



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 06/12/2023
 Accepted : 13/12/2023
 Published : 18/12/2023

Berti¹
 Kartono²
 Asmayani Salimi³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MUATAN PELAJARAN IPAS MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT DI KELAS IV SD KARTIKA XVII-I PONTIANAK KOTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran animasi yang valid dan praktis digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran pada muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat di kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model ADDIE. Sumber data dalam penelitian ini yaitu adalah 30 peserta didik kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota dan 2 orang validator ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran animasi sudah melalui lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kevalidan produk media video pembelajaran animasi pada aspek media memperoleh nilai sebesar 4.43 dengan kriteria "Sangat Valid", dan pada aspek materi memperoleh nilai sebesar 4.42 dengan kriteria "Sangat Valid". Kepraktisan produk media video pembelajaran animasi memperoleh nilai sebesar 4.45 dengan kriteria "Sangat Praktis".

Kata Kunci: Pengembangan, Video pembelajaran animasi, IPAS

Abstract

This research aims to produce animated learning video media that is valid and practical to use to assist learning activities in science and science lesson content regarding changes in the state of substances in class IV of SD Kartika XVII-I Pontianak City. The method used in this research is a research and development method by adapting the ADDIE model. The data sources in this research were 30 class IV students at SD Kartika XVII-I Pontianak City and 2 expert validators consisting of media experts and material experts. Data collection techniques in this research were interviews and questionnaires. The research results show that the development of animated learning video media has gone through five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The validity of the animated learning video media product in the media aspect received a score of 4.43 with the "Very Valid" criterion, and in the material aspect it obtained a score of 4.42 with the "Very Valid" criterion. The practicality of animated learning video media products received a score of 4.45 with the criteria "Very Practical".

Keyword: Development, animated learning videos, IPAS.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia sebab perkembangan teknologi berubah seiring berjalannya kemajuan ilmu pengetahuan. Perubahan teknologi membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Satu diantara bidang yang berdampak akibat kemajuan teknologi adalah bidang pendidikan dan

^{1,2,3} Pendidikan Dasar (Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email : berti@student.untan.ac.id, kartono@fkip.untan.ac.id, asmayani.salimi@fkip.untan.ac.id

pembelajaran. Dalam pendidikan teknologi merupakan proses untuk dapat membuat manusia berfikir logis dan dapat menciptakan inovasi baru yang memberikan manfaat positif, serta memberikan pemahaman secara sistematis, ilmiah dan rasional, teknologi diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang efektif dan efisiensi yang akan dicapai.

Tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pengembangan sebuah kurikulum. Kurikulum merupakan peran utama dalam pendidikan dari masa ke masa kurikulum terus diperbaharui agar lebih relevan dengan perubahan zaman. Sampai saat ini pemerintah memberikan tiga pilihan kurikulum kepada satuan pendidikan yaitu kurikulum 2013, kurikulum 2013 yang di sederhanakan, dan kurikulum merdeka. Namun pada kelas IV Sekolah Dasar saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka ini diharapkan mampu memberikan interaksi yang aktif antara peserta didik dan guru, selain itu merubah sistem pembelajaran yang semula berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik. Sependapat dengan Nurdiansah (2016) menyatakan bahwa “Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang sifatnya *student centered*”(h.3). Yang mana peserta didik di berikan kesempatan yang banyak untuk dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Media merupakan perangkat yang digunakan guru sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Menurut Priyadi (dalam Putri, 2017) “Media pembelajaran ialah pengetahuan dan informasi yang digunakan dalam melaksanakan proses belajar lebih aktif dan efektif. Kemudian media pembelajaran dapat menjadikan aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk giat belajar”(h.13). Sehingga guru di tuntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik. Menurut Musfiquon (dalam Mashuri) menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Media yang baik dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien sesuai dengan psikologi anak. Sikap antusias peserta didik dalam proses pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan pola pikir yang dipengaruhi penggunaan media pembelajaran (2020, h.2).

