

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO CERITA ANIMASI BERBASIS *INSHOT* MATERI KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN SAAT PEMBELAJARAN DARING UNTUK SISWA KELAS 4 SD

**Nisa Agus Rahmawati**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [nisaarahmawati1@gmail.com](mailto:nisaarahmawati1@gmail.com)

**Ganes Gunansyah**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Penelitian pengembangan media berbasis *InShot* ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain, kelayakan, dan keefektifan dari media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas IV SD. Metode yang diterapkan dalam penelitian yaitu R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba penelitian yaitu siswa kelas IV SD di sekitar wilayah Dukuh Setro 3 Surabaya. Instrumen dalam penelitian terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi produk bahan ajar, lembar angket siswa, lembar soal evaluasi siswa. Teknik analisis data melalui deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil persentase skor kevalidan media sebesar 95 %, materi sebesar 97,5 %, dan produk oleh guru sebesar 93,33 %. Hasil keefektifan produk berdasarkan hasil uji coba oleh 6 siswa, tahap pertama hasilnya 2 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan 5 dari 6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi tidak lebih dari 2 macam, tahap kedua hasilnya 5 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan ke-6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi lebih dari 2 macam, dan berdasarkan rekapitulasi angket siswa dengan persentase rata-rata sebesar 93,75 %. Dengan demikian disimpulkan bahwa media video cerita animasi berbasis *InShot* sangat layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** pengembangan media, video animasi, *InShot*, kebersamaan dalam keberagaman

### Abstract

*This InShot -based media development research aims to describe the design, feasibility, and effectiveness of InShot -based animated story video media for togetherness in diversity for fourth grade elementary school students. The method applied in the research is R&D with the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the research trial were fourth grade elementary school students around the Dukuh Setro 3 area of Surabaya. The instruments in the study consisted of media validation sheets, material validation sheets, teaching material product validation sheets, student questionnaire sheets, student evaluation question sheets. Data analysis techniques through quantitative and qualitative descriptive. The results of the percentage score of media validity are 95%, the material is 97.5%, and the product by the teacher is 93.33%. The results of the effectiveness of the product are based on the results of trials by 6 students, In the first stage, 2 out of 6 students were able to answer 5 questions correctly, and 5 out of 6 students were able to name no more than 2 kinds of religion, ethnicity, and examples of tolerance, In the second stage, 5 out of 6 students were able to answer 5 questions correctly, and the 6 students were able to name more than 2 kinds of religion, ethnicity, and examples of tolerance, and based on the recapitulation of student questionnaires with an average percentage of 93.75%. Thus, it is concluded that InShot -based animated story video media is very feasible and effective to be used as teaching material for togetherness in diversity for fourth grade elementary school students.*

**Keywords:** media development, video animation, *InShot*, togetherness in diversity.

### PENDAHULUAN

Pemahaman terkait sikap toleransi selain dapat diperoleh dari lingkungan sekitar rumah, juga dapat diperoleh dari lingkungan sekolah (Sari, 2014). Namun perolehan contoh sikap toleransi dari lingkungan sekolah

saat ini terkendala oleh pandemi COVID-19 yang sedang melanda seluruh dunia, hingga akhirnya membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 dengan menyatakan bahwa, segala bentuk kegiatan yang dapat memperparah penyebaran virus agar ditunda tak terkecuali di lingkup pendidikan. Maka dari

itu kemendikbud membuat kebijakan agar kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh untuk memutus rantai penyebaran virus (Sari, dkk, 2021). Hal tersebut membuat interaksi antara pendidik dengan siswa dalam melakukan pembelajaran harus dilakukan melalui jarak jauh. Maka dari itu *platform* seperti *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Meet* dan sejenisnya, sering digunakan sebagai perantara kegiatan pembelajaran antara pendidik dan siswa (Suhada, dkk, 2020).

Masalahnya dalam kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan melalui *platform WhatsApp*, *Zoom*, *Google Meet*, dan sejenisnya, membuat sebagian besar para pendidik masih kesulitan untuk menyesuaikan penggunaan media pembelajaran yang cocok dan inovatif saat pembelajaran daring, para pendidik masih cenderung menggunakan metode sederhana seperti metode ceramah dan media *Power Point* teks dalam menjelaskan (Fahmi, dkk, 2021). Hal tersebut dikhawatirkan membuat rawan terjadinya miskonsepsi dikarenakan pendidik tidak bisa memberikan contoh secara konkret saat pembelajaran daring seperti saat melakukan pembelajaran secara tatap muka di sekolah (Wibowo, 2020).

Selain itu, kegiatan pembelajaran daring saat masa pandemi dapat berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga ikut menurun (Sutrisno, 2020). Motivasi belajar sangat diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan minat belajar, agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal tersebut juga didukung oleh Sutrisno (2021) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk menganalisis dampak selama pembelajaran daring pada siswa kelas IV. Selama setahun proses pembelajaran daring, motivasi belajar siswa pada kelas IV jadi menurun. Hal tersebut dilihat dari kurangnya kedisiplinan waktu mengikuti pelajaran, menurunnya kehadiran siswa, respon siswa terhadap materi yang diberikan oleh gurunya, serta siswa lambat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Setelah ditelusuri salah satu penyebabnya yaitu siswa lebih mengacuhkan tugasnya apabila tidak ada dorongan belajar dari orang tua. Maka dari itu perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai.

