

## Pengembangan Media Animasi PPKn

# PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PELAJARAN PPKn SUB TEMA PAKAIAN ADAT DAN RUMAH ADAT DI INDONESIA UNTUK KELAS III DI SD MUHAMMADIYAH 22 SURABAYA

**Anisa'ul Indah Mutiasari**

Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya  
([anisaulmutiasari16010024062@mhs.unesa.ac.id](mailto:anisaulmutiasari16010024062@mhs.unesa.ac.id))

**Citra Fitri Cholidya**

Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media animasi PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Media animasi tersebut untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Hal ini didasarkan pada latar belakang penelitian yaitu kurangnya inovasi sehingga siswa mudah bosan, siswa cenderung menyukai media visual, pada dasarnya siswa akan merasa senang jika memahami apa yang ia pelajari. Untuk itu diperlukan pemecahan masalah dengan menggunakan media animasi yang layak dan efektif. Desain penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest One Group Design. Data dikumpulkan dengan menggunakan Teknik wawancara, kuisioner atau angket, dan tes. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data studi pendahuluan untuk menggali potensi masalah yang terdapat pada subjek penelitian. Teknik kuisioner atau angket digunakan untuk memperoleh data tentang validasi materi, validasi media, dan kelayakan media yang ditujukan kepada sasaran pengembangan. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif tentang penggunaan media animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua ahli materi, memperoleh presentase nilai sebanyak 100%. Data yang diperoleh dari kedua ahli media, memperoleh presentase nilai sebanyak 100%. Data yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran, memperoleh presentase nilai sebanyak 100%. Data yang diperoleh dari kedua ahli bahan penyerta, memperoleh presentase nilai sebanyak 96,15%. Pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar bahwa dari semua aspek angket mendapatkan presentase nilai masing-masing sebanyak 100%, 100%, dan 94,85%. Mengetahui keefektifan media menggunakan uji-t dengan  $d.b = N-1 = 34-1 = 33$  (dikonsultasikan dengan tabel nilai t) dengan nilai  $t_{0,05}$  harga  $t = 2,032$  dimana pada pengembangan ini menghasilkan t hitung lebih besar dari pada t tabel  $4,586 > 2,032$ , dengan demikian menunjukkan bahwa media animasi ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia.

Kata kunci : Media Animasi, PPKn, Pakaian adat Indonesia, Rumah adat Indonesia.

## Universitas Negeri Surabaya

### Abstract

*This study aims to develop Pancasila and Civic Education animation media sub-theme of traditional clothes and traditional houses in Indonesia for 3<sup>rd</sup> grade of elementary school Muhammadiyah 22 Surabaya. The animation media is to facilitate students in learning. This is based on research background, namely lack of innovation so students get bored easily, students tend to like visual media, basically students will feel happy if they understand what they are learning. For this reason problem solving is needed by using appropriate and effective animation media. The design of this study used Pretest-Posttest One Group Design. The data were collected using interview techniques, questionnaires or questionnaires, and tests. Interview techniques are used to obtain preliminary study data and explore the potential problems inherent in the research subject. Questionnaire or questionnaire technique is used to obtain data about material validation, media validation, and the feasibility of the media aimed at development goals. The test is used to obtain quantitative data about the use of animation media. The results showed that the data obtained from the two material experts is, obtained a percentage value of 100%. Data obtained from the two media experts is, obtained a percentage value of 100%. Data obtained from learning design experts is, obtained a percentage value of 100%. Data obtained from the two accompanying materials experts is obtained a percentage value of 96.15%. In individual trials, small group trials, and large group trials that from all aspects of the questionnaire received a percentage value of 100%, 100%, and 94.85% respectively. Know the*

## Pengembangan Media Animasi PPKn

*effectiveness of the media using the t-test with  $db = N-1 = 34-1 = 33$  (consulted with a table of values  $t$ ) with a value of  $t_{0,05}$  the price of  $t = 2.032$  which in this development produces a  $t$  count greater than the  $t$  table  $4,586 > 2,032$ , thus showing that this animation media is very effective to be used in the learning activities of the Pancasila and civic education sub themes of traditional clothes and traditional houses in Indonesia.*

*Keywords: Animation Media, Pancasila and Civic Education, Indonesian traditional clothes, Indonesian traditional houses.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana agar peserta didik secara mandiri dan aktif mengembangkan potensi diri secara spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak terlepas dari peran pendidik yang berperan penting sebagai media pembelajaran yang harus dituntut mampu dalam mewujudkan serta mengayomi masyarakat agar mampu menempuh Pendidikan yang lebih baik. Peserta didik dan pendidik dituntut mampu dalam menggunakan media disekitarnya.

Pengertian pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1974: 3) suatu sistem yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal bertujuan untuk membantu proses belajar siswa.

Pandangan mengenai konsep pembelajaran terus menerus mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Kegiatan mengajar sama artinya dengan pembelajaran. Kegiatan mengajar dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi : kurikulum, tujuan, guru, siswa, materi, metode, media dan evaluasi.

Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media baru adalah media yang membawa perubahan besar yang berpengaruh terhadap fasilitas sekolah dan administrasi, metode pembelajaran, serta perubahan perilaku terhadap pendidik dan peserta didik. Maka diperlukan sesuatu yang baru, yang dapat berperan dalam pengelolaan dan penyusunan strategi, evaluasi program pendidikan dan implementasi secara penuh. Berdasarkan hal itu, budaya yang semakin maju maka semakin banyak

media canggih teknologi yang dapat digunakan. Meski banyak diantara kita yang belum menyadari akan adanya hal tersebut atau mungkin belum berkesempatan dalam menggunakannya.

Teknologi banyak digunakan dalam bidang kehidupan, salah satu diantaranya yakni dibidang Pendidikan. Teknologi informasi berperan dalam kemajuan media yang pelan-pelan mulai dilakukan, seperti langkah untuk menerapkan BSE (Buku Sekolah Elektronik) gratis oleh Kemendiknas yang patut dipuji. Peran teknologi informasi sudah maju pesat ke media yang lebih interaktif dan atraktif, yang dimana seharusnya kita tidak harus bingung untuk mencari tempat informasi edukasi dan actual saat ini.

Dasar dan tujuan Pendidikan masih sama, dan belum berubah. Hal itu ditetapkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional 2003. Bahwa Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-undang dasar Republik Indonesia 1945. Sedangkan tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Ynag Maha Esa. Berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU No, 20 tahun 2003)

Penelitian di Indonesia lebih mengutamakan peningkatan prestasi peserta didik dan bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Adapun untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik hanya sebatas permainan-permainan sederhana ataupun tradisional. (Nugrahani 2007: Arum dan Achmad 2012; serta Nugroho, dkk 2013).

Pada hasil observasi di SD Muhammadiyah 22 khususnya pada kelas III pelajaran PPKn dirasa sulit bagi siswa karena pelajaran PPKn menuntut peserta didik harus baik dalam akademik maupun kreativitas, sehingga siswa merasa tertekan dan cenderung malas dengan pelajaran PPKn. Lebih lanjut dari observasi yang dilakukan peneliti, didapat data atau fakta yakni :

## Pengembangan Media Animasi PPKn

1. Media yang digunakan hanya buku terpadu sehingga belum tercapai sesuai dengan karakteristik tujuan, karakteristik peserta didik serta karakteristik materi.
2. Peserta didik pada dasarnya akan merasa senang jika memahami apa yang ia pelajari
3. Peserta didik cenderung menyukai media visual
4. Jumlah siswa kelas III yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ada 26 dari 34 anak pada materi pakaian adat dan rumah adat di Indonesia. Yang dimana KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada sekolah tersebut adalah 75.

Guru harus mengupayakan agar peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu upayanya yaitu dengan media pembelajaran yang tepat dan diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat dalam belajar PPKn, serta mengubah pola pikir anak yang PPKn itu membosankan menjadi PPKn yang menyenangkan.

Menurut Kristanto (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pendekatan media animasi adalah pendekatan yang efektif pada lingkungan pembelajaran. Teknik animasi yang didesain untuk pembelajaran secara signifikan akan meningkatkan pemahaman dan antusiasme pebelajar.

Menurut (Salim, 2003: 1), animasi merupakan proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Suheri (2006: 28) berpendapat bahwa animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal tersebut sangatlah membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layer, contohnya bola yang memutar, mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media. (Setyaningsih, 2012: 6).

Pada era teknologi dan informasi proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga siswa diharapkan mendapatkan informasi dari berbagai sumber termasuk guru, guru dituntut dapat membimbing siswa dengan baik dan memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

Animasi dapat dimanfaatkan dan dapat menjawab permasalahan yang sudah dipaparkan diatas dengan mengemukakan kelebihan-kelebihan teknik ini sehingga dapat dimanfaatkan dalam

proses pembelajaran. Selain itu, penulis juga mencoba menggagas metode pembelajaran yang diadaptasi dari game yang dapat membuat siswa menjadi antusias, bersemangat, dan termotivasi.

Pertimbangan pemilihan media ini diperkuat dengan pendapat para ahli dan penelitian yang relevan. Menurut Asyhar (2012: 46) media pembelajaran diklarifikasikan berdasarkan sesuai dengan sudut pandang dan keperluannya masing-masing. Sedangkan, klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam azhar arsyad (2014: 33-35) membagi media dalam dua klasifikasi, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media animasi ini termasuk teknologi mutakhir, yang dimana medianya berbasis komputer. Pada penelitian relevan Pemanfaatan Media *Game Spaceter* bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan pada siswa dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Novia Citra Ayu Putri Agra, 2018).

Ada beberapa dasar yang menjadi pertimbangan pemilihan media agar memudahkan proses belajar mengajar yang diharapkan dapat menggunakan media dan mendapat hasil belajar yang maksimal, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pengembang menganalisis berdasarkan kondisi lapangan di SD Muhammadiyah 22 Surabaya dengan kondisi ideal, kriteria media yang diharapkan adalah sebagai berikut :

Berdasarkan karakter peserta didik SD kelas III rata-rata berusia 8-9 tahun, dimana mereka pada tahapan otaknya sudah mampu beroperasi dengan baik khususnya mengenai segala sesuatu yang konkret. Dan anak usia tersebut masih memiliki keinginan untuk selalu bermain. Anak seperti itu biasanya tidak tertarik dengan hal-hal yang biasa yang sering mereka temui. Mereka lebih senang melihat ataupun mendengar hal-hal yang baru yang belum pernah mereka temui. Karakteristik anak seperti ini cocok menggunakan media animasi sebagai sumber belajar.

Berdasarkan karakteristik pelajaran PPKn, perlu penjelasan secara detail untuk dapat memahami konsep materi sehingga anak dengan mudah menyerap materi pelajaran. Pada pelajaran PPKn terdapat materi yang mengharuskan siswa untuk menghafal. Namun menghafal bisa menjadi hal yang membosankan bagi siswa sehingga materi tersebut sering diabaikan bahkan banyak ditemukan peserta didik kelas III, IV, V serta VI yang masih belum menghafal materi dengan baik. Melihat hal tersebut, pengembang memilih memvisualisasikan segala isi materi yang dikemas dalam bentuk animasi agar peserta didik dapat menggunakan media animasi di sekolah maupun di rumah guna meningkatkan keterampilan peserta didik tentang pelajaran PPKn.

Segi fasilitas penunjang penggunaan media yang beragam, di sekolah tersebut sudah cukup memadai

## Pengembangan Media Animasi PPKn

dengan adanya lab komputer dan mayoritas anak sering bermain game atau mengoperasikan komputer baik milik pribadi maupun orang tuanya di rumah. Namun, di sekolah tersebut anak-anak tidak boleh membawa *handphone*. Itulah mengapa pengembang memilih pembelajaran berbasis komputer dan di sekolah tersebut sudah terfasilitasi adanya lab komputer.

Berdasarkan kriteria media yang diharapkan, maka peneliti tertarik untuk Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an yang terdiri dari 5 tahapan.

Reiser dan Molenda memiliki pandangan yang berbeda dalam memvisualkan rumusan ADDIE serta penggunaan kata dalam kepanjangan ADDIE, namun keduanya sama-sama menyatakan bahwa terdapat revisi untuk setiap tahap/fase dalam model pembelajaran ini. Hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya.

Model pengembangan ADDIE telah dirancang secara sistematis sehingga dapat membantu memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam sebuah kegiatan pembelajaran serta dapat mengembangkan produk-produk baru dalam pendidikan atau pembelajaran. Pada saat uji coba, peneliti juga menggunakan lembar kuisioner untuk dijadikan acuan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan.

### a. Tahap 1

Pada tahap awal dalam penelitian pengembangan animasi, peneliti akan berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media. Tahap ini akan menghasilkan materi yang akan menjadi dasar pengembangan media.

#### A. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa macam teknik yang digunakan untuk pengumpulan data. Namun, dalam pengembangan media Animasi, instrument pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk ahli materi dan ahli media dan termasuk data kualitatif. Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data berupa sebuah dialog yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang digunakan untuk menilai keadaan suatu hal. Misalnya latar belakang siswa, keadaan sekolah dan lain sebagainya (Arikunto, 2013: 198)

##### 2. Angket (kuisioner)

Angket dan kuisioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk

mengembangkan media gamifikasi powerpoint dalam penelitian ini yang berjudul **“Pengembangan media animasi pelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia untuk kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya”**.

## METODE

### b. Tahap 2

Tahap kedua merupakan tahap menyusun hasil yang diperoleh dari kegiatan awal. Kemudian media dikonsultasikan kepada ahli media sehingga mendapat masukan guna memperbaiki kekurangan.

### c. Tahap 3

Tahap ini merupakan tahap uji coba kepada subjek penelitian

#### 1. Uji coba perorangan

Dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media serta 3 orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, rendah.

#### 2. Uji coba kelompok kecil

Dilakukan dengan 9 siswa sebagai objek penelitian dengan kuantitas 3 siswa dengan kemampuan tinggi, 3 siswa dengan kemampuan sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan rendah.

#### 3. Uji coba lapangan

Dilakukan terhadap sasaran penelitian yaitu 34 siswa kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya.

### Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah individu yang terlibat langsung dalam penelitian pengembangan media Animasi, yaitu:

a. Ahli Materi sejumlah dua ahli yaitu : Dosen PGSD yang ahli PPKn dan Dosen PGSD yang ahli Tematik

b. Ahli media sejumlah dua ahli yaitu : Dosen jurusan Teknologi Pendidikan

c. Siswa kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya yang berjumlah 34 siswa.

memperoleh informasi tentang pribadi responden atau hal-hal yang diketahui responden. Angket termasuk jenis data kuantitatif. (Suharsimi Arikunto 2010: 194).

### 3. Tes

Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan intelegansi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu

atau kelompok. Tes termasuk jenis data kuantitatif. Dengan ini pengembang menggunakan tes prestasi untuk mengukur ketercapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Arikunto 2013: 193).

Dalam pemberian soal tes, peneliti menyesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013. Yang kemudian

## Pengembangan Media Animasi PPKn

divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari beberapa soal untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Adapun uji lain menggunakan validitas, reabilitas, normalitas, homogenitas dengan teknik analisis data wawancara, angket serta tes.

|            |              |
|------------|--------------|
| 26% - 50%  | Kurang Layak |
| 51% - 75%  | Layak        |
| 76% - 100% | Sangat Layak |

(Riduwan, 2012: 41)

### a. Validitas

Menurut Ibnu Hajar (Wiratna Sujarweni, 2014: 79) validitas suatu instrument menunjukkan seberapa jauh ia dapat mengukur apa yang hendak diukur.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

### b. Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Menurut Ibnu Hajar (Wiratna Sujarweni, 2014: 79) reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi dan akurasi hasil pengukuran.

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

## B. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media animasi ini diperlukan perhitungan untuk menentukan kesimpulan hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis Data Deskriptif

Analisis data diperoleh dari hasil penilaian angket melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menjadi data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif sebagai acuan untuk revisi produk. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

(Arikunto, 2012: 281)

Tingkat kelayakan dari kriteria revisi produk adalah sebagai berikut:

| Penilaian | Kriteria    |
|-----------|-------------|
| 0% - 25%  | Tidak Layak |

### 2. Analisis tes

Penelitian ini menggunakan *posttest* desain One-group Pretest-Posttest yang dilakukan menggunakan objek penelitian satu kelas. Pretest dilakukan sebelum diberi perlakuan. Setelah itu dibandingkan dengan hasil *posttest* yang dilaksanakan setelah diberi perlakuan. Bentuk desain tersebut apabila digambarkan seperti dibawah ini:

| Pretest        | Perlakuan | Posttest       |
|----------------|-----------|----------------|
| O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |

(Sumadi, 2010: 102)

Berikut adalah Teknik analisis data untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

#### a. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas digunakan untuk melakukan pengujian pada kesamaan beberapa bagian sampel. Variasi sampel tersebut diambil dari populasi yang sama yang menunjukkan kesamaan atau tidak. Uji homogenitas dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

(Riduwan, 2010:186)

Menggunakan rumus diatas untuk mencari varian terbesar dan terkecil kemudian dimasukkan kedalam rumus F dibawah berikut :

$$F = \frac{\text{variasi terbesar}}{\text{variasi terkecil}}$$

(Sugiyono, 2018: 199)

Uji F ini memiliki taraf signifikan sebesar 5%. Varian dapat disimpulkan bahwa homogen apabila hasil dari uji homogenitas yang dihitung menunjukkan kriteria  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

#### b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

## Pengembangan Media Animasi PPKn

### Rumus chi kuadrat

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sugiyono, 2014: 57)

### c. Uji t

Uji t dilakukan untuk menganalisis hasil pre-test dan post-test.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2006:86)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yakni Media Animasi PPKn yang dirancang dari aplikasi *Power Point*. Media Animasi PPKn akan dikemas dalam format apk dan disimpan dalam bentuk flashdisk. Media Animasi PPKn digunakan pada mata pelajaran PPKn Sub Tema Pakaian adat dan rumah adat di Indonesia untuk kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan produk Media Animasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan oleh peneliti :

#### 1. *Analysis* (Analisis)

##### a. Analisis Kinerja

Tujuan menganalisis kesenjangan kinerja (Branch, 2009: 25) adalah untuk menghasilkan pernyataan yang terkait dengan masalah kemudian mencari tahu mengapa dan menemukan solusi untuk masalah tersebut. Untuk mengetahui masalah yang terjadi, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ira Lidiana, S.Pd.I., sebagai guru mata pelajaran tematik di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yakni Media Animasi PPKn yang dirancang dari aplikasi *Power Point*. Media Animasi PPKn akan dikemas dalam format apk dan disimpan dalam bentuk flashdisk. Media Animasi PPKn digunakan pada mata pelajaran PPKn Sub Tema Pakaian adat dan rumah adat di Indonesia untuk kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya.

##### b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan di SD Muhammadiyah 22 Surabaya, yaitu memperoleh data tentang kondisi belajar siswa, media dan metode yang digunakan, bahan ajar, karakteristik siswa dan mata pelajaran, serta memperoleh

masalah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diperlukan media yang dapat mendukung proses pembelajaran dan media yang dikembangkan, yaitu Media Animasi yang dapat memuat aspek visual seperti gambar atau animasi.

#### 2. *Design* (Desain/Rancangan)

##### a. Menyusun identifikasi program

Pada langkah ini, analisis desain program apa yang akan dimasukkan dalam media animasi didasarkan pada analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Data terlampir pada lampiran)

##### b. Membuat Storyboard

Identifikasi program media dibuat dengan tujuan sebagai acuan untuk pengembangan media ketika media masih akan dirancang menjadi storyboard atau media animasi, sehingga pengembang dapat memetakan bagaimana materi dikonseptualisasikan yang selanjutnya akan ditampilkan dalam bentuk animasi bahwa materi yang diperlihatkan tidak melebar dan meluas dari tujuan pembelajaran yang dinyatakan sebelumnya. (Data terlampir pada lampiran)

##### c. Dalam menyusun materi dan media, peneliti harus menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran siswa. Rincian susunan RPP bermedia.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah menyampaikan konten atau materi tentang media pembelajaran kepada siswa. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

##### a. Produksi

Media Animasi ini diproduksi menggunakan software *Power Point*. Pada tahapan produksi, media disesuaikan dengan RPP dan naskah media atau *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya. Tampilan desain yang dihasilkan dalam pengembangan media. (Data terlampir pada lampiran)

##### b. Validasi Oleh Tim Ahli

Tim ahli ini terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Setelah dilakukan validasi atau penilaian maka dapat disimpulkan apakah materi atau media tersebut perlu dilakukan revisi atau tidak.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Media akan dikatakan layak apabila sudah melalui tahap validasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, ahli bahan penyerta, dan melalui tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil. Lalu tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba atau penerapan media animasi PPKn pada

## Pengembangan Media Animasi PPKn

kelompok besar dalam kegiatan pembelajaran. Tahap implementasi ini bertujuan melihat respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan menerapkan media animasi kepada 34 peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan dua cara yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap, evaluasi formatif dilakukan melalui uji kelayakan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media untuk mendapatkan saran dan masukan sehingga media animasi PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia bisa menjadi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media animasi PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran didapatkan melalui evaluasi sumatif yang berupa pre-test dan post-test kepada siswa.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji terhadap kesamaan beberapa bagian sampel, yaitu variasi sampel tersebut diambil dari populasi yang sama dan menunjukkan keseragaman atau tidak. Rumus menggunakan Uji F dengan taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5% untuk mengorelasikan f hitung yang didapatkan. Berikut data hasil pretest dan posttest untuk perhitungan uji homogenitas.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \\ = \frac{42,928}{36,35} = 1,18$$

Berdasarkan uraian perhitungan tersebut, didapatkan f hitung hasil nilai pretest dan posttest = 1,18 kemudian dikorelasikan dengan f tabel dengan db pembilang  $34 - 1 = 33$  dengan taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh f tabel = 1,79 maka f hitung < f tabel ( $1,18 < 1,79$ ). Dapat disimpulkan bahwa data hasil tersebut bersifat homogen (data diterima).

### 2. Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini, peneliti menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* untuk mengetahui apakah data distribusinya normal atau tidak. Menurut Sugiyono (80:2014) menjelaskan bahwa kurva normal baku yang luasnya mendekati 100% dibagi menjadi enam bidang berdasarkan simpangan bakunya, yaitu tiga bidang dibawah rata-rata dan tiga bidang diatas rata-rata. Berdasarkan

hasil perhitungan uji normalitas data pre-test diketahui chi-kuadrat hitung= 5,93 < chi-kuadrat tabel= 11,07 yang artinya chi-kuadrat tabel lebih besar dari chi-kuadrat hitung, maka distribusi nilai statistik dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data posttest diketahui chi-kuadrat hitung= 6,85 < chi-kuadrat tabel= 11,07 yang artinya chi-kuadrat tabel lebih besar dari chi-kuadrat hitung, maka distribusi nilai statistik dinyatakan berdistribusi normal.

### 3. Uji t

Uji t dilakukan setelah menguji normal atau tidak distribusi hasil tes dan homogen atau tidak data hasil tes yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen. Pada penelitian pengembangan ini, Uji t dilakukan untuk mencari perbedaan mean antar kelompok pretest dan posttest. Data hasil pretest dan posttest yang digunakan sebagai perhitungan Uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ = \frac{34,4}{\sqrt{\frac{1938,24}{34(33)}}} \\ = \frac{34,4}{\sqrt{\frac{1938,24}{1122}}} \\ = \frac{34,4}{\sqrt{56,34}} \\ = \frac{34,4}{7,50} \\ = 4,586$$

Berdasarkan perhitungan hasil pre-test dan post-test setelah menggunakan media animasi pelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya diperoleh t hitung dengan  $t_0 = 4,586$  dengan d.b  $34-1 = 33$ , sedangkan taraf signifikansi 5% diperoleh harga kritis = 2,032.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji coba tersebut bahwa ditemukan harga  $t_0$  lebih besar dari harga  $t_s$  5% yaitu  $4,586 > 2,032$ . Maka ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya.

## Pengembangan Media Animasi PPKn

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Suheri (2006: 29) juga mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang sulit dan memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Media animasi dikatakan efektif apabila sudah sesuai dengan materi yang diajarkan, peserta didik termotivasi dan tertarik terhadap mata pelajaran yang disampaikan, membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran dikelas dan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian ini, Pengembang menggunakan model ADDIE Model ini dipilih karena sudah sesuai dan cocok untuk mengembangkan media animasi. Karena dalam penelitian ini memerlukan beberapa tahapan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang berupa media animasi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Pengembang telah melakukan analisis data yang dilakukan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran pelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya telah berhasil dan media animasi dapat dikatakan layak dan efektif.

Media dapat dikatakan layak jika media tersebut telah diuji oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Penilaian dari ahli desain pembelajaran yaitu 100% termasuk kategori sangat baik, ahli materi yaitu 100% termasuk kategori sangat baik, ahli media yaitu 100% termasuk kategori sangat baik, uji coba perorangan yaitu 100% termasuk kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil 100% termasuk kategori sangat baik, dan uji kelompok besar 94,85% termasuk kategori sangat baik. Sehingga media animasi PPKn layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Melihat keefektifan media animasi didapatkan melalui hasil *pre-test* dan *posttest* yang dihitung dengan menggunakan uji *t*. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *t* diperoleh angka *thitung* sebesar 4,586 dan *ttabel* dengan taraf signifikansi 5% dengan  $db = 34 - 1 = 33$  diperoleh angka *ttabel* sebesar 2,032. Sehingga *thitung* lebih besar dari *ttabel* yaitu  $4,586 > 2,032$ . Jadi dapat disimpulkan media animasi efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia.

#### B. SARAN

##### 1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media animasi kedepannya dapat ditambahkan materi berbagai referensi dan dalam pembuatan media ini sebaiknya menambahkan banyak animasi atau ilustrasi supaya pembelajaran antar peserta didik dengan media lebih

menarik. Media animasi ini dapat juga dijadikan aplikasi di *Handphone* agar lebih efektif bagi peserta didik.

##### 2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media PPKn sub tema pakaian adat dan rumah adat di Indonesia ini hanya dapat digunakan kepada siswa siswi kelas III SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Jika media animasi ini digunakan lebih lanjut, maka media ini harus dibuat dengan materi yang lebih luas dengan melihat kebutuhan materi serta kondisi lingkungan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I dan Deni D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Anderson. (1976). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Erlangga
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2009). *Manajemenn Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Branch, Robert. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Heidelberg: Springer Publishing Company
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Gagne, R.M. and Briggs, L.J. (1974). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Glover, I. (2013). *Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners*. in Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, Hypermedia and Telecommunications
- Januszewski, dan M. Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York dan London: Lawrence Eiebaun Associates

## Pengembangan Media Animasi PPKn

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Keberagaman di sekitarku: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Tingkatan II*. Jakarta: Kemdibud. [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id/> [Accessed 12 03 2019]
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Tema 4 Kewajiban dan Hakku : buku guru SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kemdibud. [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id/> [Accessed 15 03 2019]
- Kristanto, Andi. (2018). *Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division*. Journal of Physics: Conference Series 947 (1): 1- 7.
- Kristanto, Andi. (2019). *Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school*. Journal of Physics: Conference Series 1387 (1): 1- 7.
- Kristanto, A .(2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Kristanto, A. (2010). *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): 12- 25.
- Kristanto, Andi. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv*. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. (2017). *The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning*. International Education Studies Journal 10 (7): 10- 17.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Messick, S. (1989). Validity. Dalam R. L. Linn (Ed.). *Educational measurement* (3rd ed.). New York: Macmillan.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Reiser, R. and Gagne, R.M. (1982). *The selection of media for instruction*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications
- Seels, B. dan Rita C.R. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta Press
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumadi, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Thanyaburi, T. (2016). *Applying ADDIE Model for Research and Development: An Analysis Phase of Communicative Language of 9 Grad Student. Proceeding of Burapha University International Conference 2016, 28-29 July 2016 (hlm 416-425)*. Klong Burapha University