Menurut Rusman (dalam Putri, 2019) penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar peserta didik, mempermudah serta memperjelas suatu rancangan yang konseptual dan meningkatkan daya tangkap peserta didik (h.49). Media pembelajaran yang berkembang pada saat ini yaitu media berbasis multimedia yang bersifat interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang terdapat fitur-fitur yang terdiri dari satu kesatuan antara audio visual mulai dari animasi, suara, video, teks yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang berhubungan dengan multimedia interaktif yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah media yang bisa mendukung proses pembelajaran. Pembuatan suatu video diusahakan semenarik mungkin supaya dapat mengalihkan minat serta perhatian peserta didik agar semangat dalam belajar. Salah satu jenis video pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan minat peserta didik adalah video animasi. Ponza (2018) menyatakan bahwa video animasi dalam pembelajaran adalah video animasi kartun yang terdapat materi pelajaran sehingga dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar sebab adanya sifat animasi yang menarik (h.11). Pembelajaran dapat digerakkan oleh guru dengan video animasi yang dibuat sesuai materi pembelajaran sehingga dapat ditayangkan dengan proyektor.

Video pembelajaran animasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena selain materi juga didalam media pembelajaran ini terdapat gambar, animasi, audio, serta video terkait dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hal ini juga dapat berdampak pada motivasi dan minat belajar peserta didik karena jika peserta didik merasa tertarik dengan media yang diberikan maka minat belajar peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota bahwa disekolah tersebut sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran salah satunya media *PowerPoint* dan video pembelajaran yang bersumber dari youtube, tetapi media pembelajaran itu hanya digunakan pada saat kurikulum 2013,

sedangkan pada kurikulum merdeka media pembelajaran video animasi masih kurang tersedia karena kurikulum merdeka baru diterapkan dalam pendidikan Indonesia. Jadi proses pembelajaran belum sesuai dengan harapan yang diinginkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas, yang mana guru hanya menggunakan media cetak dalam pembelajaran selama kurikulum merdeka diberlakukan dan hal ini membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat membawa keterbaharuan dalam proses pembelajaran dikelas khususnya pada kurikulum merdeka dan dapat bermanfaat bagi guru dan juga peserta didik agar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan bantuan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Selain berdasarkan hasil wawancara, peneliti membagikan angket kebutuhan media pembelajaran video animasi untuk memperoleh informasi tentang video yang sesuai dengan kebutuhan di kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota. Diperoleh data sebanyak 30 peserta didik dengan persentase 93% peserta didik menyukai media pembelajaran video animasi pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media video animasi digunakan pada muatan pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Bab 2 materi perubahan wujud zat. Alasan peneliti memilih materi perubahan wujud zat ini karena berdasarkan informasi dari wali kelas menyatakan bahwa pada materi tersebut dianggap sulit oleh peserta didik untuk dipahami. Dalam penyampaian materi siswa kesulitan memahami konsep tersebut, guru juga belum menemukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan pembelajaran mengenai materi ini. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sehingga konsep materi tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Maharani, 2019), (Sunami, 2021), (Yulianti, 2022). Hasil dari ketiga penelitian menunjukkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik yang positif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut dilihat dari pencapaian rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Sehingga video animasi ini memberikan manfaat yang signifikan, manfaat video animasi yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dapat digunakan di sekolah maupun diluar sekolah. Penggunaan media pembelajaran video animasi diluar sekolah dapat diakses oleh peserta didik melalui link yang telah di sediakan. Dengan adanya media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat di Kelas IV Sekolah Dasar Kartika XVII-I Pontianak Kota”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan media pembelajaran video animasi pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu: Analyze (analisis), Design (merancang), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Tahap pertama analisis, merupakan tahap mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan produk. Tahap kedua perancangan, merupakan tahap merancang suatu produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga pengembangan, merupakan tahap pembuatan produk media pembelajaran video animasi yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat serta telah melakukan validasi produk oleh masing-masing validator. Tahap keempat implementasi, merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 10 orang peserta didik dan yang kedua dilakukan oleh