Dari temuan peneliti di lapangan, peneliti mendapat keluhan dari siswa terkait pembelajaran daring. Siswa mengeluhkan masih kesulitan dalam memahami pembelajaran yang membutuhkan contoh konkret seperti pengertian dan contoh dari sikap toleransi. Hal tersebut diakibatkan kurang maksimalnya interaksi antara pendidik dan siswa saat melakukan pembelajaran daring, sehingga pendidik kesulitan untuk memberikan contoh secara konkret terkait sikap toleransi. Dari hal tersebut terlihat

bahwa sebagian siswa masih belum sepenuhnya memahami materi tentang sikap toleransi, sehingga perlu adanya pengembangan media yang berisi tentang nilai-nilai multikultural. Salah satu contoh jika siswa dapat memahami nilai-nilai multikulturalisme yaitu dapat menyikapi perbedaan dengan baik dan anak-anak akan terhindar dari masalah bullying oleh teman sebayanya (Mustafida, 2021). Pembelajaran terkait multikulturalisme menawarkan kepada siswa tentang cara pandang dan sikap dalam menghadapi perbedaan dan heterogen kelompok etnis, relasi gender, hubungan antar agama, kepentingan, kebudayaan, dan bentuk lain keberagaman (Naim & Sauqi, 2010: 213).

Perkembangan globalisasi telah membawa perubahan pada generasi saat ini yang mahir dalam menggunakan teknologi termasuk dalam media sosial. Dengan teknologi semua aktivitas manusia semakin mudah untuk dilakukan, sehingga membuat manusia jarang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Akibatnya sikap individualis menjadi tinggi dikalangan masyarakat (Surbakti, dalam metrojambi.com tahun 2018). Maka dari itu perlu dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme di kalangan masyarakat agar sikap toleransi antar masyarakat kembali tumbuh. Dengan memahami dan menghormati berbagai macam perbedaan di Indonesia, maka suatu hal penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara agar hidup damai dan sejahtera baik lokal, nasional maupun global (Widiyanto, 2017).

Karakter toleransi merupakan wujud dari sikap toleransi yang dapat menciptakan kerukunan dalam hidup bersosial (Sodik, 2020) sehingga hal tersebut dapat mewujudkan semangat persatuan dan kesatuan. Arti persatuan sendiri menurut Syarbaini (2010: 43) ialah suatu kelompok yang utuh serta saling melengkapi satu sama lain walaupun di dalamnya terdapat beraneka ragam perbedaan. Sedangkan kesatuan menurut WJS. Poerwadarminta (2001: 30) adalah sesuatu yang sifatnya satu yang utuh, sehingga maksud dari mewujudkan semangat persatuan dan kesatuan yaitu semangat untuk menyatukan berbagai macam perbedaan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Membangun masyarakat yang multikultural dan toleran menjadi tantangan tersendiri bagi pendidikan nasional. Sekolah menjadi salah satu lembaga pendidikan untuk menanamkan kesadaran di kalangan generasi muda. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, sehingga persoalan-persoalan yang terdapat di masyarakat dapat diperbaiki melalui proses pembelajaran (Widiyanto, 2017). Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh Sari, dkk (2020), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif tentang keanekaragaman suku dan budaya di sekolah tingkat dasar sangat perlu diterapkan. Hasilnya adalah di sekolah tingkat dasar

seluruh Kecamatan Losari mampu menerapkan kepada siswa karakter toleransi, dengan saran supaya para pendidik dapat meningkatkan penerapan media pembelajaran terutama dalam meningkatkan karakter toleransi pada pembelajaran IPS di SD.

Maka dari itu penting menanamkan sikap toleransi pada anak khususnya pada anak tingkat Sekolah Dasar, sebab memberi bimbingan sikap toleransi dalam keberagaman pada anak sejak usia sekolah dasar merupakan suatu usaha agar persatuan bangsa Indonesia semakin kuat. Pada anak usia 7-12 tahun cenderung akan mengingat apa yang telah mereka dengar dan menirukan apa yang telah mereka lihat pertama kali (Yulianti,dkk, 2021). Hal tersebut juga dikemukakan oleh (Virgiana, 2017) bahwa anak memiliki kecenderungan dalam menirukan seseorang serta mempraktikkan apa yang mereka lihat, sehingga menanamkan sikap toleransi pada anak sejak usia dini, kemungkinan besar akan selalu diingat dan digunakan sebagai bekal oleh anak dalam hidup bersosial dengan baik sampai anak dewasa. Pelajaran yang memuat tentang sikap toleransi pada siswa kelas 4 yaitu terdapat pada tema indahny kebersamaan, subtema kebersamaan dalam keberagaman. Dikarenakan pembelajaran saat ini dilakukan secara daring maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai.

Penelitian Ningsih (2021) menunjukkan bahwa, pengembangan media video cerita animasi dengan mengangkat cerita rakyat dari Lampung efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung, namun media tersebut hanya memperlihatkan budaya yang ada di Lampung saja. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Candraningtyas (2020) terkait pengembangan media video cerita animasi, menyatakan bahwa video cerita animasi tersebut layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran multikultural untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Namun dalam penelitian tersebut, peneliti belum memberikan bahan evaluasi pada akhir video cerita animasi sebagai pemantik siswa agar berpikir kritis.

Ada berbagai macam cara dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, diantaranya adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga tuntutan tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan sarana proses pembelajaran. Maka pengembangan media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD diharapkan mampu menjadi solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada. Aplikasi edit video *InShot* cocok digunakan oleh para pemula yang ingin mengedit video dengan mudah (Adnin, 2016). Menariknya, pada aplikasi *InShot* terdapat fitur seperti memotong video, menyusun video, menambahkan musik,

input teks, emoji, efek, dan lainnya yang membuat aplikasi *InShot* ini efektif digunakan. Daftar menu pada aplikasi *InShot* terdiri dari 3 bagian: 1) Video Digunakan untuk mengedit video, 2) Foto Digunakan untuk mengedit foto, 3) Kolase Digunakan untuk menggabungkan 2 atau lebih foto dengan susunan yang diinginkan editor. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Syukhria (2021), yang menyimpulkan bahwa aplikasi *InShot* sangat dianjurkan digunakan sebagai alat editing bagi para pendidik karena proses pengaturannya yang mudah dan praktis, serta tidak berbayar. Penyampaian materi yang ringan membuat anak-anak lebih rileks dalam mendengarkan video pembelajaran yang diputar, serta memberi tampilan gambar agar mudah mengerti pada bagian pokok-pokok yang penting. Maka dari itu peneliti memilih aplikasi *InShot* untuk merancang pengembangan media.

Kelebihan dari media pembelajaran video cerita animasi berbasis *InShot* yang akan dikembangkan dari segi tampilan yaitu video tersebut bernuansa kartun yang dapat membangkitkan imajinasi anak. Bahasa yang digunakan dalam percakapan video cerita animasi tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh hampir semua usia. Tema yang diambil yaitu tentang sikap toleransi yang dapat menstimulus anak-anak atau para penonton sebagai pengingat agar selalu menerapkan sikap toleransi. Alur dan konflik pada cerita yang dibuat pada video cerita animasi tersebut juga disesuaikan dengan kebiasaan yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari khususnya anak-anak.

Bagi para pendidik, pembuatan serta menggunakan video cerita animasi sebagai media pembelajaran saat pembelajaran daring merupakan salah satu upaya agar dapat memotivasi para pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya saat pembelajaran daring yang masih tergolong lemah (Asmoro,dkk, 2021). Tujuannya yaitu membiasakan para pendidik agar semakin siap dalam menghadapi tantangan industri 4.0 di Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan, sehingga jika kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, kemungkinan akan membuat siswa menjadi nyaman dalam mengikuti pembelajaran khususnya saat pembelajaran daring (Syamsuar, 2019). Selain itu, tujuan dari pengembangan media video cerita animasi yaitu supaya siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Siswa bisa fokus pada jalan cerita dan paham akan maksud yang terkandung di dalam cerita, sebab tokoh dan latar tempat dibuat kartun sesuai dengan imajinasi anak tingkat SD (Widyawardani, 2021). Juga berbeda dari produk yang telah ada sebelumnya, pada pengembangan kali ini diakhir video cerita animasi tersebut akan diberikan pertanyaan sebagai evaluasi untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap sikap toleransi, sehingga dapat memberi tantangan bagi siswa untuk berpikir kritis. Tidak hanya itu saja, dengan video cerita animasi yang berisi tentang makna sikap toleransi terhadap keragaman, juga akan membantu siswa untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran IPS kelas 4 untuk dapat mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama sebagai identitas bangsa Indonesia.

Dengan adanya pembiasaan pendidik dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya membuat inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, diharapkan kedepannya dapat bermanfaat bagi bangsa terutama dalam ranah pendidikan, agar pendidikan di Indonesia semakin berkembang dengan baik. Tidak hanya itu saja, manfaat bagi pendidik juga dapat mempermudah pekerjaannya untuk membuat para siswa memahami materi yang diberikan. Sedangkan manfaat bagi para siswa diharapkan seluruh siswa selalu merasa gembira dan nyaman saat melakukan kegiatan belajar mengajar terutama saat pembelajaran daring. Selain itu juga dapat memberi pengaruh positif bagi siswa agar selalu menerapkan sikap toleransi terhadap sesama.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan terkait kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap contoh sikap toleransi saat pembelajaran daring. Peneliti melihat pentingnya inovasi bahan ajar mengenai contoh sikap toleransi saat pembelajaran daring untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi. Sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, peneliti melihat masih kurang maksimalnya bahan ajar yang sudah ada sebelumnya dalam menyelesaikan masalah tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar video pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis *InShot* Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas 4 SD". Inovasi pengembangan media video cerita animasi berbasis *InShot* ini tujuannya untuk menunjang proses pembelajaran daring akibat pandemic COVID-19, selain itu juga untuk menggantikan guru dalam mensimulasikan contoh secara konkret terkait sikap toleransi. Media tersebut ditujukan untuk siswa kelas 4 SD pada materi kebersamaan dalam keberagaman. Dengan video pembelajaran yang berisikan edukasi tentang bagaimana cara untuk menyikapi perbedaan disekitar, diharapkan siswa mampu memahami pentingnya sikap menghargai dan supaya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

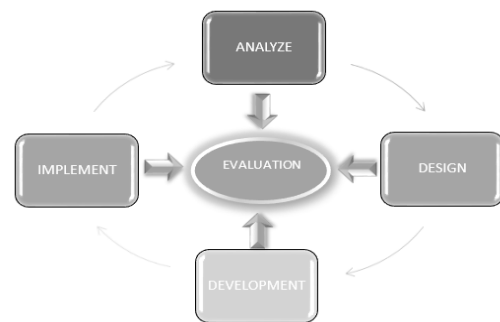
Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut rumusan masalahnya adalah : Bagaimana desain, kelayakan, keefektifan media video cerita animasi

berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman saat pembelajaran daring untuk siswa kelas 4 SD ?

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan menyesuaikan situasi dan kondisi untuk diuji keefektifan produknya (Sugiyono, 2015:407). Dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation*) yang terdiri dari empat tahap dan setiap tahapnya akan dilakukan evaluasi (Branch, 2009:2). Berikut merupakan gambaran dari tahapan yang dilaksanakan dalam pengembangan media video cerita animasi berbasis *InShot*:



**Bagan 1. Tahap Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)**

Tahap penelitian pengembangan media pembelajaran video cerita animasi berbasis *InShot*, berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *Analyze* (Analisis) untuk menganalisis kebutuhan dan masalah yang ada di lapangan. Tahap *Design* (Rancangan) untuk merancang konsep produk yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap *Development* (Pengembangan) untuk melakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang sesuai instrument validasi media, materi, serta validasi bahan ajar oleh dosen ahli media dan materi, dan guru untuk mengetahui layak atau tidaknya bahan ajar untuk digunakan. Tahap *Implement* (Implementasi) untuk uji coba bahan ajar terhadap siswa untuk mengetahui efektif atau tidaknya bahan ajar serta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) sebagai perbaikan untuk

setiap tahapan berdasarkan hasil validasi produk serta saran perbaikan produk dari dosen ahli, guru, dan siswa.

Subjek dalam penelitian ditujukan pada enam siswa kelas IV SD, dosen ahli selaku validator media dan materi, serta guru selaku validator bahan ajar. Objek penelitian ini adalah media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman.

Dalam penelitian ini, jenis data yang dibutuhkan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dan guru selaku validator bahan ajar, serta angket dari siswa kelas IV terhadap bahan ajar. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan dari dosen ahli dan guru selaku validator, serta siswa.

Instrument dalam pengumpulan data terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi produk bahan ajar, lembar angket siswa, lembar soal sebelum menggunakan media video cerita animasi, dan lembar soal setelah menggunakan media video cerita animasi.

Teknik analisis data hasil validasi serta angket respon siswa menggunakan rumus skala linkert sebagai berikut :

**Tabel 1. Skala Skor Penilaian Lembar Validasi dan Angket Siswa (Riduwan, 2014:43)**

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Selanjutnya hasil validasi dan angket siswa dihitung dengan rumus berikut :

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

(Riduwan, 2014:43)

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Jumlah skor hasil penilaian

N = Skor maksimal

Hasil perhitungan persentase dari hasil validasi dosen ahli, guru, dan angket siswa berdasarkan kelayakan media, materi, dan produk bahan ajar tersebut akan diinterpersentasekan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Lembar Validasi (Riduwan, 2014:43)**

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan dari tahapan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation*), berikut adalah proses penelitian pengembangan bahan ajar:

Hasil analisis kebutuhan dan masalah diperoleh melalui teknik wawancara kepada salah satu siswa dan orang tua siswa kelas 4 SD yang dilakukan pada 17 Oktober 2021 saat sekolah masih menerapkan pembelajaran daring, menunjukkan bahwa selama menjalani pembelajaran daring siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran yang membutuhkan contoh konkret seperti pengertian dan contoh dari sikap toleransi. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan guru dalam memberikan contoh secara konkret saat pembelajaran daring dan guru masih cenderung menggunakan metode sederhana seperti metode ceramah dan media *Power Point* teks dalam memberikan materi. melihat pentingnya penanaman dan penerapan sikap toleransi pada anak, hal tersebut dikhawatirkan membuat rawan terjadinya miskonsepsi terhadap pengertian dan contoh dari sikap toleransi. maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa cerita bergambar yang berisikan nilai-nilai multikulturalisme.

Agar media pembelajaran yang dikembangkan tepat guna, maka materi yang digunakan juga disesuaikan, agar siswa mampu mencapai kompetensi pada materi terkait. Materinya yaitu terdapat pada buku tema 1 subtema 2 kelas IV muatan IPS, kompetensi dasar “dapat mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama sebagai identitas bangsa Indonesia”.












Agar media pembelajaran yang dikembangkan tepat sasaran, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran bervisualkan animasi karena karakteristik siswa kelas 4 SD yang cenderung masih menyukai gambar-gambar kartun untuk membangkitkan imajinasinya. Selain itu, menyesuaikan pada jaman sekarang yang serba digital dan untuk mempermudah guru serta orang tua dalam memberi pemahaman kepada siswa tentang bagaimana contoh sikap toleransi, maka peneliti memanfaatkan aplikasi *InShot* dalam mengembangkan cerita animasi dengan hasil akhir berupa video. Maka dari hasil analisis tersebut peneliti mengembangkan media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD.

Desain video cerita animasi ini adalah berisi tentang contoh sikap dari nilai-nilai multikulturalisme yang dikemas dalam bentuk cerita, yang berguna untuk membantu guru dalam memberi pemahaman terhadap siswa terkait makna sikap toleransi saat melakukan pembelajaran daring akibat keterbatasan guru dalam berinteraksi secara langsung kepada siswa untuk

memberikan contoh secara konkret. Video cerita animasi ini dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan beberapa karakter tokoh dan gambar latar berupa kartun menyesuaikan karakteristik anak usia 7-12 untuk memotivasi serta menarik perhatian siswa supaya belajar dengan senang dan semangat. Pada akhir video cerita animasi juga dilengkapi dengan soal evaluasi sebagai pemantik siswa agar berpikir kritis juga untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi pada materi terkait. Dengan menyesuaikan perkembangan zaman saat ini yang hampir semuanya serba digital, maka pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi editing *InShot* hingga menghasilkan media pembelajaran digital berupa MP4.

Pengembangan produk dilakukan melalui validasi terhadap produk yang telah selesai dibuat. Tujuannya yaitu untuk mengetahui layak atau tidaknya produk untuk diuji cobakan. Proses validasi dilakukan oleh dosen ahli dan guru yang kemudian produk dapat dikatakan layak atau valid apabila nilai validasi memenuhi persentase skor  $\geq 60\%$  (Ridwan, 2014:43). Berikut adalah hasil desain produk :

**Tabel 3. Hasil Desain Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis *InShot* Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV SD**

Scene	Keterangan
	<p>Tampilan awal video animasi berisi judul cerita. Dengan tokoh Sani (beragama islam, memakai jilbab, warna kulit putih sedikit kecoklatan), Tina (beragama kristen, warna kulit putih), Mei (beragama konghucu, warna kulit putih), dan Tobi (beragama katolik, warna kulit kecoklatan).</p>
	<p>Scene 1, bercerita tentang Si Sani yang berpamitan kepada orang tuanya karena akan berangkat ke sekolah. Scene tersebut mengajarkan contoh sikap saling menyayangi dan menghormati antar keluarga.</p>
	<p>Scene 2, bercerita tentang kedatangan teman / murid baru di kelasnya dan murid baru yang sedang diajak untuk bergabung dengan teman lainnya. Scene tersebut mengajarkan contoh sikap saling berteman tanpa membedakan agama, ras,</p>
	<p>budaya, bentuk fisik, dan lainnya.</p>
	<p>Scene 3, bercerita tentang Bapak (warna kulit gelap) yang menjatuhkan kotak dari motornya, sehingga Sani dan tina menolongnya. Scene tersebut mengajarkan contoh sikap saling tolong menolong tanpa membedakan agama, ras, budaya, bentuk fisik, dan lainnya.</p>
	<p>Scene 4, bercerita tentang Sani yang jengkel kepada Tina akibat tidak bisa ikut bermain pada hari minggu karena akan beribadah di Gereja. Scene tersebut mengajarkan contoh sikap menghormati hak umat lain untuk beribadah, menghargai keputusan orang lain, dan senantiasa membangun kerukunan antar sesame.</p>
	
	<p>Scene 5, berisi materi tentang pengertian sikap toleransi, keragaman agama, suku, dan budaya di Indonesia.</p>
	
	<p>Pada akhir video terdapat soal evaluasi sebagai stimulus untuk siswa berpikir kritis.</p>

Validasi produk meliputi beberapa aspek yang telah disesuaikan dengan standar penyusunan bahan ajar. Berikut merupakan hasil validasi desain bahan ajar :

**Tabel 4. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1	Tampilan	1,2,3,4, dan 5	20
2	Cerita dalam video	6,7, dan 8	12
3	Anatomi vide cerita animasi	9,10,11, dan 12	14
4	Kesesuaian media dengan materi	13,14, dan 15	11
<b>Total skor</b>			<b>57</b>

Berdasarkan table hasil validasi media untuk bahan ajar yang dilakukan oleh dosen ahli, diperoleh skor 57 dengan hitungan persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{60} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase validasi media 95 % menunjukkan bahwa media video cerita animasi berbasis *InShot* tersebut telah memenuhi kategori sangat valid. Pada validasi tersebut disesuaikan dengan adanya keterkaitan antara desain media dan materi. Adapun hasil validasi materi pada tabel berikut :

**Tabel 5. Hasil Validasi Materi Bahan Ajar**

No	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1,2, dan 3	12
2	Kelayakan materi	4,5, dan 6	11
3	Kelayakan soal evaluasi	7.8.9 dan 10	16
<b>Total skor</b>			<b>39</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi materi pada bahan ajar yang telah dilakukan oleh dosen ahli, diperoleh total skor 39. Dengan hitungan persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase validasi materi 97,5 % menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar video cerita animasi berbasis *InShot* tersebut telah memenuhi ketegori sangat valid. Validasi selanjutnya sebelum dilakukan tahap uji coba adalah validasi produk yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil validasi bahan ajar video cerita animasi berbasis *InShot* oleh guru pada tabel berikut :

**Tabel 6. Hasil Validasi Bahan Ajar**

No	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1	Media pembelajaran	1,2,3,4, 5, dan 6	21
2	Isi materi	7,8,9,10, dan 11	19
3	Evaluasi	12,13,14, dan 15	16
<b>Total skor</b>			<b>56</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi bahan ajar di atas yang telah dilakukan oleh guru kelas, diperoleh skor 56 degan hitungan persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,33\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase validasi bahan ajar cerita animasi berbasis *InShot* oleh guru adalah 93,33%, sehingga menunjukkan bahwa bahan ajar video cerita animasi berbasis *InShot* tersebut telah memenuhi kategori sangat valid dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba, dengan tujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk untuk digunakan sebagai bahan ajar. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas 4 SD yang berjumlah 6 anak di sekitar wilayah Dukuh Setro 3 Surabaya. Uji coba dilakukan secara terbatas di rumah masing-masing siswa saat masih diberlakukannya pembelajaran secara daring. Sebelum uji coba pengembangan media pembelajaran dilakukan, siswa terlebih dahulu belajar mandiri menggunakan buku tema 1 subtema 2 yang selanjutnya siswa menjawab 5 butir pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah itu, siswa menonton video cerita animasi yang berdurasi 7 menit dan selanjutnya menjawab 5 butir pertanyaan serupa yang telah disediakan oleh peneliti.

Hasil keseluruhan jawaban dari 6 anak yaitu, pada saat siswa belajar secara mandiri menggunakan buku tema, 2 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan benar, dan 5 dari 6 siswa hanya mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi tidak lebih dari 2 macam saja. Setelah ke-6 siswa menonton media video cerita animasi, hasilnya 5 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan benar, dan ke-6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi lebih dari 2 macam.

Pada kegiatan uji coba ini dilakukan juga penilaian bahan ajar oleh siswa melalui angket respon guna mengetahui kelayakan bahan ajar dari pandangan siswa. Berikut hasil rekapitulasi angket yang telah dibagikan kepada 6 siswa selaku subjek penelitian dengan nilai yang sudah dirata-rata sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Angket Siswa

No	Pernyataan	Nilai					persentase	
		0	1	2	3	4		
1.	Tampilan media pembelajaran video cerita animasi menarik				6		100 %	
2.	Tampilan video terlihat dengan jelas				6		100 %	
3.	Suara terdengar dengan jelas			6			75 %	
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				6		100 %	
5.	Jalan cerita mudah dipahami			3	3		87,5 %	
6.	Pesan yang terkandung dalam isi cerita dapat dipahami dengan mudah			3	3		87,5 %	
7.	Isi cerita dalam video animasi memberikan motivasi untuk saling menghargai perbedaan satu sama lain				6		100 %	
8.	Pertanyaan mudah dipahami				6		100 %	
9.	Dapat mengidentifikasi keragaman agama, suku dan budaya sebagai identitas bangsa Indonesia			3	3		87,5 %	
10.	Dapat memahami pengertian sikap toleransi dengan mudah			3	3		87,5 %	
11.	Dapat menyebutkan contoh sikap toleransi dengan mudah				6		100 %	
12.	Belajar jadi menyenangkan dan tidak membosankan				6		100 %	
<b>Jumlah total</b>		<b>1.125</b>						
<b>Persentase rata-rata</b>		<b>93,75 %</b>						

Hasil persentase angket respon yang diperoleh dari siswa kelas 4 adalah 93,75 % , sehingga menunjukkan bahwa media video cerita animasi tersebut telah memenuhi kategori sangat valid dan layak untuk digunakan siswa tanpa revisi.

Pada tahap evaluasi ini dilakukan di setiap tahap sebelumnya, bertujuan untuk memperoleh hasil yang optimal pada setiap tahapnya dan juga untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan media. Tahap evaluasi ini dilakukan dari mulai tahap analisis hingga uji coba baik dengan masukan dan penilaian dari dosen

pembimbing, dosen validator, guru dan siswa. Evaluasi dilakukan setelah diterimanya masukan maupun penilaian. Dalam tahap *analysis*, evaluasi dilakukan dengan kegiatan bimbingan dan pengkajian terhadap aspek yang terdapat pada tahap analisis sehingga hasil yang didapatkan lebih mendalam dan optimal. Dalam tahap *design*, evaluasi dilakukan melalui kegiatan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait rancangan pengembangan media. Dalam tahap *development*, evaluasi dilakukan dengan kegiatan validasi oleh dosen ahli materi dan media, serta validasi pengembangan media oleh guru. Pada tahap *development* produk mendapatkan saran agar *dubbing* disesuaikan dengan gender tokoh animasi seperti, tokoh pria *didubbing* oleh suara pria juga. Serta mendapatkan evaluasi agar *background* lebih diperhalus seperti, menghilangkan suara yang seharusnya tidak masuk dalam video cerita animasi tersebut. Selanjutnya dalam tahap *implementation*, evaluasi diakuakan dengan kegiatan angket respon oleh siswa terhadap penilaian bahan ajar dimana kemudian akan dilakukan perbaikan apabila belum memenuhi kriteria.

#### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekitar wilayah Dukuh Setro 3 Surabaya menggunakan jenis R&D model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) oleh Branch (2009). Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video cerita animasi berbasis *InShot* dengan fokus muatan IPS materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD. Pengembangan media video cerita animasi ini didasari melalui kegiatan analisis masalah dan kebutuhan. Hal itu bermula dari salah satu orang tua dan siswa yang mengeluhkan kendala saat mengikuti pembelajaran secara daring yang akhirnya peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap orang tua dan siswa tersebut.

Dari wawancara tersebut peneliti memperoleh hasil analisis sebagai berikut: a) Siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang memerlukan contoh secara konkret, seperti pengertian dan contoh sikap toleransi. Alasannya pembelajaran saat itu masih dilakukan secara daring yang menyebabkan guru terbatas dalam memberi contoh secara konkret. Guru juga masih cenderung menggunakan metode sederhana seperti metode ceramah serta media *Power Point* teks dalam memberikan materi (Fahmi, dkk, 2021). Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa cerita bergambar yang berisikan nilai-nilai multikulturalisme, sesuai materi yang terdapat pada buku tema 1 sub tema 2 kelas 4 SD. Pembelajaran terkait multikulturalisme akan memberikan siswa pengetahuan tentang cara pandang dan sikap dalam menghadapi perbedaan, seperti heterogen



kelompok etnis, relasi gender, hubungan antar agama, kepentingan, kebudayaan, dan bentuk lain keberagaman (Watoni, 2019). b) Media pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Dengan menyesuaikan karakter anak tingkat kelas 4 SD yang cenderung masih menyukai gambar-gambar kartun untuk membangkitkan imajinasinya (Ferdianti, 2021). Maka peneliti memilih mengembangkan video cerita dengan visual gambar animasi. Dengan Menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan semangat dan motivasi belajar pada siswa (Ramdani, dkk, 2021). c) Beberapa guru masih kesulitan dalam menyesuaikan penggunaan media pembelajaran yang cocok dan inovatif untuk pembelajaran daring. Menurut Rohani (dalam Ahmadi, dkk, 2020:129) audio visual merupakan media modern yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti media yang dapat dilihat serta didengar. Maka peneliti memanfaatkan aplikasi *InShot* dalam mengembangkan cerita animasi dengan hasil akhir berupa video. Maka berdasarkan analisis tersebut peneliti mengembangkan produk media video cerita animasi berjudul “Si Sani (kebersamaan dalam keberagaman)” berbasis aplikasi editing *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD.

Dari hasil analisis masalah yang ditemukan dan berpedoman pada materi yang akan dikembangkan, maka peneliti merancang produk media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Ada beberapa komponen yang dikembangkan oleh peneliti sebelum menyusun video cerita animasi, pertama yaitu dengan menentukan tema cerita, ide pokok, alur cerita, dan judul pada cerita animasi. Kedua, menentukan konsep video cerita animasi yang akan dibuat. Ketiga, membuat karakter tokoh dalam cerita. Keempat, yaitu mencari dan membuat gambar latar yang sesuai dengan alur cerita. Kelima yaitu tahap pembuatan atau editing video cerita animasi dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi editing *InShot* hingga menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa video cerita animasi. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Syukhria (2021) yang menyimpulkan bahwa aplikasi *InShot* dianjurkan untuk digunakan oleh para pendidik karena mudah dan efektif, terutama jika digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Setelah produk jadi, peneliti melakukan validasi terhadap produk. Lembar validasi produk bahan ajar disusun dalam bentuk kuisioner menggunakan skala likert sebagai acuan. Validasi dilakukan dengan memberikan checklist dengan skala skor 1-4 oleh dosen ahli media dan materi, serta guru untuk mengetahui layak atau tidaknya produk. Produk dinyatakan layak apabila hasil persentase validasi  $\geq 60\%$  (Riduwan, 2014:41). Diperoleh hasil

validasi media oleh dosen ahli media yaitu 95 % menunjukkan bahwa media video cerita animasi sangat layak, dan hasil validasi materi oleh dosen ahli materi yaitu 97,5 % menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media video cerita animasi sangat layak. Hasil validasi bahan ajar oleh guru kelas juga menunjukkan persentase 93,33 % yang berarti produk sangat layak digunakan.

Meskipun demikian terdapat beberapa saran dari dosen ahli terkait suara *dubbing* agar disesuaikan dengan gender tokoh yang diperankan, serta menghilangkan suara yang tidak perlu masuk dalam video cerita animasi agar suara terdengar lebih jernih. Sehingga setelah media diperbaiki dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa media video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD sangat layak digunakan untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Selanjutnya produk dilakukan uji coba kepada siswa kelas 4 SD. Uji coba dilakukan pada saat masih diterapkannya pembelajaran secara daring, sehingga peneliti melakukan uji coba secara terbatas kepada 6 orang siswa di rumah masing-masing, di sekitar wilayah Dukuh Setro 3 Surabaya. Uji coba dilakukan melalui 2 tahap, tahap pertama yaitu siswa terlebih dahulu belajar mandiri menggunakan buku tema 1 subtema 2 yang selanjutnya siswa menjawab 5 butir pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Hasilnya 2 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan 5 dari 6 siswa hanya mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi tidak lebih dari 2 macam saja. Setelah itu peneliti melakukan tahap kedua, yaitu siswa menonton video cerita animasi yang berdurasi 7 menit dan selanjutnya menjawab 5 butir pertanyaan serupa yang telah disediakan oleh peneliti. Hasilnya 5 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan ke-6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi lebih dari 2 macam, sehingga pengembangan produk video cerita animasi “Cerita Si Sani” efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 SD, terutama saat pembelajaran daring.

Pada kegiatan uji coba dilakukan juga penilaian produk oleh siswa melalui angket respon guna mengetahui kelayakan produk dari pandangan siswa. Hasil angket respon yang telah dibagikan kepada 6 siswa selaku subjek penelitian tersebut mendapatkan persentase rata-rata 93,75 % yang berarti media pembelajaran sangat layak digunakan. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana agar penerimanya dapat mengikuti proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar dalam Purba dkk, 2020:29), sehingga pengembangan media

video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD.

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan media video cerita animasi berbasis *InShot* ini adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan produk melalui hasil saran baik dari dosen pembimbing, dosen ahli, guru, maupun siswa. Hasilnya terdapat 2 saran yaitu suara *dubbing* agar disesuaikan dengan gender tokoh animasi yang diperankan, serta menghilangkan suara yang tidak perlu masuk dalam video cerita animasi agar suara terdengar lebih jelas jernih. Sehingga perbaikan produk dari saran tersebut bisa membuat media video cerita animasi berbasis *InShot* lebih sempurna, layak, dan efektif digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan serupa juga dilakukan oleh Candraningtyas (2020) dengan jenis penelitian R&D, yang mengembangkan video animasi berbasis multikulturalisme. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Lampung bahwa kualitas produk bahan ajar sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD. Pada penelitian kali ini, peneliti bermaksud mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi editing *InShot* dengan jalan cerita, isi materi, serta visual yang berbeda namun sama-sama memuat nilai-nilai multikulturalisme. Bahan ajar pada dasarnya digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru melalui LKPD dan soal evaluasi (Prastowo dalam Pawestri & Zulfiati, 2020). Maka dari itu pada penelitian kali ini, peneliti mengembangkan bahan ajar dengan menambahkan soal evaluasi pada akhir video cerita animasi. Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pengertian dan contoh sikap toleransi, dan dapat memberi tantangan bagi siswa untuk berpikir kritis.

IPS adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tentang kehidupan manusia dalam masyarakat yang berasal dari disiplin ilmu sosial (Pratiwi, Diani dkk, 2021). Tujuan dari pembelajaran IPS pada tingkat SD adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi, Diani dkk, 2021). Maka dengan hasil penelitian berupa produk video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman, diharapkan dapat membantu guru dan orang tua dalam mempersiapkan siswa atau anak agar mampu menjadi warga negara yang baik. Serta dapat membantu siswa mencapai kompetensi dalam pembelajaran IPS kelas 4 yaitu dapat mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama sebagai identitas bangsa Indonesia.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain pengembangan produk berupa cerita animasi bertema tentang kebersamaan dalam keberagaman, dirancang menggunakan aplikasi editing *InShot* dengan hasil berupa media pembelajaran digital berupa video.

Pengembangan media pembelajaran video cerita animasi berbasis *InShot* materi kebersamaan dalam keberagaman untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dikategorikan sebagai media yang sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai bahan ajar, berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media sebesar 95 %, validasi oleh ahli materi sebesar 97,5 %, dan validasi produk oleh guru sebesar 93,33 %.

Produk efektif digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan hasil uji coba tahap pertama hasilnya 2 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan 5 dari 6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi tidak lebih dari 2 macam, tahap kedua hasilnya 5 dari 6 siswa mampu menjawab 5 pertanyaan dengan tepat, dan ke-6 siswa mampu menyebutkan macam agama, suku, dan contoh sikap toleransi lebih dari 2 macam, dan berdasarkan rekapitulasi angket siswa dengan persentase rata-rata sebesar 93,75 %.

### Saran

Bagi para pendidik, produk tersebut dapat digunakan sebagai upaya agar pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar di jaman sekarang yang serba digital, caranya yaitu membuat media video cerita animasi menggunakan aplikasi *InShot* dengan cerita atau isi materi yang berbeda. Dapat digunakan sebagai hiburan untuk mengatasi rasa bosan saat belajar dan tetap bermanfaat, dengan cara memutar video pembelajaran tersebut sebelum atau sesudah belajar.

Bagi orang tua produk dapat digunakan sebagai tontonan anak-anak sebagai upaya menanamkan sikap toleransi pada anak sejak dini, dengan cara memberi tontonan video tersebut pada anak saat waktu luang di rumah, selain visual animasi pada produk mendukung, alur cerita juga mudah dipahami dan sesuai ditonton oleh anak-anak.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa diujicobakan lagi dengan skala yang lebih besar, dengan melakukan pengembangan media dengan konsep berbeda dalam memanfaatkan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

Alannasir, W. (2016). *Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi*

- belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki*. Journal of Educational Science and Technology (EST), 2(2), 81-90.
- Asmoro, B. T., Faridah, L., & Dwinugraha, A. P. (2021). *Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Melalui Teknologi Digital Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Malang*. Karta Rahardja: Jurnal Pembangunan dan Inovasi, 3(1), 1-8.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media, LLC.
- Candraningtyas, Gracia Puspita. 2020. *Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Multikulturalisme Mengenai Sikap Menghargai Fisik Dan Keberagaman Ras Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta : universitas sanata dharma.
- Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Fahmi, R., Aswirna, P., Amelia, R., & Nurhasnah, N. (2021). *Pengembangan E-learning Menggunakan Model Inquiry Terbimbing Berbantuan Aplikasi Edmodo Terhadap Keterampilan Abad 21 Peserta Didik*. Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, 7(1), 62-74.
- Ferdianti, N. (2021). *Analisis Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Fkip Unpas).
- Mustafida, F. (2021). *Pengelolaan Kelas Multikultural: Strategi Mengelola Keberagaman Peserta Didik di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Naim, Ngainun & Syauiqi, Ahmad. 2010. *Pendidikan Multikultural: Konsep dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas ii di sd muhammadiyah danunegaran. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 6(3), 903-913.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Pratiwi, Siska dkk. 2021. *Konsep Dasar IPS*. (n.p.): Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purba, Ramen dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. (n.p.): Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. 2014. *Dasar – Dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta Cv.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Amalia, D. (2020). *Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Implementasi Karakter Toleransi di Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6(3), 382-396.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). *Dampak pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar selama covid-19*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 9-15.
- Sari, Y. M. (2014). *Pembinaan toleransi dan peduli sosial dalam upaya memantapkan watak kewarganegaraan (civic disposition) siswa*. Jurnal pendidikan ilmu sosial, 23(1).
- Sodik, F. (2020). *Pendidikan Toleransi dan Relevansinya dengan Dinamika Sosial Masyarakat Indonesia*. Tsamratul Fikri, 14(1), 1-14.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Cv. Alfabeta
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). *Pembelajaran daring berbasis Google Classroom mahasiswa pendidikan biologi pada masa wabah Covid-19*. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati, 1-10.
- Sutrisno, S. *Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 348380.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). *Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0*. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 6(2).
- Syarbaini, S. (2010). *Implementasi Pancasila melalui pendidikan kewarganegaraan*. Graha Ilmu.
- Syukhria, R., & Nurhamidah, D. (2021). *Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 21(1), 34-40.
- W.J.S Poerwadarminta. (2001). *Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Watoni, M. S. (2019). *Integritas Pendidikan Multikultural dalam Implementasi Kurikulum 2013*. AS-SABIQUN, 1(1), 142-162.
- Wibowo, D. R. (2020). *Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(2), 167-176.
- Widiyanto, D. (2017). *Pembelajaran toleransi dan keragaman dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar*.