

**Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi
Pokok Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV
Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo**

Riski Widyawardani

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya
riskiwydyawardani16010024013@mhs.unesa.ac.id

Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Surabaya
irenamaureen@unesa.ac.id

Abstrak

Kemajuan global dan peningkatan hubungan antar budaya pada masa kini menimbulkan berbagai permasalahan sosial yang menuntut pembelajaran keragaman budaya di Sekolah Dasar untuk menumbuhkan sikap-sikap manusia sebagai makhluk sosial dan menghargai kebudayaan. Pada studi kasus di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo dalam 2 tahun berurutan nilai KKM pada mata pelajaran IPS mata pelajaran Keragaman Budaya Bangsaku belum dapat dicapai semua siswa kurangnya visualisasi dan penguatan membuat penyampaian materi pada siswa tidak maksimal melalui media video animasi pembelajaran visualisasi dan penjelasan materi dapat dilakukan lebih jelas dan mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik materi pokok keberagaman budaya bangsaku pada mata pelajaran IPS Kelas 4 SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model *Research and Development (RnD)*. Terdapat sepuluh tahapan yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba awal, validasi produk, dan revisi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Teknik observasi wawancara, dan angket. Analisa data angket menggunakan pengukuran dengan skala Likert, hasil pengukuran menunjukkan persentase dari penilaian para ahli, dari uji kelayakan Desain Pembelajaran (RPP) adalah 85%, Uji kelayakan materi keragaman budaya bangsaku sebesar 88%, dan Uji kelayakan pada media video animasi pembelajaran adalah sebesar 96%. Ketiga hasil tersebut termasuk dalam kriteria penilaian yang sangat layak pengembangan media video animasi pembelajaran materi pokok keragaman budaya bangsaku telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kelas 4 SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo.

Kata Kunci : pengembangan, media video animasi pembelajaran, keberagaman budaya bangsaku

Abstract

Global progress and the improvement of intercultural relations at present have created various social problems that require learning Cultural Diversity in elementary schools to foster human attitudes as social beings and respect for culture, but in the case of SDN Purworejo, Balong District, Ponorogo Regency where 2 consecutive years Some students still have scores below the KKM in the Social Studies subject in the subject of Cultural Diversity, this material requires students to be able to identify cultural diversity as the identity of the Indonesian nation, the lack of visualization and strengthening makes the delivery of material to students not optimal, through the media of animated video learning visualization and explanation material can be done more clearly and overcome these learning problems. The purpose of this study was to determine the feasibility of the instructional animation video media that has been developed in accordance with the characteristics of the subject matter of the cultural diversity of my nation in the social studies subject for Class 4 SDN Purworejo, Balong District, Ponorogo Regency. The research method used was the Research and Development (RnD) model development research. There are ten stages, namely data collection, planning, product development, initial testing, product validation, and revision. Data collection was carried out using interview observation techniques, and questionnaires. Analysis of questionnaire data using measurements with the Linkert scale, the measurement results show the percentage of the expert's assessment, from the Learning Design feasibility test (RPP) is 85%, the feasibility test of the cultural diversity material of my nation is 90%, and the feasibility test on the instructional animation video media is equal to 90%. These three results are included in the very feasible assessment criteria. So it can be concluded that the development of instructional video animation media on the subject matter of the cultural diversity of my nation is suitable for use in the learning activities of 4th grade students of SDN Purworejo, Balong District, Ponorogo Regency.

Keywords: development, instructional animation video media, cultural diversity of my nation.

**Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi
Pokok Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV
Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo**

PENDAHULUAN

Di zaman milenial saat ini dengan kemajuan komunikasi global serta meningkatnya hubungan antar budaya, yang menimbulkan sebuah pemikiran dan kesadaran bahwa keberagaman budaya itu menimbulkan berbagai permasalahan sosial. Hal tersebut berdasar pada adanya suatu perbedaan pendapat yang memandang keberagaman budaya berupa sebuah kekayaan yang dikandung tiap budaya di dunia sebagai sesuatu hal yang positif, dan sementara itu ada pula yang beranggapan bahwa perbedaan budaya itu berakibat pada hilangnya rasa kemanusiaan dan menjadi akar dari berbagai konflik. Beberapa masalah budaya yang ada di Indonesia dengan dilatarbelakangi oleh perbedaan suku bangsa, ras, agama, bahasa, adat istiadat serta yang lainnya mengakibatkan interaksi kehidupan masyarakat Indonesia menjadi sangat rawan akan konflik dan bayang – bayang disintegrasi sosial. Beberapa perbedaan yang terdapat di dalam masyarakat karena nilai – nilai budaya yang dilatarbelakangi sosio kultural, akan menjadi suatu dorongan sehingga muncul perasaan kesukuan yang berlebihan dan itu dapat memicu nilai negative yang menganggap remeh suku dan kebudayaan lain. Sekolah Dasar kelas 4 dalam mata pelajaran IPS memiliki peranan penting terhadap siswa siswi untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, menghargai kebudayaan dan mencerminkan sikap-sikap manusia sebagai makhluk sosial. Dalam mata pelajaran IPS SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo terdapat salah satu materi pembelajaran yaitu Keragaman Budaya Bangsaku dimana materi ini mengulas tentang keragaman budaya Indonesia mulai dari suku bangsa, ras, agama, bahasa dan adat istiadat. Materi ini sangat penting karena memberikan pengetahuan terhadap keragaman suku bangsa dan budayanya yang berbeda-beda dengan ciri-ciri fisik masing-masing dan setiap suku bangsa memiliki kebiasaan dan adat istiadat di Indonesia beragam, dan mengajarkan siswa untuk menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Namun dalam kondisi lapangan beberapa siswa masih mendapat nilai kurang dari KKM di mata pelajaran ini, inilah yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

Berdasarkan penelitian awal pada semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo sekolah ini memiliki jumlah keseluruhan siswa 115 dan salah satunya kelas 4 yang berjumlah 14 siswa. Penelitian awal dilakukan dengan metode dokumentasi dan wawancara terhadap guru untuk mencari apakah ada masalah atau kendala dalam proses pembelajaran siswa kelas 4 khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisa hal sebagai berikut:

Nilai akhir siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tahun ajaran 2017/2018 sampai 2019/2020 dan RPP lengkap yang digunakan dalam mata pelajaran tersebut. Wawancara terhadap guru mata pelajaran dilakukan untuk mendapatkan data lebih mengenai proses pembelajaran, jadi penelitian awal yang dilakukan telah mencakup analisa persiapan, proses, dan evaluasi untuk mengkaji dan memberikan gambaran masalah yang ada.

Berdasarkan kajian dari dokumentasi data nilai siswa di tahun ajaran 2017/2018 terdapat 6 dari 18 siswa yang tidak mencapai KKM, di tahun 2018/2019 terdapat 6 dari 20 siswa yang tidak mencapai KKM, dan 2019/2020 terdapat 3 dari 14 siswa yang tidak mencapai KKM dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pokok “Keragaman Budaya Bangsaku”. Materi ini mengajak siswa untuk mengenal keberagaman budaya di Indonesia, dan memahami keragaman budaya bangsaku berbagai daerah yang ada di Indonesia. Sehingga materi ini membutuhkan visualisasi yang jelas untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa mengenai materi ini. Namun dalam proses pembelajaran terdapat sebuah masalah, yaitu kurangnya fasilitas pembelajaran berupa media yang mendukung, hal ini menyebabkan kurangnya visualisasi dalam penjelasan isi materi.

Hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa saat ini kelas 4 memiliki 8 mata pelajaran yang diajarkan di semester ganjil, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial materi pokok Keberagaman Budaya Bangsaku. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media secara langsung dengan pengamatan di lingkungan sekitar. Guru menjelaskan dalam proses pembelajaran metode yang digunakan adalah metode inkuiri dan together learning, namun adanya pandemik COVID-19 ini menyebabkan guru dan siswa melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pembelajaran jarak jauh saat ini guru mengirimkan materi dan tugas melalui Grup Whatsapp.

Guru menjelaskan karakteristik siswa kelas 4 SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo berusia sekitar 10 tahun keatas. Sesuai perkembangan kognitif anak menurut Piaget dalam (Desmita 2010) tahap ini dimulai dari anak sekitar umur 7 tahun sampai sekitar 11 tahun yaitu untuk tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD), perkembangan kognitif anak umur 7-11 tahun termasuk ke dalam tahapan *Concrete- Operasional* yaitu kemampuan berpikir anak sudah rasional, imajinatif dan dapat menggali objek atau situasi lebih banyak untuk memecahkan masalah.

Tentu hal tersebut menjadi masalah dan diperlukan solusi atau bahkan sebuah media dan metode baru dalam pembelajaran. Menurut Heinik, Molenda dkk. (1996:8) ialah media Merupakan saluran komunikasi yang termasuk film, televisi,

diagram, materi tercetak, komputer dan instruktur. Berdasarkan pendapat Kemp dan Dayton (1985:3) mengemukakan bahwa media merupakan alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dan pengirim (Sender) kepada penerima pesan atau informasi (Receiver). Selain itu media berdasarkan NEA (National Education Association) media merupakan sarana Komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio Visual, termasuk teknologi Perangkat Kerasnya. Miarso (2004) berpendapat bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Dalam mencapai tujuan maka memerlukan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Dengan kegiatan yang berkualitas maka juga akan mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar akan baik jika interaksi dalam pembelajaran juga maksimal. Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dikutip dari jurnal Suprihatiningrum, 2014:319. Menurut pendapat dari Salim dalam jurnalnya (2003 : 1) Animasi adalah suatu proses penciptaan efekgerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Begitu pula menurut pendapat dari Agus Suheri dalam jurnalnya (2008 : 28) yang mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sehingga dapat menghasilkan gerakan. Maka disimpulkan bahwa animasi adalah media audio visual yang berupa gambar bergerak dan suara serta berisi suatu materi pembelajaran yang nantinya akan ditampilkan melalui suatu media elektronik.

Dari beberapa penjabaran diatas maka bisa diambil kesimpulan bahwa media animasi pembelajaran ialah suatu media audio visual yang berupa kumpulan dari beberapa gambar bergerak dan pada suaranya berisi tentang materi pembelajaran yang bisa ditampilkan melalui suatu media elektronik seperti proyektor sebagai cara atau usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih aktif serta sangat menyenangkan bagi siswa. Faktor – factor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu untuk dijadikan sebuah media pengajaran dan pembelajaran menurut pendapat dari Indriana dikutip dalam jurnalnya (2011 : 28) antara lain ialah : (1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, (2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan (*instructional content*), (3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu, (4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa, (5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan (6). Kesesuaian dengan teori yang dig unakan.

Media yang dihasilkan nanti yaitu sebagai penunjang proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman belajar terutama dalam penyampaian pengetahuan isi materi, media video animasi

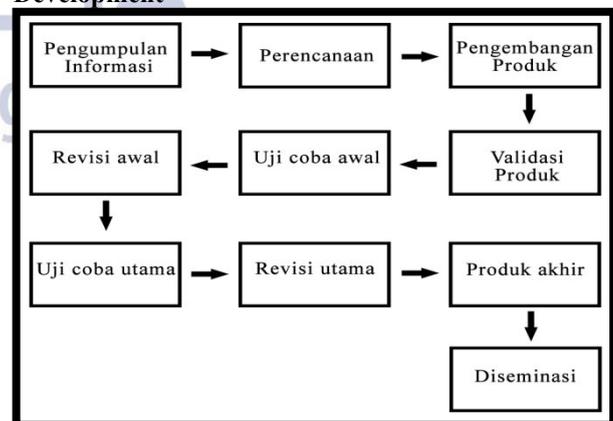
pembelajaran akan menghadirkan sebuah pengetahuan, ilustrasi animasi, isi materi yang dirangkum menjadi cerita, dan dialog cerita yang berupa audio. Media video animasi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan smartphone maupun PC, terlebih dalam keadaan pandemi COVID-19 seperti sekarang ini dimana sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh dan *physical distancing* diberlakukan, media video animasi dapat diakses oleh peserta didik dari rumah tanpa harus bertatap muka dengan guru di sekolah.

Dari uraian tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi pembelajaran yang layak pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya bangsaku , sesuai dengan karakteristik materi dan media yang akan diujikan kepada para ahli untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo.

METODE

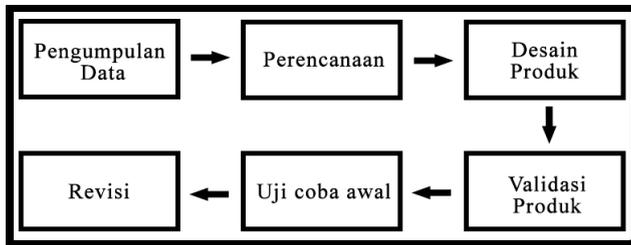
Dalam penelitian ini model Pengembangan yang digunakan adalah model Pengembangan model *Research and Development* (RnD). Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Sugiono 2015: 409) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) , seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data. Sepuluh langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), meliputi:

Gambar 3.1: Langkah Model Research and Development



Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, mengingat dari keterbatasan waktu untuk melakukan penelitian, dimana validasi media dan bahan penyerta hanya diperlukan 1

kali revisi untuk pembetulan, dan uji coba dilakukan hanya sekali kepada siswa karena telah mendapat tingkat kelayakan yang cukup, mengingat kondisi pandemik yang tidak memungkinkan untuk pengambilan data di lapangan. Sehingga menjadi hanya enam tahapan, yaitu Pengumpulan data, Perencanaan, Desain Produk, Validasi Produk, Uji Coba awal, Revisi.



Gambar 3.2 Langkah Langkah *Research and Development* yang disesuaikan

Subjek uji coba dan validasi pada penelitian ini adalah : (1) Dosen ahli dalam desain pembelajaran dari Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, (2) Ahli Materi yang terdiri dari 2 orang antara lain Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar minimal S2 dan guru pengajar mata pelajaran IPS SDN Purworejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo (3) Ahli Media dari Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang ahli dalam pengembangan media dengan kualifikasi minimal S2.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari berbagai macam, yaitu teknik dokumentasi materi, wawancara, angket. Dokumentasi materi antara lain, RPP yang digunakan, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dan jumlah siswa, wawancara ditujukan kepada guru untuk mendapat informasi tentang sarana pembelajaran, model pembelajaran, hasil belajar siswa dan potensi lain yang dapat dikembangkan. Angket atau instrumen validasi digunakan ketika media akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli desain pembelajaran (RPP), ahli materi, ahli media data tersebut digunakan untuk menilai kelayakan dari media video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan skala ukur di dalam penelitiannya yang ditempatkan secara berdampingan dengan pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya. di dalam angket yang digunakan oleh pengembang ialah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberikan tanda centang pada huruf yang telah disediakan oleh peneliti. Dengan menggunakan *Skala Likert*. Sugiyono menjelaskan dalam jurnalnya (2012 : 93) menjelaskan bahwa jawaban setiap item instrument yang menggunakan Skala Linkert memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negative.

Berikut uraian skala likert yang digunakan oleh pengembang dari angka 1-4 yang mewakili dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Sesudah penilai

memberikan semua jawaban, lalu pengembang akan menghitung jumlah skor tersebut dengan menggunakan rumus persentase. Kemudian hasil yang sudah diperoleh selanjutnya disesuaikan dengan kriteria skala likert sebagai berikut dibawah ini :

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Baik
21-40	Tidak Baik
41-60	Kurang Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Tabel 1.1 Kriteria Skala Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa media video animasi pembelajaran, yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran materi pokok Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran IPS kelas 4 SDN. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan model yang sudah disesuaikan sebelumnya menjadi 6 Tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam memperkuat desain media nantinya didapat dari wawancara oleh guru dan konsultasi dengan beberapa dosen, hasil yang didapat antara lain : bahan ajar yang digunakan, konten media yang relevan, RPP, sarana dan prasarana yang digunakan di kelas ataupun saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan potensi yang dapat dikembangkan. Pada materi pokok Keberagaman Budaya Bangsaku menggunakan modul Tema 1 Indahnya Keberagaman Kemendikbud 2017. Konten pengisi media didapat dari modul yaitu materi, video animasi yang dan audio didapat dari pengembang. RPP pembanding didapat dari RPP SMK Muhammadiyah 1 Babat ketika melaksanakan PLP, potensi yang dapat dikembangkan dari hasil wawancara menjelaskan di sekolah terdapat fasilitas belajar berupa LCD Proyektor dan dan untuk pembelajaran jarak jauh khususnya dalam masa pandemi peserta didik diberikan kebebasan untuk menggunakan smartphone atau gadget mereka guna menunjang pembelajaran sebagai media maupun ketika mendapat tugas secara online.

2. Perencanaan

Berdasarkan pertimbangan dari karakteristik masalah, potensi yang dapat digunakan, kompleksitas materi dan diskusi dengan guru, diputuskan untuk mengembangkan RPP bermedia, media, dan bahan penyerta. RPP dirancang sesuai dengan standar kelayakan menurut para ahli, rencana belajar disesuaikan dengan

media yang digunakan. Media video animasi pembelajaran yang dapat diakses melalui PC dan smartphone, alasannya adalah materi yang bersifat konseptual dapat dijelaskan dengan mudah melalui media video animasi pembelajaran, pemanfaatan unsur gambar, audio, dan video animasi dapat menjembatani kurangnya visualisasi dalam penyampaian materi. Melalui smartphone mereka, materi pelajaran yang tidak dapat dipahami ketika di sekolah dapat diakses kapanpun dan dimanapun untuk mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu. Sebelum media video animasi pembelajaran dibuat tahap yang direncanakan berupa penyusunan storyboard.

3. Desain Produk

Setelah merencanakan media yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah pembuatan media video animasi pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya dan bahan penyerta media. Media audio Video pembelajaran dibuat dengan menggunakan software adobe flash dalam produk mendesain produk, visualisasi dapat dijelaskan melalui unsur gambar, audio berupa suara (*dubbing*) kemudian dengan menambahkan unsur musik dan *sound effect* dan video animasi dalam media. Selain itu ditambahkan penjelasan melalui bentuk visual berupa video. Desain bahan penyerta meliputi tata cara penggunaan media, tujuan program, dan tujuan pembelajaran.

4. Validasi Produk

Validasi Produk merupakan tahapan dimana desain, materi, dan media pembelajaran yang sudah jadi dianalisis dan dinilai oleh para ahli, bertujuan untuk menciptakan kelayakan yang baik sesuai dengan kriteria dari para ahli. Berikut ini beberapa hasil validasi desain :

a. Validasi Ahli Desain Pembelajaran (RPP)

Validasi dilakukan pada tanggal 29 September 2020, mendapat revisi berupa penyempurnaan perumusan tujuan pembelajaran, dan melengkapi lampiran hasil pengembangan Materi dan Media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran memperoleh skor sebesar 85% setelah dilakukan revisi, dikonversikan ke dalam skala pengukuran menurut Riduwan (2011) termasuk kedalam kategori Sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa produk desain pembelajaran telah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi pertama kepada ahli 1 pada tanggal 12 Oktober 2020, mendapat masukan berupa penyertaan lampiran soal evaluasi dan penyertaan contoh media video animasi pembelajaran, validasi kedua kepada ahli materi 2 mendapat revisi judul materi yang awalnya keragaman budaya, etnis dan agama di ubah menjadi keberagaman budaya bangsaku. Hasil validasi dari kedua ahli materi memperoleh skor 5 sebanyak 4 item, dan skor 4 sebanyak 6 item dari total skor 10 item bernilai 80, dihitung berdasar pengukuran dan skala

mendapat hasil sebesar 88% setelah revisi, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan pembelajaran dan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran materi pokok "Keberagaman Budaya Bangsa".

c. Validasi Ahli Media

Validasi pertama kepada ahli media 18 Januari 2021 dan media dikatakan layak digunakan untuk fasilitas pembelajaran, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 5 sebanyak 8 item, dan skor 4 sebanyak 2 item dari total skor 10 item bernilai 48, dihitung berdasar pengukuran dan skala likert mendapat hasil sebesar 96% dan kategori sangat layak berdasarkan skala pengukuran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran.

5. Uji coba awal

Kemudian setelah dilakukannya revisi produk, selanjutnya langkah yang dilakukan ialah melakukan uji coba di lapangan. Uji coba yang dilakukan di lapangan guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau tingkat kesesuaian media audio video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Uji coba di lapangan dilakukan dengan dua orang siswa yang mempunyai kemampuan tinggi serta kemampuan rendah di kelas 4 SDN Purworejo. Hal itu dilakukan sebab untuk mewakili siswa secara keseluruhan. Hasil data yang diperoleh dari uji coba tersebut ialah berupa peilaian dan saran yang akan digunakan sebagai sesuatu hal untuk perbaikan media audio video pembelajaran.

6. Revisi

Kemudian se usai melakukan uji coba di lapangan, selanjutnya langkah yang dilakukan peneliti ialah melakukan revisi akhir produk media pembelajaran audio video. Hal yang perlu di revisi merupakan beberapa saran perbaikan yang diperoleh saat uji coba lapangan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, sehingga setelah dilakukan revisi media pembelajaran audio video dapat dipergunakan secara lebih baik dan efisien untuk pembelajaran kedepannya. Hal tersebut sangat berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Purworejo.

PEMBAHASAN

Media ini mendapat kelayakan sangat baik pada ketiga hasil validasi mulai dari desain pembelajaran atau RPP, materi atau konten dan desain media video animasi beserta bahan penyertanya.

Desain pembelajaran atau RPP yang dikembangkan berdasar pada kajian dan revisi dari ahli desain memiliki indikator yang lebih jelas dan terukur. Skenario pembelajaran pun sudah disesuaikan dengan modifikasi penggunaan media dengan mengadaptasi skenario pembelajaran yang telah ada di dan evaluasi yang disajikan sudah memenuhi kriteria materi sehingga membuat murid dan guru dapat dengan cepat beradaptasi dengan RPP yang baru. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2010) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana siswa akan

pergi, bagaimana siswa harus ke sana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga didukung dengan teori Daryanto (2010:56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Materi yang terkandung dalam media audio pembelajaran didapat dari menggunakan modul *Tema 1 Indahnya Keberagaman Kemendikbud 2017* yang digunakan dalam pembelajaran di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo dan dari berbagai sumber lain yang relevan untuk melengkapi materi seperti contoh gambar di dalam media video, materi dijelaskan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan gambar animasi yang jelas. Dikutip dari jurnal Bastiar tahun 2016, menurut pendapat Zhang (2012), kartun merupakan salah satu sarana penting yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi daya tarik dan keinginan siswa untuk memproses suatu pembelajaran.

Media yang dikembangkan adalah media video animasi pembelajaran, yang didesain menggunakan *Adobe after effect* dan *inkscape*, media ini dapat digunakan melalui *smartphone* maupun *laptop/komputer*. Pengaplikasian media ini bertujuan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara mandiri yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun, hal ini sesuai dengan teori Daryanto (2010:53) multimedia pembelajaran harus bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan yang dikutip dari jurnal (Nova : 2020) media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media tersebut diharapkan dapat melakukan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan semua jenis media audio-visual yang mampu memberikan kejelasan pada materi yang sedang dipelajari. Media animasi memfasilitasi berfikir siswa tentang aspek kognitif tingkat mengingat dan pemahaman.

Media yang dibuat telah disesuaikan oleh komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Audio visual merupakan suatu alat yang berguna untuk menyampaikan suatu konsep dan ide yang kompleks dan interaktif sedemikian rupa, sehingga memberikan banyak manfaat bagi siswa. (Ruli Astuti : 2020) Menyatakan animasi merupakan seratan informasi yang disajikan di layar untuk memberikan pengalaman belajar dan berguna untuk pengembangan pemikiran kritis. Dengan menggunakan media audio visual pada proses pembelajaran membantu siswa sekolah dasar membedakan sumber informasi utama dan sumber informasi sekunder dalam menjawab sebuah pertanyaan yang membutuhkan keterampilan berfikir lebih tinggi. Dengan audio visual informasi dapat tersampaikan dengan cara lebih mudah, begitu pula dengan kegiatan

pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam jurnal Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar" tahun 2016. Paivio berpendapat (2006:3), yakni bahwa informasi yang diterima siswa dalam bentuk visual dan dikombinasikan dengan informasi dalam bentuk visual yang dikemas dalam media pembelajaran dapat menunjang memori dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Fungsi media video animasi telah berhasil memberikan fungsi psikologis yang mampu memotivasi siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Penjelasan materi yang terdapat dalam media video animasi pembelajaran dapat diputar secara berulang-ulang, durasi dalam video animasi pun dapat dipercepat sehingga murid dapat menyaksikan bagian video yang diinginkan, ini merupakan sisi pembelajaran mandiri penjelasan materi yang dirangkum menjadi sebuah cerita memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan memecahkan masalah secara individual dan mandiri. Siswa yang menggunakan media video animasi pembelajaran dapat memutuskan untuk melakukan pengulangan sebanyak mungkin yang mereka suka, hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan Sadiman (2002: 47) bahwa dalam pengembangan media harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media karena dalam mengembangkan media untuk siswa SD berbeda dengan siswa SMP. Mengingat anak SD usia 7 hingga 12 tahun itu masih dalam tahap operasional konkrit dan masih berfikir abstrak, maka pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang dan dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah memahami konsep yang telah diajarkan. Pembelajaran dapat disajikan dengan memberikan contoh konkrit atau semikonkrit, contohnya berupa gambar atau ilustrasi. Selain itu penggunaan media haruslah sesuai dengan materi dan karakter siswa sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai. Menurut Ruli Astuti (2020) dalam jurnalnya menyatakan bahwa audio visual merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, menyenangkan, mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mampu mengoptimalkan pengalaman belajar dengan simulasi sensorik. Selain itu media dilengkapi materi dengan sajian audio dan visual yang mampu mengembangkan keterampilan komunikasi secara aktif, meningkatkan pemahaman siswa, siswa menjadi lebih aktif dan memfasilitasi siswa dalam pemecahan masalah.

Penggunaan media ini cukup mudah, guru dan murid dapat memasukan media video kedalam komputer/laptop lewat flashdisk dan media ini juga dapat dibagikan melalui media sosial seperti Whatsapp yang saat ini digunakan guru dan murid untuk berinteraksi dalam pembelajaran online, media ini disertai bahan penyerta yang berisi RPP, petunjuk penggunaan, cara perawatan media dan informasi pengembang.

Media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik media yang layak, kurangnya visualisasi dalam penyampaian materi dapat teratasi oleh fitur-fitur yang ada di atas tadi. Menjadikannya sebuah media pembelajaran yang membantu siswa dalam belajar

mandiri tanpa terhalang oleh ruang dan waktu, mereka pun juga dapat menggunakannya ketika pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Media

a. Validasi Ahli Desain Pembelajaran (RPP)

Diperoleh hasil 85% dan kategori sangat layak dalam penilaian validasi desain pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dalam materi *Keberagaman Budaya Bangsa* sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Diperoleh hasil 88% dan kategori sangat layak dalam penilaian oleh kedua ahli materi, dapat disimpulkan bahwa materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

c. Validasi Ahli Media

Diperoleh hasil dan kategori sangat layak dari penilaian oleh ahli media 96%, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sesuai dengan standar dan karakteristik pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan validasi yang dilakukan terhadap media dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Pembelajaran telah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran di SDN Purworejo, Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

Saran

Saran diseminasi produk

Pengembangan ini menghasilkan produk media video animasi pembelajaran yang sesuai untuk siswa SD kelas 4, media video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Dimana dalam pembelajaran tersebut dilengkapi fasilitas yang mendukung seperti LCD proyektor yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka, dan untuk pembelajaran daring setiap siswa dapat menggunakan gadget yang nantinya media video animasi akan dibagikan oleh guru melalui grup WhatsApp atau melalui aplikasi lain yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

De Sousa, L. O., Richter, B., & Nel, C. (2017). The effect of multimedia use on the teaching and learning of Social Sciences at tertiary level: a case study. *Yesterday and Today*, 17, 1–22.

Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

Jamil, Suprihatiningrum. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Kemp, J.E. & Dayton D.K. 1985. *“Planning and Proceduring Instruksional Media”*. Cambridge. Harper & Row Publisher. New York.

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group

M, Jannah and Julianto, "Development of Digestive System Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes in Class V Science Subjects," *J. Researcher. Educator. School Teacher. Basic*, vol. 6, no. 2, pp. 124–134, 2018.

Natoli, Carol (2011). *The Importance of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning*.

Rahayu, D.N. 2020. *Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application : An Empirical Study for Elementary School Students*. Jakarta. ACOSTER Journa.

Piaget, Jean. & Barbel Inhelder. 2010. *The Psychology of Child*. Terjemahan. Miftahul Jannah. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Jerry, Putu dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Singaraja, Bali : E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha Astuti, Ruli. 2020. *Animated Video as a Media for Learning Science in Elementary School*. Sidoarjo. BICED Journal.

Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Mishra, S.K & Yadaf, B. (2014). *Audio-Visual Aids & The Secondary School Teaching* *Global Journal of HUMAN SOCIAL SCIENCE Linguistics & Educati* 14 (1)

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suheri, Agus. (2006) *Animasi Multimedia Pembelajaran*, *Jurnal Media Teknologi*, Vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana.

Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*.

Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Munida, S.Q & Rachmayanti, P 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. Surabaya. Jurnal Unesa.

Wuryanti,U dan Kartowagiran,B. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Yogyakarta : E Journal Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Puspitarini, Y.D & Hanif, M. 2019."Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatol. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2019, doi: 10.29333 /aje.2019.426a.

Zhang, Y.A. 2012. Developing Animated Cartoons for Economic Teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. Volume 9. Halaman 22-23.