kelompok besar yang berjumlah 20 orang peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi, merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan, pada tahap ini yaitu menilai kepraktisan produk media pembelajaran animasi dari hasil angket respon peserta didik terhadap validasi dan materi serta kepraktisan video pembelajaran animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat di kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota. Tahap Analysis dimulai dari studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan di sekolah. Hasil informasi yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran animasi pada muatan pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) masih sangat jarang digunakan yang mana pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku yang disediakan dari pihak sekolah, ketersediaan video animasi pembelajaran di youtube juga masih sangat sedikit dikarenakan kurikulum merdeka masih sangat baru diberlakukan. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi ini dapat memvisualisasikan materi dengan lebih baik dan menarik. Tahap design dilakukan dengan membuat storyline yang digunakan untuk membantu peneliti merancang bagian-bagian penting dari video pembelajaran, seperti susunan materi, urutan informasi, dan aliran cerita secara keseluruhan. Dengan memiliki Storyline yang jelas, peneliti dapat lebih mudah mengorganisir dan mengembangkan video pembelajaran animasi yang efektif dan informatif yang akan dituang ke dalam storyboard. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat storyboard serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Storyboard digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan produk. Tahap development yaitu merealisasikan rancangan yang telah dibuat dan didesain pada tahap perencanaan dengan menyusun media pembelajaran video animasi sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dan kinemaster. Setelah media pembelajaran video animasi selesai menjadi produk awal, dilanjutkan dengan tahap validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Temuan penilaian disajikan dalam bentuk skor, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran video animasi untuk dilakukan revisi/perbaikan agar media valid/layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Tahap implementation yaitu melakukan uji coba produk media pembelajaran video animasi kepada peserta didik yang sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan oleh kedua validator. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu Uji coba pertama dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 10 orang peserta didik dan uji coba kedua dilakukan oleh kelompok besar yang berjumlah 20 orang peserta didik. Tahap evaluation, pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi tentang kepraktisan media pembelajaran video animasi. Proses evaluasi dilakukan dengan cara melihat data hasil angket kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dinilai oleh peserta didik kemudian menghitung hasil pengisian angket tanggapan kepraktisan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat di kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota ini menggunakan jenis metode pengembangan Research and Development (RnD). Pada pengembangan ini untuk menghasilkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation). Adapun penjelasan dari lima tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Analysis (analisis)

Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan

wawancara kepada guru wali kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota serta membagikan angket kebutuhan kepada peserta didik guna mendapatkan informasi terkait media pembelajaran video apa yang ingin dikembangkan.

1) Pembahasan Hasil Analisis Wawancara Bersama Guru

Pengumpulan informasi diperoleh dari kegiatan wawancara kepada guru wali kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu kurikulum yang digunakan pada kelas IV adalah kurikulum merdeka dan sumber belajar yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran adalah berupa buku.

Berdasarkan hasil yang dilakukan diperoleh data bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru ketika mengajar yaitu peserta didik terkadang kurang fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan mengganggu proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran animasi pada muatan pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) masih sangat jarang digunakan yang mana pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku yang disediakan dari pihak sekolah, ketersediaan video animasi pembelajaran di *youtube* juga masih sangat sedikit dikarenakan kurikulum merdeka masih sangat baru diberlakukan. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi ini dapat memvisualisasikan materi dengan lebih baik dan menarik. Video pembelajaran animasi dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Dari hasil wawancara kepada guru, peneliti berupaya untuk membuat proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik dengan membuat video pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai.

2) Pembahasan Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Setelah melakukan wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota untuk mendapatkan spesifikasi media pembelajaran video animasi yang dibutuhkan. Berdasarkan angket kebutuhan yang disebarkan bahwa sekitar 86% peserta didik menyukai pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru biasanya menggunakan video yang diambil dari *youtube*. Tetapi pada kurikulum merdeka ini video animasi pembelajaran di *youtube* juga masih sangat sedikit dikarenakan kurikulum merdeka masih sangat baru diberlakukan. Kemudian sekitar 90% peserta didik mudah untuk memahami materi pelajaran dengan menggunakan video animasi pembelajaran. Media pembelajaran video animasi sangat diperlukan pada saat proses pembelajaran karena sekitar 100% peserta didik senang jika kegiatan belajar menggunakan video animasi.

