

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Animiz Animation Maker* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan

Patrisia Gina¹, Hery Kresnadi², Dyoty Auliya Vilda Ghasya³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: patrisiagina2303@student.untan.ac.id¹,

hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id², dyoty@fkip.untan.ac.id³

Abstrak

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kepraktisan produk media video animasi berbasis animiz animation maker dalam pembelajaran tematik kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aspek kemenarikan, kesesuaian, kemudahan penggunaan, dan manfaat media video animasi berbasis animiz animation maker. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran dengan metode research and development (R&D). Teknik analisis data menggunakan model research and development (R&D) oleh Borg and Gall yang terbatas hanya menggunakan 7 tahapan dari 10 tahapan yang ada, terdiri dari research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, dan operational product revision. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan hasil temuan, diketahui bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata aspek kemenarikan media sebesar 87,32%, aspek kesesuaian media sebesar 89,19%, aspek kemudahan penggunaan media 90,24%, dan aspek manfaat media sebesar 93,13%. Berdasarkan hasil persentase aspek-aspek tersebut maka kelayakan media video animasi ini sebesar 88,26% termasuk kategori sangat layak dan kepraktisan media video animasi ini sebesar 93,63% termasuk kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video, Animasi, Animiz Animation Maker, Pembelajaran Tematik*

Abstract

The purpose of this study research is how to know the advisability and practicability of animation-based video media, animiz animation maker in thematic learning to IV class at elementary school 36 south Pontianak. The main purpose of this research is to know about the interesting aspect, suitability aspect, ease of use, and benefit of animation-based video media, animiz animation maker. The research using a mixed approach with research and development (R&D) methods. Data analysis techniques using the research & development (E&D) by Borg and Gall it's limit there are only 7 steps out of 10 steps consist of research and information collecting, planning, develop preliminary form of product. Preliminary field testing, main product revision, main field testing, and operational product revision. Data collection technique using a questionnaire. Based on the result, it is know that the animated video media developed get average percentage, media interesting aspect is 87,32%, media suitability aspect is 89,19%, media ease of use aspect is 90,24 %, and the media benefit aspect is 39,13%. Based on the aspects percentage so the advisability animated video media is 88,26% included in the very decent category and the practicability animated animated video media is 93,63% included in the very practical category.

Keywords: *Development, Video, Animation, Animiz Animation Maker, Thematic Learning.*

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan semakin pesat dan canggih yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi sebagian besar aspek kehidupan manusia. Aspek-aspek tersebut diantaranya adalah aspek pendidikan. Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan yang berguna untuk membentuk individu atau manusia yang berkualitas. Sejalan dengan yang diungkapkan Ross (2013:3) bahwa, "education plays a fundamental role which is derived from a deep sense of the nature of man, his place in a social, ethical world", dapat diartikan bahwa pendidikan memegang peranan

dasar dalam kehidupan manusia. Sehingga dari waktu ke waktu berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dibutuhkan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam mengembangkan kurikulum, inovasi proses pembelajaran di kelas dan melengkapi sarana prasarana pendidikan. Untuk melakukan inovasi proses pembelajaran di kelas, guru mengemban peran penting didalamnya.

Guru dituntut bisa menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif bertujuan untuk memotivasi siswa agar belajar lebih optimal baik belajar secara mandiri maupun kelompok di kelas. Salah satunya cara guru dalam menambah motivasi siswa untuk belajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar di kelas. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran diciptakan atau dikembangkan dengan kreatif dan inovatif agar dapat menarik serta merangsang minat siswa untuk belajar. Serupa dengan pendapat Briggs (Suryani, 2018:4) yang menyatakan bahwa, “media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar”. Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, terkhusus tujuan pembelajaran tematik di sekolah.

Menurut Malawi dan Kadarwati (2017:3) “pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa mata pelajaran”. Disisi lain menurut Mamat SB, dkk. (Prastowo, 2014:54) memaknai bahwa “pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembelajaran yang disebut tema”. Apabila penyajian pembelajaran tematik di kelas dapat disajikan dengan menarik dan menyenangkan oleh guru maka siswa akan lebih memahami informasi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ibu Rafida, S.Pd. selaku wali kelas IV B pada tanggal 1 September 2022 di SDN 36 Pontianak Selatan, beliau mengatakan bahwa selama mengajar lebih sering menggunakan media berupa bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah seperti media tanaman, kertas, dan alat peraga seadanya. Padahal di sekolah tersebut telah dilengkapi fasilitas seperti *LCD Proyektor* dan *speaker* namun kebanyakan guru tidak menggunakan fasilitas tersebut karena beberapa alasan salah satunya adalah keterbatasan waktu untuk membuat atau mencari video yang tersedia. Para guru lebih sering memilih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga terlihat ada siswa yang kurang antusias dalam belajar.

Dari hasil wawancara penulis menemukan solusi yang efektif untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Animiz animation maker* karena meninjau ketersediaan infokus dan *Speaker* serta kemudahan pengoperasiannya bagi guru. Media yang dikembangkan tentunya akan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang telah tersedia. Selain itu media video animasi dipilih karena karakteristik yang dimiliki video animasi menarik dan informatif. Media pembelajaran berupa video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa melalui video berisi gambar, tulisan, suara, dan kartun yang bergerak. Hal ini sejalan dengan pendapat Apriyansah dkk, (2020:12) yang mengemukakan bahwa media video animasi merupakan sebuah media yang mengkombinasikan media suara dan media gambar untuk menarik minat siswa dalam memahami materi ajar yang sukar. Pemilihan media pembelajaran video animasi ini juga berdasarkan karakter siswa yang cenderung menyukai hal-hal menarik dan lucu sesuai dengan karakter siswa SD pada umumnya. Seperti yang diungkapkan Setyosari (Suryani 2018:62) bahwa pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Media pembelajaran video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Animiz animation maker*. *Animiz* adalah software yang dipakai untuk membuat penyajian video animasi dan menghasilkan produk berupa video (Maqfirlan, 2019:59). *Animiz animation maker* adalah aplikasi yang digunakan dalam membuat video animasi dengan keunggulannya yakni mempunyai fitur dan asset gratis yang bisa digunakan oleh semua pengguna, mudah digunakan karena tampilannya sederhana, dan terdapat banyak pilihan animasi yang sudah ada dalam aplikasi *Animiz animation maker*.

Penelitian pengembangan ini juga meninjau beberapa penelitian terdahulu, Awalia dkk, (2019:49) tentang pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang

termasuk dalam kategori “sangat praktis”, skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan skor rata-rata dari post-test sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran animasi PowToon dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Selanjutnya ada penelitian Hapsari dan Zulherman (2021:2384) tentang pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, dari hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa produk animasi berbasis aplikasi canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta media juga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Serta penelitian yang dilakukan oleh Ariska dan Mudinnilah (2022:1) tentang pengembangan media pembelajaran IPA perubahan wujud benda kelas II SDN 18 Payakumbuh berbasis aplikasi animiz animation maker. Hasil penelitian berupa video pembelajaran untuk pelajaran IPA kelas II sekolah dasar berbasis animiz animation maker yang mempunyai keunggulan dapat memberikan pengalaman secara langsung dengan lebih nyata dan mudah digunakan serta kelemahan media yang dibuat tidak interaktif.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah (1) untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Animiz animation maker* yang menarik dalam pembelajaran tematik kelas IV. (2) untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Animiz animation maker* yang sesuai dalam pembelajaran tematik kelas IV. (3) untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Animiz animation maker* yang mudah digunakan dalam pembelajaran tematik kelas IV. (4) untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Animiz animation maker* yang bermanfaat dalam pembelajaran tematik kelas IV. Adapun manfaat penelitian secara teoritis adalah agar diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) dengan metode research and development (R & D). Subjek uji coba yakni siswa kelas IV SD 36 Pontianak Selatan. Jenis data yang digunakan merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian produk oleh siswa. Data kualitatif berupa saran atau komentar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket.

Adapun analisis data menggunakan model research and development (R & D) oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2015:37) yang terdiri dari 10 langkah pengembangan, namun peneliti hanya menggunakan 7 langkah saja yaitu research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, dan operational product revision. Berikut merupakan penjabaran langkah yang ditempuh:

Research and Information Collecting

Pada langkah ini penulis menemukan potensi dan masalah yang sedang terjadi, sehingga peneliti melakukan analisis kebutuhan awal dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV B SDN 36 Pontianak Selatan tentang kenyataan dan masalah yang sedang terjadi di lapangan terkait penggunaan media pembelajaran agar penulis dapat membantu mengatasi masalah yang ada melalui penelitian yang akan dilakukan dengan mengembangkan produk.

Planning

Pada langkah ini penulis membuat perencanaan dengan merumuskan masalah, membuat tujuan penelitian dan rencana langkah pengujian.

Develop Preliminary Form of Product

Langkah ini adalah menyiapkan materi pembelajaran, membuat *story board*, mendesain berbagai karakter yang akan digunakan, kemudian berlanjut pada masa produksi, serta pengeditan dan penyelesaian.

Preliminary Field Testing

Setelah produk dibuat kemudian produk divalidasi oleh ahli pada langkah ini. Validasi ahli menggunakan angket sebagai pengumpul datanya. Validasi ahli melibatkan ahli media dan ahli materi.

Main Product Revision

Langkah ini peneliti melakukan revisi produk berdasarkan hasil dari angket validasi ahli yang sudah diisi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media yang dikembangkan agar produk layak untuk diuji cobakan.

Main Field Testing

Pada tahapan ini produk diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan sebanyak 2 kali untuk memperoleh penilaian serta kritik dan saran siswa dalam menyempurnakan media video animasi yang dibuat. Setelah menonton video animasi pembelajaran tersebut, pengumpulan data dari siswa melalui angket penilaian media sebagai bahan evaluasi untuk merevisi produk yang dikembangkan. Uji coba pertama dilakukan melibatkan 10 orang siswa dan uji coba kedua dilakukan dengan melibatkan 23 orang siswa.

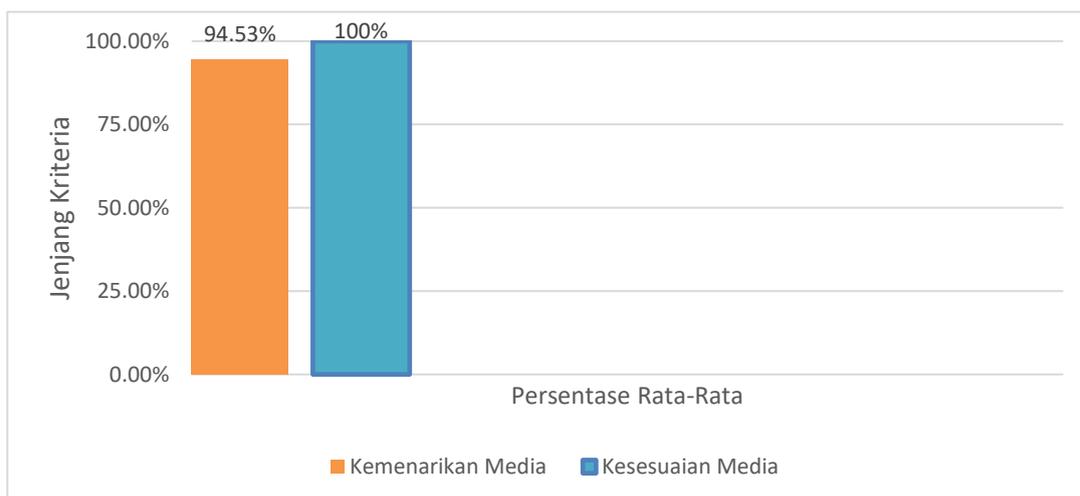
Operational Product Revision

Setelah melakukan uji coba, maka penilaian produk oleh siswa dapat diketahui. Apabila video animasi sudah memenuhi kebutuhan siswa, maka video animasi sudah siap untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dalam bentuk video animasi pembelajaran 1 Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi kelas IV SD. Berikut merupakan hasil validasi desain produk oleh ahli media dan ahli materi:

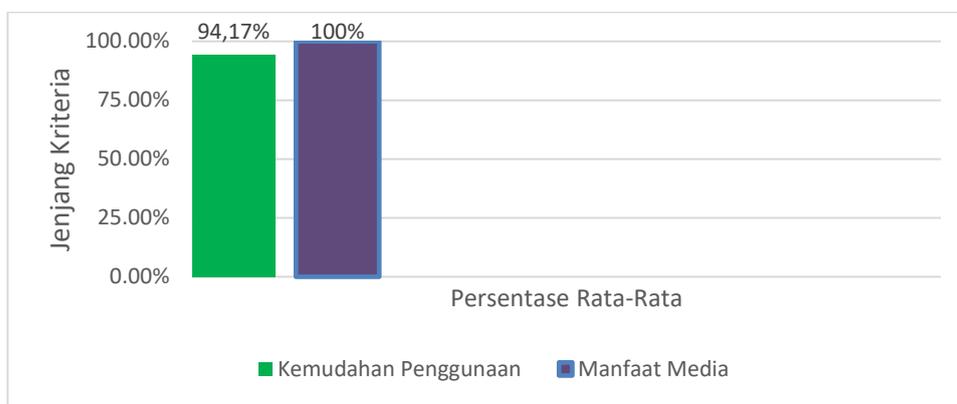
Hasil Validasi oleh Ahli Media



Gambar 1. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan gambar hasil validasi oleh ahli media diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi diperoleh persentase rata-rata untuk aspek kemenarikan media sebesar 94,53% dan persentase rata-rata untuk aspek kesesuaian media sebesar 100%. Maka rekapitulasi persentase rata-rata kedua aspek digunakan untuk mengetahui kelayakan media video animasi sebesar 97,27% menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

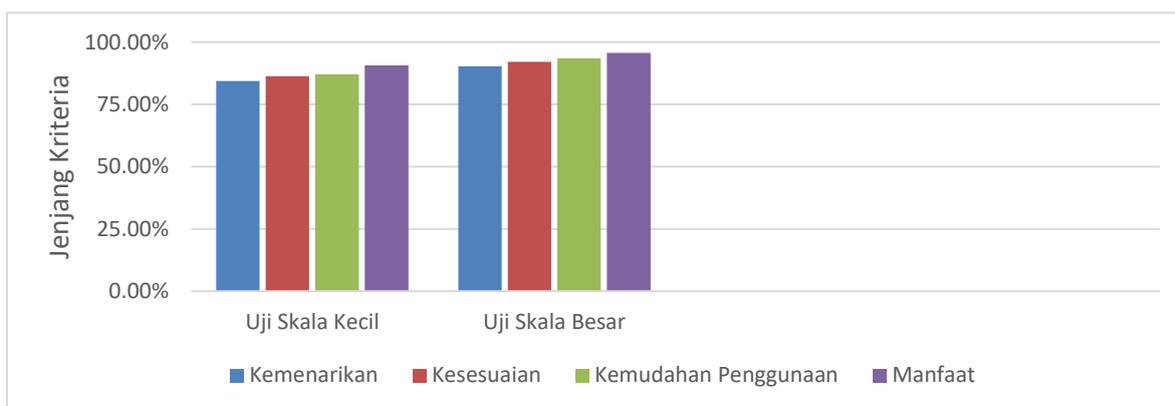
Hasil Validasi oleh Ahli Materi



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar hasil validasi oleh ahli materi diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi diperoleh persentase rata-rata untuk aspek kemudahan penggunaan media sebesar 94,17% dan persentase rata-rata untuk aspek manfaat sebesar 100%. Maka rekapitulasi persentase rata-rata kedua aspek digunakan untuk mengetahui kepraktisan media video animasi sebesar 97,09% menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Hasil Uji Coba oleh Siswa



Gambar 3. Hasil Uji Coba oleh Siswa

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa pada uji coba skala kecil diperoleh hasil persentase rata-rata untuk aspek kemenarikan sebesar 84,32%, aspek kesesuaian 86,25%, aspek kemudahan penggunaan 87% dan aspek manfaat sebesar 90,63%. Sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh persentase rata-rata aspek kemenarikan sebesar 90,32%, aspek kesesuaian sebesar 92,12%, aspek kemudahan penggunaan sebesar 93,48%, dan aspek manfaat sebesar 95,63%. Dari hasil persentase rata-rata tiap aspek pada uji coba siswa tersebut, maka rekapitulasi untuk aspek kemenarikan media 87,32%, aspek kesesuaian 89,19%, aspek kemudahan penggunaan 90,24%, dan aspek manfaat media 93,13%. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian uji coba siswa maka dapat disimpulkan bahwa media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88,26% dalam kategori “Sangat Layak” dan kepraktisan sebesar 93,63% dalam kategori “Sangat Praktis”.

Berikut merupakan tampilan akhir dari video animasi:



Gambar 4. Tampilan Opening Video

Bagian awal video dimulai dengan tampilan teks video animasi pembelajaran dengan background pemandangan awan, tumbuhan dan matahari.



Gambar 5. Tampilan Video Pembukaan Materi Pelajaran

Bagian pembukaan materi pelajaran dimulai dengan munculnya 2 karakter siswa yang sedang berpikir tentang apa yang dimaksud dengan energi, kemudian tampil penjelasan tentang energi dan contohnya.



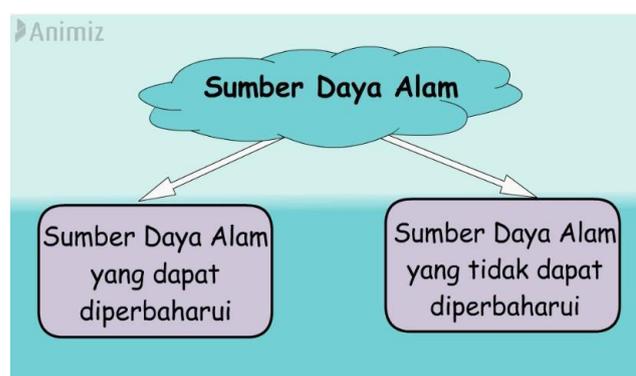
Gambar 6. Penjelasan Materi Manfaat energi Matahari

Bagian penjelasan muncul karakter guru yang sedang menjelaskan manfaat energi matahari.



Gambar 7. Guru Menjelaskan Tentang Teks Visual

Bagian penjelasan materi selanjutnya yaitu guru menjelaskan tentang materi teks visual mulai dari pengertiannya dan cara membaca teks visual.



Gambar 8. Penjelasan Materi sumber Daya alam

Bagian penjelasan materi yang berikutnya adalah tentang pengertian sumber daya alam, pembagiannya dan contoh-contohnya.



Gambar 9. Bagian Penutup Video

Bagian terakhir adalah bagian penutup video dengan munculnya dua karakter siswa yang melambai disertai teks ucapan terima kasih dan sampai jumpa.

Pembahasan

Aspek Kemerarikan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animiz Animation Maker* dalam Pembelajaran Tematik Berdasarkan Penilaian Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar aspek kemerarikan media pembelajaran video animasi berbasis *animiz animation maker* ini, bersumber dari angket penilaian yang diberikan peneliti kepada siswa. Angket penilaian yang digunakan diadopsi dan diadaptasi dari Solihatini, dkk (2021) & Hidayat, dkk (2021). Adapun indikator yang menunjukkan aspek kemerarikan yaitu daya Tarik, originalitas, dan rasa ingin tahu. Peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yakni, uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dari kelas IV B dan uji coba pada kelompok besar dengan melibatkan 23 orang siswa dari kelas yang sama.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket penilaian oleh siswa, dapat diketahui bahwa video animasi berbasis *animiz animation maker* memperoleh persentase rata-rata aspek kemerarikan media sebesar 87,32% dari hasil perolehan persentase rata-rata aspek kemerarikan media pada uji coba kelompok kecil sebesar 84,32% dan aspek kemerarikan media pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,32%. Kemerarikan media video animasi ini juga diperkuat oleh hasil validasi ahli media mengenai aspek kemerarikan media yang dilakukan sebelum di uji cobakan pada siswa, yang mana berdasarkan hasil validasi ahli media persentase rata-rata aspek kemerarikan media sebesar 94,53%.

Kemerarikan media video animasi berbasis *animiz animation maker* ini dapat memperoleh persentase rata-rata sebesar itu dikarenakan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memiliki daya tarik, originalitas dan dapat menambah rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ummah (2021:7) yang menyatakan bahwa kemerarikan media ditinjau dari daya tarik, motivasi, originalitas, dan rasa ingin tahu.

Selain itu video animasi yang dikembangkan ini juga memiliki tampilan yang menarik mulai dari kualitas gambarnya, kemerarikan penyajian materinya, jenis huruf, ukuran huruf dan pergerakan animasinya juga baik. Sejalan dengan pernyataan tentang karakteristik video animasi yaitu menarik perhatian, gambar dalam video animasi hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan, serta bentuk gambar dalam video animasi hendaknya bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sharon E dkk, 2011:409).

Aspek Kesesuaian Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animiz Animation Maker* dalam Pembelajaran Tematik Berdasarkan Penilaian Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar aspek kesesuaian media pembelajaran video animasi berbasis *animiz animation maker* ini, bersumber dari angket penilaian yang diberikan peneliti kepada siswa. Angket penilaian yang digunakan diadopsi dan diadaptasi dari Solihatini, dkk (2021) & Hidayat, dkk (2021). Peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yakni, uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dari kelas IV B dan uji coba pada kelompok besar dengan melibatkan 23 orang siswa dari kelas yang sama.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket penilaian oleh siswa, dapat diketahui bahwa video animasi berbasis *animiz animation maker* memperoleh persentase rata-rata aspek kesesuaian media sebesar 89,19% dari hasil

perolehan persentase rata-rata aspek kesesuaian media pada uji coba kelompok kecil sebesar 86,25% dan aspek kesesuaian media pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,12%. Kesesuaian media video animasi ini juga diperkuat oleh hasil validasi ahli media mengenai aspek kesesuaian media yang dilakukan sebelum di uji cobakan pada siswa, yang mana berdasarkan hasil validasi ahli media persentase rata-rata aspek kesesuaian media sebesar 100%.

Kesesuaian media video animasi berbasis *animiz animation maker* ini dapat memperoleh persentase rata-rata sebesar itu dikarenakan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sesuai dengan lingkungan belajar. Sejalan dengan pernyataan Setyosari yang menyatakan kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, dan kesesuaian media dengan lingkungan belajar (Suryani dkk, 2018:62).

Aspek Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animiz Animation Maker* dalam Pembelajaran Tematik Berdasarkan Penilaian Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *animiz animation maker* ini, bersumber dari angket penilaian yang diberikan peneliti kepada siswa. Angket penilaian yang digunakan diadopsi dan diadaptasi dari Solihatini, dkk (2021) & Hidayat, dkk (2021). Peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yakni, uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dari kelas IV B dan uji coba pada kelompok besar dengan melibatkan 23 orang siswa dari kelas yang sama.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket penilaian oleh siswa, dapat diketahui bahwa video animasi berbasis *animiz animation maker* memperoleh persentase rata-rata aspek kemudahan penggunaan media sebesar 90,24% dari hasil perolehan persentase rata-rata aspek kemudahan penggunaan media pada uji coba kelompok kecil sebesar 87% dan aspek kemudahan penggunaan media pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,48%. Kemudahan penggunaan media video animasi ini juga diperkuat oleh hasil validasi ahli materi mengenai aspek kemudahan penggunaan media yang dilakukan sebelum di uji cobakan pada siswa, yang mana berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase rata-rata aspek kemudahan penggunaan media sebesar 94,17%.

Kemudahan penggunaan media video animasi berbasis *animiz animation maker* ini dapat memperoleh persentase rata-rata sebesar itu dikarenakan media video animasi yang dikembangkan ini mudah untuk digunakan, isi materi dalam media juga mudah dipahami siswa, media bisa digunakan dimana saja karena bisa disimpan dalam *flashdisk* dan diupload ke *youtube* sehingga dimanapun dan kapanpun media dapat digunakan, serta media video animasi berbasis *animiz animation maker* tidak membahayakan siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Susilo (2015:14) yang menyatakan bahwa, “ditinjau dari segi kemudahan dalam penggunaan, media pembelajaran harus mudah digunakan, mudah dibawa, serta tidak berbahaya”. Selain itu aspek kemudahan penggunaan media yang dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Setyosari (Suryani dkk, 2018:62) yakni kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media, efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya, serta keamanan media.

Aspek Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animiz Animation Maker* dalam Pembelajaran Tematik Berdasarkan Penilaian Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar aspek manfaat media pembelajaran video animasi berbasis *animiz animation maker* ini, bersumber dari angket penilaian yang diberikan peneliti kepada siswa. Angket penilaian yang digunakan diadopsi dan diadaptasi dari Solihatini, dkk (2021) & Hidayat, dkk (2021). Peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yakni, uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dari kelas IV B dan uji coba pada kelompok besar dengan melibatkan 23 orang siswa dari kelas yang sama.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket penilaian oleh siswa, dapat diketahui bahwa video animasi berbasis *animiz animation maker* memperoleh persentase rata-rata aspek manfaat media sebesar 93,13% dari hasil perolehan persentase rata-rata aspek manfaat media pada uji coba kelompok kecil sebesar 90,63% dan aspek manfaat media pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,63%. Manfaat media video animasi ini juga diperkuat oleh hasil validasi ahli materi mengenai aspek manfaat media yang dilakukan sebelum di uji cobakan pada siswa, yang mana berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase rata-rata aspek

manfaat media sebesar 100%.

Manfaat media video animasi berbasis *animiz animation maker* ini dapat memperoleh persentase rata-rata sebesar itu dikarenakan media video animasi yang dikembangkan ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta media video animasi yang dikembangkan cocok dijadikan pilihan media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa fungsi media adalah untuk membangkitkan perhatian dan motivasi siswa (Rusman, 2013:162). Kemudian video animasi ini dapat dipilih sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan siswa karena media ini berbeda dari metode mengajar yang biasa guru lakukan hanya dengan metode ceramah. Sejalan dengan pernyataan Rosyid dkk, (2019:7) bahwa tujuan media pembelajaran di sekolah adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka bisa disimpulkan bahwa: berdasarkan penilaian siswa, media video animasi berbasis *animiz animation maker* yang dikembangkan dinyatakan memiliki persentase rata-rata aspek kemenarikan media sebesar 87,32% dan aspek kesesuaian sebesar 89,19% berdasarkan rekapitulasi kedua aspek ini maka kelayakan media sebesar 88,26% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Media video animasi yang dikembangkan juga memiliki persentase rata-rata aspek kemudahan penggunaan sebesar 90,24% dan aspek manfaat sebesar 93,13%, berdasarkan hasil rekapitulasi kedua aspek ini maka kepraktisan media sebesar 93,63% termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti menyarankan beberapa masukan, antara lain adalah bagi siswa diharapkan bisa memanfaatkan video animasi ini sebagai media tambahan yang membantu dalam belajar agar pengetahuan dapat semakin bertambah terutama tentang materi tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 1. Selanjutnya, peneliti berharap agar guru dapat memanfaatkan dan menggunakan video animasi berbasis *animiz animation maker* ini sebagai media pembelajaran tambahan sebagai salah satu pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya dalam menjelaskan materi tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 sumber energi pembelajaran 1. Terakhir, yaitu saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan video animasi dengan mencakup materi yang lebih luas lagi, tidak terbatas hanya pada pembelajaran 1 saja. Peneliti selanjutnya juga diharapkan mendesain produk lebih inovatif dan kreatif lagi agar siswa lebih tertarik dalam menonton video animasi yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Arris, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8-18. DOI: <http://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ariska, K. Y., & Mudinillah, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran ipa perubahan wujud benda kelas II SDN 18 Payakumbuh berbasis aplikasi animiz animation maker: id. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA'*, 2(01), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i01.173>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56. DOI: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayat, R., Sundari, P. D., Jhora, F. U., & Hidayati, H. (2021). Kepraktisan Video Pembelajaran Kalkulus untuk Fisika dalam Proses Belajar Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 110-117, DOI: <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/556>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Maqfirlana, L. S., Sunismi, & Fathani, A. H. (2019). Kemampuan Berpikir Reflektif dan Komunikasi Matematis melalui Model Jucama Berbasis Neurosains Berbantuan *Software Animiz* Materi Segiempat Kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 14(7), 57-68.

- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ross, S.D. (2013). *The Meaning of Education*. Denver: Springer.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sharon, E., dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 59-68, DOI: <http://dx.doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo, M. J. (2015). Analisis kualitas media pembelajaran insektarium dan herbarium untuk mata pelajaran biologi sekolah menengah. *Jurnal bioedukatika*, 3(1), 10-15, DOI: <http://dx.doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMMPress.