisis metode ADDIE.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1 Model ADDIE

Berdasarkan **Gambar 1** Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan sesuai namanya, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Menurut Mulyatiningsih (2016), model ADDIE dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai produk untuk kegiatan pembelajaran, namun harus disesuaikan dengan model, metode, strategi dan media dalam kegiatan pembelajaran (Al Azka, Setyawati, and Albab 2019). Adapun tahapan pengembangan produk dengan model ADDIE adalah sebagai berikut.

1. *Analyze*, Tahapan analisis digunakan untuk menentukan suasana dan metode belajar yang pernah diterapkan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan menggunakan metode wawancara kepada Ibu Dalena, selaku wali kelas VI SDN 32 Selumang.
2. *Design*, Tahapan desain merupakan tahapan rancangan metode pembelajaran baru yang akan diterapkan dalam proses penelitian. Dalam hal ini metode pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video animasi kartun. Pada tahapan ini juga penulis akan menetapkan Indikator, Tujuan, Kompetensi Dasar, serta Pembuatan RPP yang sesuai dengan materi yang dipilih.
3. *Development*, Tahap *development* merupakan tahapan pengembangan, dimana pada tahapan ini media yang digunakan telah dievaluasi dan diverifikasi oleh pakar pengujian yang telah dipilih. Pada penelitian ini tahap verifikasi, akan melalui uji validasi sebelum diimplementasikan kepada siswa kelas VI SDN 32 Selumang. Uji validasi meliputi uji validitas media, validitas materi dan validitas pembelajaran.
4. *Implement*, Tahapan implementasi merupakan tahapan dimana produk akan disampaikan langsung kepada objek penelitian, yaitu siswa kelas VI SDN 32 Selumang. Pada tahap ini juga, penulis akan memberikan angket kepada siswa dan guru sebagai uji kelayakan produk yang telah dikembangkan. Proses ini akan berlangsung didalam kelas dengan materi yang telah disiapkan pada tahap desain.
5. *Evaluate*, Tahapan evaluasi merupakan tahapan untuk mengukur tingkat efektifitas produk yang telah diimplementasikan. Pada tahapan ini, penulis menggunakan tes berupa *Pretest* dan *Posttest* sebagai umpan balik peserta dan guru terhadap produk yang dikembangkan penulis.

PENGUMPULAN DATA

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner dan wawancara kepada siswa dan guru SDN 32 Selumang, serta memberikan tes kepada siswa kelas VI SDN 32 Selumang. Kuesioner yang dibagikan berupa angket untuk menilai produk yang dikembangkan. Sementara wawancara dilakukan kepada Ibu Dalena, S.Pd selaku guru pamong kelas VI SDN 32 Selumang untuk mengetahui karakteristik peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan pada *Pre-test* digunakan sebagai pengukuran pemahaman awal peserta didik sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Sedangkan *post-test* digunakan setelah siswa melaksanakan proses belajar mengajar.

PENGOLAHAN DATA

Data-data dari hasil kuesioner, wawancara dan tes akan diolah penulis untuk mengembangkan produk berupa "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point". Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Presentase

Skor Ideal = Skor Maksimal

Skor Aktual = Skor Total Respon

Adapun kategori yang digunakan dalam rumus tersebut terdapat dalam **Tabel 2** dibawah ini.

Tabel 2 Tingkat Kesesuaian

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
31-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Selain menggunakan rumus diatas, metode lain dalam pengolahan data oleh penulis pada kegiatan penelitian menggunakan *SPSS 21 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan hasil penelitian oleh penulis berdasarkan Model ADDIE adalah sebagai berikut.

Analyze

Hasil analisis yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu Analisis Karakteristik Dan Gaya Belajar Peserta Didik serta Analisis Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Video Animasi Kartun Berbasis *Power Point*.

1. Analisis Karakteristik Dan Gaya Belajar Peserta Didik

Proses analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui sesi wawancara bersama guru pamong kelas VI SD juga dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui: kendala ketika melakukan pembelajaran didalam kelas serta suasana belajar yang di inginkan peserta didik. Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama Ibu Dalena selaku wali kelas VI SDN 32 Selumang menyampaikan informasi mengenai karakteristik peserta didik, dari wawancara tersebut didapatkan data informasi bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan, bahkan terdapat juga peserta didik yang masih pasif ketika melakukan kegiatan belajar didalam kelas. Menurut beliau hal tersebut dikarenakan peserta didik hanya menyukai beberapa mata pelajaran saja, ketika sedang mengikuti mata pelajaran yang tidak mereka sukai peserta didik mudah jenuh dan bosan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya beberapa data informasi yang didapatkan dari sesi wawancara berupa angket yang dibagikan kepada peserta didik, diantaranya: peserta didik hanya menyukai beberapa mata pelajaran, hal ini sejalan dengan penjelasan Ibu Dalena mengenai minat atau kegemaran peserta didik terhadap beberapa mata pelajaran. Kemudian informasi lainnya adalah: peserta didik kelas VI SDN 32 Selumang mengungkapkan kegemaran mereka dalam menonton film kartun ketika berada dirumah masing-masing, menurut mereka selain hobi menonton kartun terdapat adanya pelajaran yang diperoleh, peserta didik juga menyampaikan mendapatkan ide-ide baru dan mengetahui beberapa pengetahuan baru terhadap hal-hal yang belum mereka ketahui yang terdapat pada alur cerita film kartun yang mereka saksikan.

2. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Video Animasi Kartun Berbasis Power Point

Analisis dilakukan untuk mengetahui minat belajar peserta didik ketika menggunakan "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point". Bukan hanya untuk mengidentifikasi minat belajar peserta didik saja akan tetapi juga untuk mencari tau suasana belajar yang diinginkan oleh peserta didik kelas VI SDN 32 Selumang ketika mengikuti pembelajaran didalam kelas. Dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas VI yang berjumlah 23 orang, seluruh peserta didik setuju untuk belajar menggunakan "Media Video Kartun Berbasis Power Point" ketika didalam kelas.

Design

Tahapan desain digunakan untuk menyusun dan mengembangkan produk berupa Media Video Animasi Kartun Dengan Power Poin yang berkaitan dengan materi Sistem Tata Surya. Adapun tema yang diangkat dalam penyusunan produk ini adalah “Menjelajah Angkasa Luar” dan subtema “Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya”. Dalam menyusun tahap desain, terdapat 2 poin penting yang harus disusun diantaranya: Menyusun Media Video Kartun Menggunakan *Power Point* dan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Untuk menyusun Media Video Kartun, langkah yang dilalui penulis adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan Judul, judul yang ditetapkan pada video kartun disesuaikan dengan materi pelajaran yaitu: Sistem Tata Surya.
2. Menyiapkan Sumber Materi Pembelajaran, materi yang disampaikan diambil dari buku pelajaran siswa dan guru kelas VI SD terbitan KEMENDIKBUD (2018) tentang Sistem Tata Surya.
3. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar, Kompetensi Dasar (KD) yang diangkat disesuaikan dengan kurikulum 2013 tentang Sistem Tata Surya. Adapun kompetensi dasar yang diangkat pada penelitian ini terdapat dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kompetensi Dasar

Kode KD	Target KD
3.7	Menjelaskan tentang “Sistem Tata Surya”
4.7	Membuat Model Sistem Tata Surya

4. Mengidentifikasi Indikator, indentifikasi indikastor yang akan dicapai disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang diambil. Tabel 3 berikut merupakan indikator yang akan dicapai.

Tabel 3 Indikator

Kode KD	Indikator
3.7.1	Menampilkan Bentuk “Sistem Tata Surya” dan Karakteristik Anggota Tata Surya.
3.7.2	Menjelaskan Karakteristik Setiap Anggota “Sistem Tata Surya”.
4.7.1	Membuat Model Susunan “Sistem Tata Surya”.
4.7.2	Menyajikan Model “Sistem Tata Surya”.

5. Perancangan Media Video Kartun dan Power Point, setelah menentukan judul, materi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang akan diimplementasikan, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat video animasi sesuai dengan judul dan materi pembelajaran. Adapun aplikasi yang digunakan untuk proses penelitian ini adalah *ToonArt*, *Background Eraser*, *Video Maker Editor* dan *Power Point*. Setiap aplikasi tersebut memiliki fungsi tersendiri yang digunakan untuk menambahkan atau mengatur item pada video seperti karakter animasi, background, teks, suara serta item lain yang akan dikombinasikan dalam perancangan media video animasi kartun.

Selain menyusun media video kartun yang dibutuhkan dalam presentasi, penulis juga menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Adapun RPP yang disusun penulis sebagai berikut:

- 5.1 Identitas
- 5.2 Kompetensi Inti (KI)
- 5.3 Kompetensi Dasar (KD) & Indikator
- 5.4 Tujuan Pembelajaran
- 5.5 Model Pembelajaran
- 5.6 Langkah Kegiatan Pembelajaran
- 5.7 Sumber Materi

5.8 Penilaian

Development

Pada tahap *Development*, produk yang dikembangkan akan melalui proses uji coba oleh pakar. Sebelum menghasilkan produk penulis berkonsultasi dengan pakar untuk menyesuaikan topik pembahasan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator penilaian. Pakar yang berkontribusi dalam proses uji coba pada penelitian ini Bapak Dr. Herry Sanoto, M.Pd. Proses uji coba terdiri dari validasi Materi, Media, dan Pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Adapun hasil validasi berupa angka yang terdiri dari angka 1-5, dimana angka 1 adalah skor minimal dan angka 5 adalah skor maksimal. Sedangkan untuk menentukan tingkat kesesuaian pada Materi, Media, dan Pembelajaran yang dikembangkan dijelaskan dalam tabel 4 dibawah berikut.

Tabel 4 Tingkat Kesuaian

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Kurang Sesuai
3	Cukup
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

Adapun hasil validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Herry Sanoto, M.Pd selaku pakar uji coba, dapat dilihat pada **Tabel 5** berikut.

Tabel 5 Hasil Validasi Materi

Aspek	Indikator	Skor
Materi	1. Sesuai dengan kurikulum sekolah dasar (SD).	5
	2. Kesesuaian dengan indikator pembelajaran.	5
	3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	5
	4. Kejelasan sumber materi.	5
	5. Kejelasan bahasa yang digunakan.	4
	6. Kejelasan informasi pada isi media video.	5
	7. Adanya peran "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point" dalam meningkatkan minat belajar IPA peserta didik kelas VI SD.	3
Bahasa	8. Kesesuaian materi dalam media yang dikembangkan.	5
	9. Kesesuaian teks dan kalimat pada media.	4
	10. Kesesuaian dengan tingkat usia peserta didik.	5
Jumlah		46
Presentase		92,0%

Berdasarkan hasil evaluasi pakar yang tercantum pada **Tabel 5**, jumlah persentase mencapai 92%. Sesuai dengan tingkat kesesuaian yang terdapat pada **Tabel 2**, dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan oleh penulis sangat sesuai dengan topik penelitian, yaitu Pengembangan Media Video Kartun Berbasis *Power Point*. Sehingga layak untuk digunakan didalam kegiatan belajar mengajar kepada SDN 32 Selumang, khususnya untuk kelas VI.

Sementara hasil validasi terhadap media yang digunakan penulis untuk mengembangkan produk ditunjukkan pada **Tabel 6**.

Tabel 6 Validasi Media

Aspek	Aspek	Skor
Tampilan	1. Kesesuaian karakter yang digunakan.	5
	2. Kesesuaian pemilihan background.	4
	3. Adanya peran animasi.	5
	4. Kesesuaian keseimbangan warna video dan karakter.	5
Isi Media	5. Kesesuaian media dan isi materi.	5
	6. Kesesuaian media dengan topik materi pada mata pelajaran IPA.	5
	7. Pemanfaatan media dalam meningkatkan minat belajar siswa.	5
Bahasa	8. Sesuai dengan tingkat usia peserta didik.	5
	9. Teks dan kalimat teratur.	5
Kepraktisan	10. Mudah untuk digunakan.	5
	11. Dapat digunakan diberbagai tempat.	5
Jumlah		54
Presentase		98,0%

Hasil evaluasi media yang terdapat pada **Tabel 6** menunjukkan tingkat kesesuaian yang sama pada **Tabel 5**. Dengan persentase mencapai 98%, dapat disimpulkan juga bahwa media yang dikembangkan oleh penulis juga memiliki tingkat kesesuaian yang sangat sesuai dengan topik penelitian, yaitu Pengembangan Media Video Kartun Berbasis *Power Point*. Sehingga media yang digunakan penulis juga layak untuk digunakan didalam kegiatan belajar mengajar kepada SDN 32 Selumang, khususnya untuk kelas VI.

Sedangkan validasi terhadap pembelajaran dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara kompetensi dasar, indikator, dan tujuan penelitian dengan inti materi pembelajaran yaitu Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point yang dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas. Adapun hasil evaluasi terhadap pembelajaran dapat dilihat pada **Tabel 7** berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Pembelajaran	1. Kesesuaian KD dengan bahan ajar yang digunakan.	5
	2. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5
	3. Ketepatan media dengan KD yang akan dicapai.	5
	4. Kesesuaian model yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.	5
	5. Ketepatan urutan pembelajaran yang akan disampaikan.	5
	6. Kesesuaian dalam mengkombinasikan media dan materi.	5
	7. Kegiatan apersepsi disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.	4

8.	Model pembelajaran sesuai pada kegiatan inti pembelajaran.	5
9.	Kegiatan penutup sesuai dengan model yang dikembangkan.	4
10.	Kesesuaian pemilihan bentuk evaluasi dengan materi yang disampaikan.	4
11.	Ketepatan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	5
12.	Kesesuaian pembelajaran dengan sumber materi yang digunakan.	5
Jumlah		57
Presentase		95,0%

Tabel 7 juga menunjukkan hasil presentase yang sama pada Tabel 5 dan 6, yaitu 95%. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan juga bahwa indikator yang dipilih penulis sangat cocok dengan topik pembahasan pada penelitian ini, sehingga layak untuk digunakan didalam kegiatan belajar mengajar kepada SDN 32 Selumang, khususnya untuk kelas VI. Selain ketiga aspek tersebut, penulis juga mengajukan validasi soal kepada Ibu Dalena, S.Pd selaku wali kelas VI SDN 32 Selumang. Soal-soal tersebut akan digunakan sebagai soal *pretes* dan *postest* kepada siswa kelas VI SDN 32 Selumang. Hasil validasi terhadap soal yang diajukan penulis dapat dilihat pada **Tabel 8**.

Tabel 8 Validasi Soal

Aspek	Indikator	Skor
Isi	1. KD dan indikator sudah sesuai..	5
	2. KD dan tujuan sudah sesuai.	5
	3. Butir soal dengan KD sudah sesuai.	5
	4. Kesesuaian butir soal dengan indikator.	4
	5. Terdapat butir soal pada setiap indikator.	5
Bahan	6. Bahasa yang sederhana digunakan pada butir soal.	4
	7. Ketepatan dalam penggunaan tanda baca.	4
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat usia peserta didik.	5
	9. Kesesuaian teks soal dan gambar.	4
	10. Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan.	5
Jumlah		46
Persentase		92,0%

Dari hasil penilaian terhadap indikator dan bahan yang digunakan penulis dalam membuat soal, persentase yang diperoleh adalah 92,0%. Berdasarkan tingkat kesesuaian pada **Tabel 2**, tingkat kesesuaian antara soal yang dibuat dan materi yang akan diajarkan oleh penulis memiliki kecocokan yang sangat tinggi. Berarti dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan penulis dalam

menyampaikan materi tentang Sistem Tata Surya sudah sangat sesuai untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang Sistem Tata Surya.

Implement

Setelah melewati tahap *Development*, tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah melakukan presentasi menggunakan *power point* terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu video kartun kepada siswa kelas VI SDN 32 Selumang. Pada tahapan ini juga, peneliti menyiapkan beberapa angket yaitu angket respon siswa, angket respon guru dan lembar observasi kegiatan guru untuk menganalisis kepraktisan dan kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh penulis. Adapun hasil angket yang diperoleh penulis sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Respon Siswa

Analisis ini dilakukan kepada 21 kelas VI SD Selumang, dengan memberikan 10 indikator pertanyaan. Sedangkan skor yang dapat diberikan peserta penulis menggunakan skala Guttman yang terdiri dari skor 0 dan 1, dimana nilai 0 berarti "Tidak" dan 1 berarti "Ya". Hasil yang diperoleh penulis terhadap respon siswa dapat dilihat pada **Tabel 9** berikut.

Tabel 9 Hasil Respon Siswa

Pertanyaan	Jumlah Respon Siswa
	Ya
1) Saya senang belajar menggunakan "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point" ketika didalam kelas.	21
2) Saya merasa lebih leluasa ketika belajar menggunakan media video animasi kartun.	21
3) Saya lebih memahami materi yang disampaikan ketika menggunakan "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point".	18
4) Karakter dan teks pada "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point" terlihat dengan jelas.	21
5) Saya menikmati pembelajaran didalam kelas karena pembelajaran didalam kelas tidak tegang dan kaku ketika disampaikan menggunakan "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point".	21
6) Penggunaan "Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point" cocok digunakan di sekolah dasar (SD).	21
7) Ketika mempelajari pelajaran IPA Tema 9 "Menjelajah Angkasa Luar" Subtema 2 "Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya" menggunakan media video kartun saya menjadi termotivasi dalam belajar.	14
8) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan bersifat leluasa.	21
9) Selain melakukan kegiatan pembelajaran, pada isi media atau video terdapat kesan dan pesan yang menarik dan bermakna dalam pengetahuan sehari-hari.	15
10) Saya merasa menjadi lebih bersemangat ketika melakukan kegiatan pembelajaran didalam kelas.	21
Jumlah	194
Presentase	92,3%

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan penulis tersebut, siswa kelas VI SDN 32 Selumang menilai video kartun yang dikembangkan oleh penulis sangat efektif dan memiliki nilai kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh yaitu sebanyak 194/210 dan persentase mencapai 92,3%.

2. Hasil Observasi Guru Pamong Terhadap Penulis

Kegiatan ini dilakukan oleh guru pamong Kelas VI SDN 32 Selumang untuk menilai model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis menggunakan “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Poin” untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas VI SDN 32 Selumang. Hasil observasi yang diberikan oleh guru pamong terhadap penulis dapat dilihat pada **Tabel 10** berikut.

Tabel 10 Hasil Observasi Guru Pamong

Indikator	Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan		
1. Guru mengucapkan salam pembuka kemudian mengajak seluruh peserta didik mengawali pembelajaran dengan berdoa.	√	
2. Guru melakukan kegiatan absensi untuk mengecek kehadiran peserta didik.	√	
3. Guru menginformasikan tema, subtema dan topik materi yang akan dipelajari.	√	
4. Guru menyampaikan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	√	
5. Guru memotivasi peserta didik dengan menceritakan tentang “benda langit ketika tampak di malam hari”.	√	
6. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	√	
Kegiatan Inti		
7. Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan sebuah “Video Animasi Kartun Dengan Power Point” tentang “Sistem tata surya”	√	
8. Guru mengarahkan dan meminta seluruh peserta didik mengamati dan menggali informasi penting dalam isi video yang ditampilkan sebelum memutar video.	√	
9. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang belum memahami materi yang disampaikan melalui media video.	√	
10. Setelah menyaksikan video tentang “Sistem Tata surya” setiap peserta didik diberikan lembar soal berupa pilihan ganda untuk dikerjakan sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.	√	
11. Guru meminta seluruh peserta didik mengisi lembar soal yang telah dibagikan secara mandiri.	√	
12. Guru menginformasikan waktu dalam mengerjakan soal berupa pilihan ganda yang telah dibagikan dalam waktu 15 menit.	√	
13. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya jika ada yang ingin ditanyakan terkait soal evaluasi yang dibagikan.	√	
14. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik jika ada yang kurang memahami soal yang diberikan.	√	

15. Setelah waktu yang diberikan selesai guru meminta seluruh peserta didik wajib mengumpulkan jawaban yang telah dikerjakan diatas meja guru.	√	
Kegiatan Penutup		
16. Guru mengajak seluruh peserta didik menarik kesimpulan dari materi tentang “Sistem Tata surya” yang telah dipelajari.	√	
17. Guru mengajak seluruh peserta didik melakukan tepuk tangan secara bersama-sama sebagai apresiasi kepada siswa setelah malakukan kegiatan pembelajaran.	√	
18. Guru bersama peserta didik membuat refleksi dari materi “Sistem Tata Surya” yang telah dipelajari.	√	
19. Guru menyampaikan kepada seluruh peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran telah slesai.	√	
20. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak seluruh peserta didik melakukan kegiatan do’a penutup kemudian mengucapkan salam penutup.	√	
Jumlah	20	
Presentase	100%	

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru pamong menyatakan bahwa seluruh indikator yang ditetapkan penulis tercapai selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari jumlah ketercapaian indikator yaitu 20/20 dan total persentase mencapai 100%.

3. Hasil Respon Guru Terhadap Media

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan setelah menggunakan “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point” saat prose pembelajaran berlangsung. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini tetap menggunakan skala Guttman. Hasil angket yang diperoleh ditampilkan pada **Tabel 11** berikut.

Tabel 11 Hasil Respon Guru Terhadap Media

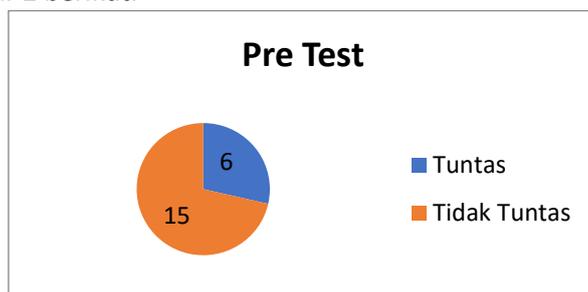
Aspek	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
Kepraktisan	1. “Media Animasi Video Kartun Dengan Power Point” memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	√	
	2. Dengan adanya “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point” menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar.	√	
	3. Media pembelajaran yang digunakan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.	√	
	4. Produk “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Poin” mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	√	
	5. Media “Video Animasi Kartun Dengan Power Point” layak digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD).	√	
	6. Media yang digunakan memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri.	√	
	7. “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point” dapat digunakan diberbagai tempat menggunakan laptop atau android.	√	

8. Penggunaan “Media Animasi Video Kartun Dengan Power Point” tidak menguras banyak waktu.	√	
9. Produk yang dikembangkan disukai oleh peserta didik kelas VI SDN 32 Selumang.	√	
Jumlah	9	
Presentase	100%	

Dari **Tabel 11** tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh penulis dalam proses pembelajaran sangat cocok dan layak untuk digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis merasa senang dapat memilih metode yang tepat.

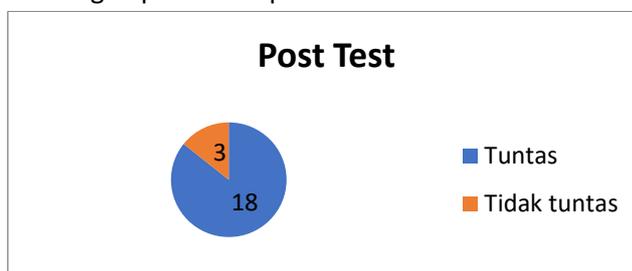
Evaluate

Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dari Model ADDIE. Pada tahapan ini peneliti akan memberikan tes kepada siswa Kelas VI SDN 32 Selumang sebagai bentuk uji pengetahuan terhadap produk yang telah diimplementasikan oleh peneliti. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan dua tahapan tes, yaitu tes sebelum memulai pelajaran (*Pretest*) dan tes setelah proses pembelajaran selesai (*Posttest*). Adapun ketentuan yang digunakan untuk menyatakan siswa lolos atau tidak ditentukan berdasarkan nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 70. Sementara keterangan yang digunakan untuk menerangkan hasil siswa dibagi menjadi dua kategori yaitu Tuntas dan Tidak Tuntas. Siswa akan dinyatakan Tuntas jika hasil tes ≥ 70 , sebaliknya siswa dinyatakan Tidak Tuntas jika hasil tes < 70 . Hasil *Pretest* yang diperoleh terhadap 21 siswa Kelas VI SDN 32 Selumang dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Pretest

Berdasarkan **Gambar 2** tersebut, hasil *Pretest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang terdapat 6 siswa yang lolos dan 15 siswa lainnya tidak lolos pada tahap tes awal. Sedangkan hasil *Posttest* yang diperoleh siswa Kelas VI SDN 32 Selumang dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Postes

Berdasarkan **Gambar 3** hasil *Posttest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa yang lolos setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan dan 3 siswa lainnya tidak lolos. Dari **Gambar 2** dan **3** dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa Kelas VI SDN 32 Selumang dalam memahami materi pembelajaran.

Data hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang tersebut kemudian diolah untuk dilakukan uji *Paired Samples T Test* menggunakan program *SPSS 21 for Windows*. Sebelum melakukan uji *Paired Samples T Test*, peneliti melakukan uji Normalitas dan Homogenitas terlebih dahulu. Uji Normalitas bertujuan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak normal, sedangkan uji Homogenitas bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya kesaamaan varian data pada sampel *Pretest* dan *Posttest*. Untuk menentukan hasil Normalitas dan Homogen digunakan nilai signifikansi, yaitu jika hasil uji memperoleh nilai $\geq 0,05$, maka data terdistribusi normal pada uji Normalitas atau data homogen pada uji Homogenitas. Sebaliknya jika hasil uji memperoleh nilai $< 0,05$, maka data tidak terdistribusi normal pada uji Normalitas atau tidak homogen pada uji Homogenitas. Hasil uji Normalitas pada data *Pretest* dan *Posttest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang ditunjukkan pada **Tabel 12** berikut.

Tabel 12 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.199	21	.029	.922	21	.096
Posttest Hasil Belajar	.146	21	.200	.921	21	.090

Data pada Tabel 12 menunjukkan bahwa hasil uji data Normalitas berada pada angka 0,096 untuk *Pretest* dan 0,090 untuk *Posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* dan *Posttest* terdistribusi normal karena $> 0,05$. Sedangkan hasil uji Homogenitas pada data *Pretest* dan *Posttest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang ditunjukkan pada **Tabel 13** berikut.

Tabel 13 Uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
.148	1	40	.703

Berdasarkan tabel uji homogenitas diperoleh hasil yang menggunakan metode Levene's Test dengan memilih salah satu interpretasi statistik berdasarkan signifikansi. Terlihat melalui tabel di atas bahwa hasil uji homogenitas mendapatkan signifikansi nilai *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,703 dimana $> 0,05$ yang artinya nilai pretes dan nilai postes mempunyai varian yang sama atau disebut homogen.

Berdasarkan hasil uji Normalitas dan Homogenitas pada perolehan data *Pretest* dan *Posttest* mendapat kesimpulan bahwa data berdistribusi normal pada uji Normalitas dan bersifat homogen pada uji Homogenitas. Oleh karena itu, dapat dilakukan analisis uji beda dengan *SPSS 21 for windows*. Uji T dipergunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan efektivitas antara *Pretest* dan *Posttest* ditinjau dari hasil belajar siswa. Gambaran hasil analisis uji T dapat dilihat pada **Tabel 14** berikut.

Tabel 14 Hasil Uji T Pretes dan Postes

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Posttest Hasil Belajar	20.63524	9.40607	2.05257	16.35365	24.91683	10.053	20	.000
	Pretest Hasil Belajar								

Dasar pengambilan keputusan Uji *Paired Sample T-Tes* yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya apabila nilai sig (2-tailed) \geq 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dilihat dari tabel diatas nilai sig. (2 tailed) 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Postest*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Model ADDIE terhadap siswa Kelas VI SDN 32 Selumang menunjukkan metode pembelajaran “Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point” yang dikembangkan peneliti sangat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil *Pretest* dan *Postest* siswa Kelas VI SDN 32 Selumang yang meningkat, dimana hasil *Pretest* menunjukkan banyak siswa yang belum tuntas saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil *Postest* memberikan nilai yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran selesai dan diberikan tes. Hasil uji T data menggunakan *SPSS 21 for windows* juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Postest*. Dari hasil penelitian ini, penulis mengharapkan minat belajar peserta didik akan lebih tinggi dengan adanya metode pembelajaran yang menggunakan media video kartun. Selain itu, guru dan pihak sekolah juga diharapkan dapat terus melakukan inovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya bagi sekolah SDN 32 Selumang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sauri, S. (2022). Perbedaan employabilitas antara tamatan yang pernah mengikuti dengan yang tidak pernah mengikuti Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Kota Probolinggo. SKRIPSI Mahasiswa UM.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Prenada Media.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android.” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3 (1): 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>.
- Azka, Hanna Haristah Al, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab. 2019. “Pengembangan Modul Pembelajaran.” *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1 (5): 224–36. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>.
- Dita amalia, Bambang Suprianto, Sri Anggraeni. 2019. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1683–88.
- Fatikh. 2019. “Media Pembelajaran.” *Jurnal Studi Islam* 14 (2): 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>.
- Indriyani, Lemi. 2019. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2 (1): 17–26.
- Novauli, Feralys. 2012. “Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri Di Kota Banda Aceh.” *Jurnal Pencerahan* 6 (1): 17–32.
- Ramli, Muhammad. 2012. “Media Teknologi Pembelajaran.” *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Gunawan, I. (2022). Strategi belajar mengajar. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.