Hasil analisis ini membuat peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai penunjang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka.

3) Pembahasan Hasil Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kurikulum terkait capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat di kelas IV pada kurikulum merdeka terdapat satu capaian pembelajaran dan empat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti memilih tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini mengidentifikasi perubahan wujud zat yang terjadi, mengenali jenis-jenis perubahan wujud zat, mendeskripsikan faktor-faktor perubahan wujud zat dan menganalisis contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan melakukan analisis kurikulum ini peneliti bisa mendapatkan gambaran awal untuk mendesain video animasi yang akan dikembangkan.

b. Design (perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran video animasi untuk mendukung proses pembelajaran pada kurikulum merdeka di SD Kartika XVII-I Pontianak Kota muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat. Setelah mendapatkan informasi dari berbagai sumber baik dari hasil wawancara kepada guru dan hasil analisis kebutuhan peserta didik, media pembelajaran video animasi ini di desain sesuai dengan kriteria video animasi yang telah ditentukan dan juga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Merancang media pembelajaran video animasi ini diperlukan pengumpulan bahan-bahan dengan melakukan studi literatur terkait dengan materi perubahan wujud zat, dari hasil studi literatur ini lah yang menjadi bahan utama dalam pembuatan video animasi kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan disusun secara sistematis sehingga memiliki banyak informasi. Setelah itu mengumpulkan bahan seperti materi, gambar, ikon, animasi yang mendukung dan pemilihan warna yang sesuai dengan tampilan lainnya. Produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang telah memenuhi kelayakan, keakuratan, kejelasan, dan penyajian serta tampilan rancangan yang menarik. Adapun langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran video animasi yang dilakukan peneliti sehingga menghasilkan produk berupa video animasi adalah sebagai berikut: 1) Menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 2) Membuat konsep video animasi yang sesuai dengan materi yang akan di bahas dalam video. 3) Membuat skrip video. 4) Menyiapkan alat untuk produk. 5) Mengaplikasikan konsep yang telah di rancang ke dalam *canva*. 6) Menambahkan berbagai elemen yang meliputi *background* dan *subtitle*.

c. **Development (pengembangan)**

Tahap pengembangan, peneliti merealisasikan rancangan pada tahap desain, peneliti menggabungkan teks storyboard dengan gambar ilustrasi yang telah dirancang sebelumnya pada tahap desain. Tahap ini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi yang sudah selesai dibuat kemudian di *ekspor* kedalam bentuk video menggunakan aplikasi *kinemaster*, setelah itu *diextract* kedalam *file mp4*. Kemudian video animasi tersebut diupload ke google drive agar linknya dapat dibagikan oleh peneliti dan dapat divalidasi oleh validator yang telah ditentukan. Produk awal sebelum dilakukan validasi kepada validator pertama tidak ada logo universitas dan nama peneliti yang telah mengembangkan produk tersebut, kemudian setelah divalidasi saran dan masukan dari validator pertama untuk menambahkan logo universitas dan nama peneliti. Peneliti menetapkan 2 validator untuk memvalidasi media pembelajaran video animasi yaitu validator aspek media dan aspek materi. Tahap validasi dilakukan sebanyak 2 kali tetapi untuk validator kedua hanya dilakukan satu kali validasi karena tidak ada yang perlu direvisi dari produk yang telah dikembangkan. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator guna untuk menjadikan produk media pembelajaran video animasi lebih baik dan siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

d. **Implementation (implementasi)**

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran video animasi kepada peserta didik yang sudah dinyatakan valid digunakan oleh kedua validator. Peneliti menyajikan video pembelajaran dengan bantuan LCD proyektor dan peserta didik menyimak video pembelajaran yang telah disajikan. Proses ujicoba dilakukan sebanyak dua kali yaitu ujicoba oleh kelompok kecil dan ujicoba oleh kelompok besar.

1) **Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba pertama dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung video pembelajaran animasi ditayangkan, setelah video ditayangkan dan disimak oleh peserta didik, peneliti membagikan angket tanggapan kepraktisan kepada kelompok kecil yang berjumlah 10 orang peserta didik.

2) **Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kedua dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung video pembelajaran animasi ditayangkan, setelah video ditayangkan dan disimak oleh peserta

didik, peneliti membagikan angket tanggapan kepraktisan kepada kelompok besar yang berjumlah 20 orang peserta didik.

e. Evaluation (evaluasi)

Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan evaluasi tentang kepraktisan media pembelajaran video animasi. Proses evaluasi dilakukan dengan cara melihat data hasil angket kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dinilai oleh peserta didik. Evaluasi pertama dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 10 orang peserta didik dengan cara menghitung hasil pengisian angket tanggapan kepraktisan. Selanjutnya proses evaluasi kedua dilakukan oleh kelompok besar yang berjumlah 20 orang peserta didik dengan cara menghitung hasil pengisian angket tanggapan kepraktisan.

Tingkat Validitas Media Pembelajaran Video Animasi

Setelah video pembelajaran selesai dirancang dilanjutkan dengan tahap pengembangan awal produk untuk mengetahui tingkat kevalidan produk sehingga dapat membuat produk media pembelajaran video animasi menjadi lebih baik dan valid/layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali untuk ahli media dan 1 kali untuk ahli materi dengan menggunakan tingkat kevalidan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil analisis data yang telah ditetapkan pada tahap pengembangan sesuai dengan hasil validasi dapat diketahui bahwa media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi valid/layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil validasi yang disesuaikan dengan jenjang kriteria kevalidan dari analisis data penilaian terhadap produk media pembelajaran video animasi menggunakan jenjang klasifikasi tingkat persentase kriteria validitas yang dapat dilihat pada tabel 4.6 Sebagai berikut:

Tabel 1 Jenjang kriteria validitas

Nilai	Keterangan
$4.2 < x \leq 5.0$	Sangat Valid
$3.4 < x \leq 4.2$	Valid
$2.6 < x \leq 3.4$	Kurang Valid
$1.8 < x \leq 2.6$	Tidak Valid
$1.00 < x \leq 1.8$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Widoyoko, 2012, h.111)

Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap pertama dan tahap kedua dalam penelitian ini validasi aspek media berjumlah satu orang yaitu bapak Mahrani, M.Pd yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran video animasi, validator memiliki kualifikasi dalam bidang tersebut. Terdapat 15 pertanyaan dalam angket untuk penilaian terhadap aspek media yang bersumber dari pendapat Chee & wong yang telah dimodifikasi oleh peneliti, angket tersebut dari aspek Screen Presentation and Design (presentasi dan desain). Dari data tersebut diketahui hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4.43 dengan kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap pertama dalam penelitian ini validasi aspek materi berjumlah satu orang yaitu bapak Gio Mohamad Johan, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap materi pembelajaran video animasi, validator memiliki kualifikasi dalam bidang tersebut. Terdapat 12 pertanyaan dalam angket untuk penilaian terhadap aspek materi yang bersumber dari pendapat Chee & wong yang telah dimodifikasi oleh peneliti, angket tersebut dari aspek Appropriatenes (Kesesuaian) dan Accuracy and Clarity(akurat dan kejelasan). Dari data tersebut diketahui hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4.42 dengan kriteria “sangat valid”.

Uji validitas diperlukan agar dapat mengetahui tingkat validitas media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Menurut Nieveen dalam Haviz (2016) menyatakan bahwa “komponen materi harus didasarkan pada pengetahuan seni (validitas isi) terkait secara konsisten (validitas konstruk)” (h.33). yang artinya komponen materi harus didasarkan pada pengetahuan seni (validitas isi) terkait secara konsisten (validitas konstruk). hal ini dapat dipahami bahwa kualitas produk dapat dikatakan valid yaitu dengan melihat keterkaitannya

serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut. Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitaas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk.

Hasil rekapilitus penilaian validitas media pembelajaran video animasi oleh validator dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 2 Rekapilitus hasil validasi produk media video animasi

No.	Uji Coba	Rata-rata	Keterangan
1	Ahli media	4.43	Sangat valid
2	Ahli materi	4.42	Sangat valid

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Data kepraktisan diperoleh dari angket tanggapan peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan video pembelajaran animasi ini terkait kepraktisan produk sebagai media pembelajaran.

Tingkat kepraktisan produk dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini yang pertama ditanggapi oleh peserta didik sebagai subjek uji coba. Pengujian kepraktisan media pembelajaran video animasi oleh peserta didik dilakukan dalam dua kelompok uji coba yang terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kepraktisan kelompok kecil berjumlah 10 orang peserta didik kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota yang dilakukan pada hari rabu, tanggal 30 Agustus 2023 sedangkan uji coba kepraktisan kelompok besar berjumlah 20 orang peserta didik kelas IV SD Kartika XVII-I Pontianak Kota pada hari selasa, tanggal 4 september 2023. Penyebaran angket kepada peserta didik dilakukan setelah video pembelajaran selesai ditayangkan. Aspek yang dinilai untuk mengetahui kepraktisan produk yang digunakan adalah mengadaptasi teori Milala (2022) yang mengklasifikasikan 3 aspek yang meliputi aspek ketertarikan terhadap media, aspek isi media dan aspek kualitas media.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.42 berdasarkan 17 indikator pertanyaan. Berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan produk pada tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi yang digunakan oleh peserta didik kelompok kecil termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Sedangkan dari hasil analisis uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.49 berdasarkan dari 17 indikator pertanyaan. Maka berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan produk pada tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi yang digunakan oleh peserta didik kelompok besar termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mashuri dan Budiyo (2020) yang menyatakan Kepraktisan dapat dilihat dari hasil respon peserta didik menunjukkan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik sebesar 90%.

Menurut Nieven (2010) kepraktisan merupakan kriteria kualitas produk yang dikembangkan, ditinjau dari tingkat kemudahan peserta didik dalam menggunakan produk yang dikembangkan (h.127). Media pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian angket tanggapan respon peserta didik berada pada kriteria minimal baik. Menurut Nieveen dalam Haviz (2016) menyatakan bahwa “kepraktisan mengacu pada sejauh mana pengguna (guru dan murid) dan ahli lainnya menganggap intervensi tersebut menarik dan berguna dalam kondisi normal” (34). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa kepraktisan produk pengembangan ditentukan dari pendapat siswa yang menyatakan bahwa produk yang dihasilkan mudah untuk digunakan dan produk yang dihasil mudah untuk dipahami oleh siswa sesuai dengan tujuan pengembangan.

Hasil rekapilitus penilaian kepraktisan media pembelajaran video animasi oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 3 Rekapilitus hasil kepraktisan produk oleh peserta didik

No.	Uji Coba	Rata-rata	Keterangan
1	Kelompok Kecil	4.42	Sangat praktis
2	Kelompok Besar	4.49	Sangat praktis

SIMPULAN

Telah dikembangkan media pembelajaran video animasi pada muatan pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat yang memenuhi pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Kartika XVII-I Pontianak Kota dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Jati, F.K., Kartono., & Halidjah, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Powerpoint Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1), 319-328. Diunduh dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 08(05), 893-903. Diunduh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Haviz , M. (2016). Reseach and development; Penelitian dibidang kependidikan yang inovtif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1), 33. Retrieved from [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2013 M.HavizRnDPenelitiandiBidangKependidikan.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2013%20M.HavizRnDPenelitiandiBidangKependidikan.pdf)
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Ponza, P. J. R., Jampel, N., & Sudarma, K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(1), 9-19. Diunduh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education*. 1(1), 49-54. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/271186-problematika-guru-dalam-menggunakan-medi-0dc3c92c.pdf>
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar