

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATERI PENEGENALAN ASEAN KELAS VI SEKOLAH DASAR

Diniyatuazzahro

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(diniyatuazzahro.17010644140@mhs.unesa.ac.id)

Putri Rachmadyanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media video animasi dalam materi Pengenalan ASEAN di kelas VI. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan terdiri dari 5 tahapan. Penelitian ini dilakukan atas dasar temuan batasan dan permasalahan yang terjadi di SDN Gayaman Mojoanyar, yakni dalam kegiatan pembelajaran masih terbatasnya properti dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, dan ketertarikan peserta didik, dan mengakibatkan mudah kehilangan fokus dan konsentrasi peserta didik di tengah-tengah kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari lembar validasi yang ditujukan untuk validator materi dan media, serta angket respon untuk peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, kualitatif didapat dari saran dan masukan dosen pembimbing, validator ahli materi dan media, serta dosen penguji, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai validasi materi, media dan angket respon peserta didik. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas VI sebagai subjek uji coba penelitian. Dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa media Video Animasi menempati kategori sangat layak dan dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi Pengenalan ASEAN di kelas VI karena memperoleh nilai kelayakan 95% untuk materi, 92,8% untuk media, dan 93% dari angket respon peserta didik, dari kegiatan ini media Video Animasi memperoleh kategori sangat layak dan sangat menyenangkan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, ASEAN

Abstract

This type of research is development research. This research serves to determine the feasibility and response of students to animated video media in Introduction to ASEAN material in class VI. This research uses the ADDIE model and consists of 5 stages. This research was conducted based on the findings of limitations and problems that occurred at SDN Gayaman Mojoanyar, namely that in learning activities there were still limited learning properties and media used by educators to deliver learning, which had an impact on low motivation and interest of students, and resulted in them easily losing focus. and student concentration in the midst of learning activities. In this research, data collection used a research instrument consisting of a validation sheet intended for material and media validators, as well as a response questionnaire for students. The data analysis technique was carried out qualitatively and quantitatively, qualitative was obtained from suggestions and input from supervisor lecturers, material and media expert validators, and examining lecturers, while quantitative data was obtained from material validation scores, media and student response questionnaires. This research involved 20 class VI students as research trial subjects. From a series of activities that have been carried out, it can be seen that the Animation Video media is in the very appropriate category and can be used by educators in delivering Introduction to ASEAN material in class VI because it received an appropriateness score of 95% for the material, 92,8% for the media, and 93% for the student response questionnaire, from this activity the Animation Video media received the very appropriate and very enjoyable category.

Keywords: Learning media, animated videos, ASEAN

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia turut mengalami perkembangan seiring berkembangnya IPTEK. Pendidikan memiliki peran yang cukup penting untuk menentukan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan suatu lingkungan pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek-aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan (Rahman, 2022). Pendidikan tidak terbatas pada proses penyampaian informasi dan pengembangan keterampilan. Lebih dari itu, pendidikan mencakup usaha untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan potensi unik setiap individu, dengan tujuan mencapai tingkat kedewasaan dalam pola hidup pribadi dan sosial. Terselenggaranya pendidikan yang aktif dan efektif perlu ditunjang dengan kreatifitas dan inovasi seorang pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seorang pendidik dapat membuat inovasi media pembelajaran demi menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi dan membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dan strategis. Peran media pembelajaran sebagai penyalur pesan dapat menjadi stimulus untuk membuat peserta didik mampu mengoptimalkan penggunaan alat indranya dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Susanto, 2016: 316). Media pembelajaran berperan penting dalam mengklarifikasi penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu maupun tenaga (Daryanto, 2016: 5).

Media pembelajaran pada umumnya digunakan dalam proses untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar, sambil menciptakan situasi belajar yang menarik. Hal ini diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Terdapat berbagai jenis media yang dapat dipilih oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah media video animasi. Media video adalah bentuk media audiovisual yang mampu mengkomunikasikan pesan dan informasi melalui gabungan gambar dan suara (Pribadi, 2017:137). Definisi media video animasi menurut Husni (2021:17) ialah sebagai berikut: "Video animasi adalah rangkaian gambar berbeda yang diputar dengan kecepatan tertentu, menciptakan ilusi gerakan. Suara seperti percakapan, dialog, dan elemen audio lainnya mendukung penampilan gambar yang bergerak ini." Rangkaian gambar dan suara yang disatukan dalam bentuk video merupakan salah satu sarana untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran. Penerapan media video

animasi mampu meningkatkan daya tarik dalam proses pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan fleksibel dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dan sangat efisien untuk menambah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan. Menurut Rusman (2013:220) Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan, antara lain mampu menyamakan tingkat pemahaman informasi yang diterima oleh peserta didik serta efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengefisienkan waktu, dan dapat digunakan berulang-ulang.

Terkait dengan penerapan media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, pada tanggal 4 Agustus 2022, peneliti melakukan sesi wawancara dengan seorang guru kelas VI di SDN Gayaman Mojokerto. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Hasil dari sesi wawancara yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa: (1) dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pendidik mempunyai kendala keterbatasan dalam hal media pembelajaran, dengan penggunaan papan tulis sebagai alat utama dan penggunaan media poster yang terbatas hanya sesekali.; (2) saat melakukan proses pengajaran, pendidik menggunakan metode diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan penyampaian ceramah.; (3) peserta didik mengalami kendala mudah hilang konsentrasi saat kegiatan pembelajaran karena kegiatan belajar yang kurang menarik, terlebih lagi karena terbatasnya pilihan media yang dapat memikat minat peserta didik untuk fokus menyimak materi pada saat pembelajaran; (4) saat menyampaikan materi ajar, terutama di pelajaran IPS, pendidik mengalami hambatan akibat terbatasnya fasilitas media pembelajaran yang tersedia. Dalam praktiknya, pendidik hanya dapat menggunakan buku cetak sebagai media utama dengan sesekali menggunakan poster sebagai media pembelajaran.

Namun seharusnya, proses pembelajaran di Sekolah Dasar sebaiknya dilaksanakan semenarik mungkin untuk memicu semangat peserta didik sehingga dapat aktif dan memusatkan fokus pada saat menyimak materi pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPS yang disebutkan tadi mengalami beberapa kendala pada proses pembelajarannya. Pada jenjang kelas VI sekolah dasar terdapat pembelajaran tema 1 muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang salah satunya mempelajari materi tentang ASEAN. Tema ini mengenalkan negara-negara tetangga, yaitu bangsa Asia Tenggara yang perlu diketahui dan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu peserta didik dapat mengenal dan mengambil manfaat dari hubungan kerjasama antar negara di Asia Tenggara yang tergabung dalam suatu organisasi bernama ASEAN.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan dapat menumbuhkan karakter dan nilai kerjasama yang dapat dipelajari dari pembelajaran IPS khususnya materi tentang pengenalan ASEAN.

Menurut pernyataan Nadiem Anwar Makarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, ke depannya, kerja sama antarnegara dengan semangat keberagaman akan menjadi lebih penting dalam menghadapi beragam tantangan global. Masa mendatang akan melihat generasi muda Indonesia berperan sebagai perwakilan Indonesia yang berkontribusi secara positif bagi dunia. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS harus mengadopsi metode inovatif yang dapat memikat minat peserta didik sebagai subjek belajar. Pembelajaran IPS yang ideal dapat dilihat dari terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan inovatif, serta mendukung siswa untuk mengoptimalkan motivasi dan gairah belajar. Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator penyalur informasi yang hendak disampaikan kepada peserta didik dengan maksimal. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat menginspirasi minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, hal ini juga memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa dan memudahkan mereka dalam memahami dan menginterpretasikan data (Kustandi & Sucipto, 2011).

Berdasarkan fakta di lapangan, adanya kesenjangan antara kondisi riil yang telah peneliti analisis dengan kondisi ideal peneliti ingin mengembangkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan inovasi media pembelajaran “Video Animasi” untuk materi pengenalan ASEAN.

Peneliti memilih media video animasi karena, media video animasi sendiri telah dikembangkan sebelumnya oleh Widyawardani (2021) pada penelitian tersebut dikembangkan media video animasi pembelajaran untuk materi “Keberagaman Budaya Bangsaku” tematik 7 muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Media tersebut dibuat dengan Aplikasi *adobe flash* dan *adobe after effects*. Dalam penelitian tersebut, validasi dilakukan dan hasilnya menunjukkan kriteria sangat layak. Penilaian oleh para ahli menghasilkan persentase kecocokan yang tinggi, yaitu 85% untuk uji kelayakan Desain Pembelajaran (RPP), 88% untuk uji kelayakan materi mengenai keragaman budaya bangsa, dan 96% untuk uji kelayakan media video animasi pembelajaran. Perbedaan dari penelitian sebelumnya yakni terhadap proses pengembangan video animasi nantinya peneliti akan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* karena aplikasi tersebut memiliki fitur yang lebih sederhana dan lebih mudah diaplikasikan pada pengembangan video animasi sehingga membuat proses pengembangan media menjadi lebih efektif. Selain itu peneliti memilih media video animasi karena tayangan dari video animasi dapat menarik peserta didik untuk

memusatkan perhatiannya menyimak isi dari tayang video yang memuat materi pembelajaran. Situasi ini sejalan dengan pandangan Roqoyyah (2021) yang menyatakan bahwa animasi video yang memperlihatkan gambar-gambar bergerak mampu memikat perhatian peserta didik, membantu mereka untuk fokus pada konten pembelajaran yang disajikan dalam tayangan video. Namun, dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Widyawardani (2021) selain persamaan media yang akan dikembangkan terdapat perbedaan yakni penelitian yang akan dilakukan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi yang memuat materi tentang pengenalan ASEAN untuk peserta didik SD. Peneliti mengembangkan media video animasi dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora*, media video animasi ini nantinya diperuntukkan dalam pembelajaran materi pengenalan ASEAN di kelas enam SD, materi yang dimuat meliputi sejarah terbentuknya ASEAN, negara-negara yang tergabung dalam ASEAN, serta kondisi geografis dan ekonomi negara-negara ASEAN, referensi dan profil pengembangan, ilustrasi media video animasi dibuat dengan visualisasi gambar bergerak, terdapat audio yang berisi narasi penjelasan materi ASEAN yang dipaparkan dalam video animasi.

Temuan latarbelakang oleh peneliti kemudian dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis *wondershare filmora* untuk materi pengenalan ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis *wondershare filmora* untuk materi pengenalan ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis *wondershare filmora* untuk materi pengenalan ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?

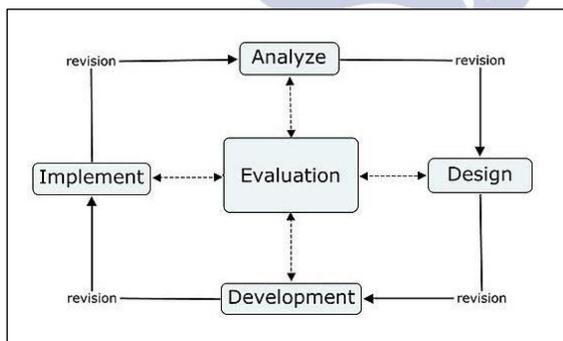
Dari rumusan masalah yang diajukan, sehingga dapat ditemukan bahwa tujuan adanya penelitian ini yakni untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran media video animasi yang diperuntukkan pada pembelajaran pengenalan ASEAN di kelas VI.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R & D) atau sering disebut dengan penelitian pengembangan. Sugiyono (2016) mendefinisikan metode penelitian pengembangan sebagai pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk khusus. Produk ini tidak selalu berbentuk benda fisik atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, atau peralatan pembelajaran di ruang kelas atau laboratorium. Produk juga dapat berupa perangkat lunak (software), seperti

program komputer untuk pengolahan data atau materi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, jenis penelitian ini akan diterapkan dalam pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tentang negara-negara ASEAN.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah metode terstruktur yang sering digunakan dalam pengembangan pembelajaran. ADDIE adalah singkatan yang mencerminkan tahapan inti dalam proses pengembangan sistem pembelajaran, yaitu: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain : (1) model ADDIE memfasilitasi evaluasi dan perbaikan yang berkelanjutan pada setiap tahap yang dilalui. Dengan demikian, produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang optimal; (2) model ADDIE memiliki pendekatan yang simpel namun penerapannya tetap terstruktur secara sistematis (Sahrul, 2018). Model ADDIE adalah suatu desain pembelajaran yang terstruktur dan mencakup 5 tahap yang dirancang secara sistematis untuk proses pembelajaran secara menyeluruh antara lain, analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE

Pertama, analisis/analysis. Pada Senin, 22 Agustus 2022 peneliti melakukan penggalan informasi mendalam mengenai hambatan dan kebutuhan dengan melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas VI SDN Gayaman Mojoanyar. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pendidik, materi, dan peserta didik.

Dari kegiatan wawancara dan analisis yang telah dilakukan peneliti, maka didapati beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, yang meliputi: (1) dalam konteks kegiatan belajar mengajar (KBM), pendidik menghadapi tantangan berupa keterbatasan opsi media pembelajaran yang tersedia, di mana papan tulis menjadi alat utama dan penggunaan media poster hanya terjadi sesekali; (2) dalam pelaksanaan pengajaran, pendidik menerapkan metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan penyampaian ceramah; (3) peserta didik mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi selama proses

pembelajaran karena pengalaman belajar yang kurang menarik, terutama disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk memusatkan perhatian pada materi pembelajaran; (4) dalam hal penyampaian materi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidik menghadapi kendala karena terbatasnya fasilitas media yang tidak memadai.

Kedua, design/perancangan. Perencanaan / perancangan menjadi fokus pengembangan tahap kedua media video animasi fokus ASEAN untuk siswa kelas enam tingkat sekolah dasar ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan brainstorming video animasi dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti gaya visual dan konten.

Ketiga, development/pengembangan. Setelah kegiatan desain media dan materi terpenuhi, maka peneliti merealisasikan desain yang direncanakan. Pada tahap ini, peneliti mengorganisir materi sesuai dengan storyboard yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Selanjutnya, peneliti menyusun gambar bergerak yang sesuai dengan pokok bahasan materi. Setelah gambar bergerak dan materi tersusun, peneliti melanjutkan dengan menambahkan audio voice over dan suara latar pada video animasi. Selanjutnya, video tersebut diekspor dalam format mp4.

Keempat, implementation/implementasi. Implementasi /uji coba media Video Animasi dilakukan di SDN Gayaman Mojoanyar terhadap peserta didik kelas VI. Dalam implementasinya, peneliti menyebarkan angket respon terhadap peserta didik agar mengetahui lebih dalam kebermanfaatan media ini terhadap kegiatan pembelajaran yang telah mereka lakukan. Hal ini dilakukan sebagai langkah peneliti untuk melakukan evaluasi/perbaikan terhadap media yang telah diuji cobakan secara langsung.

Kelima, evaluation/evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang ditempuh peneliti dalam menganalisis penggunaan media. Tahap ini dilakukan apabila pada tahapan sebelumnya masih terdapat revisi/perbaikan.

Pada penelitian ini, instrument diperlukan sebagai perangkat pengumpulan data. Instrument penelitian menurut Purwanto (2018) adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk merekam/mengumpulkan data. Instrument penelitian digunakan agar penelitian berjalan terstruktur dan memperoleh data dengan validitas yang tinggi. Instrument yang digunakan peneliti terdiri dari: (1) lembar validasi materi dan media, untuk ditunjukkan kepada validator guna mengetahui tingkat kelayakan media Video Animasi dan (2) lembar angket untuk peserta didik guna mengetahui dan mengukur respon peserta didik terhadap media Video Animasi dalam pembelajaran IPS materi pengenalan ASEAN di kelas VI SD.

Jenis data yang terkumpul adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan untuk penggalan permasalahan dan kebutuhan di lapangan, studi literature tentang pengembangan media video animasi untuk materi pengenalan ASEAN, serta dari respon dan masukan yang diperoleh dari dosen pembimbing, validator, peserta didik dan pendidik.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh peneliti melalui hasil uji ahli media dan ahli materi yang dilakukan untuk menilai kelayakan media Video Animasi dan hasil *pretest* dan *posttest*.

Data yang sudah diperoleh dari hasil validasi materi, media dan uji lapangan, maka selanjutnya data diproses dan dianalisis. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pengukuran *skala likert*.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

| Skor | Kategori |
|------|--------------|
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Buruk |
| 1 | Sangat buruk |

Instrument validasi yang telah dinilai oleh validator ahli media dan materi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor validasi diperoleh}}{\sum \text{skor validasi total}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, presentasi akhir akan dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah ini bertujuan untuk menilai tingkat kesesuaian materi dan media video animasi. Di bawah ini, akan dijelaskan panduan kriteria kelayakan untuk materi dan media pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

| Skor | Kategori |
|---------------|--------------------|
| 0.00%-20.99% | Tidak layak/valid |
| 21.00%-40.99% | Kurang layak/valid |
| 41.00%-60.99% | Cukup layak/valid |
| 61.00%-80.99% | Layak/valid |
| 81.00%-100% | Sangat layak/valid |

Data hasil keefektifan dianalisis dengan cara membagikan lembar tes (*pretest* dan *posttest*) kepada peserta didik untuk dikerjakan, sehingga peneliti dapat mengetahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Produk dikatakan efektif jika nilai *posttest* mengalami peningkatan yang konkret. Peserta didik dapat dikatakan tuntas ketika peserta didik telah mencapai nilai ≥ 75 . Persentase ketuntasan belajar dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

(Arintasari, dkk., 2019)

Tingkat keberhasilan ketuntasan belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Taraf Keberhasilan Ketuntasan Belajar

| Skor Persentase | Kriteria |
|-----------------|-------------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup Baik |
| 21% - 40% | Kurang Baik |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Baik |

Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis N-Gain untuk mengetahui adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan rumus N-Gain berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah diperoleh hasil N-Gain, kemudian melanjutkan dengan menghitung nilai peserta didik dengan menggunakan kategori N-Gain pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria N - Gain

| Persentase | Kriteria |
|-----------------------|----------|
| $-1,00 \leq g < 0,00$ | Menurun |
| $g = 0,00$ | Stabil |
| $0,00 < g < 0,030$ | Rendah |
| $0,030 \leq g < 0,70$ | Sedang |
| $0,70 \leq g < 1,00$ | Tinggi |

(Arifin dkk., 2020)

Selain menggunakan validasi dan lembar tes, untuk mendapatkan tanggapan mahasiswa sebagai pengguna, peneliti juga mengirimkan kuesioner kepada mereka. Data yang telah diisi oleh peserta didik, selanjutnya akan diolah menggunakan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor validasi diperoleh}}{\sum \text{skor validasi total}} \times 100\%$$

Setelah jumlah respon siswa diperoleh, maka akan diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk menilai kepuasan dan respon siswa terhadap media video animasi pengenalan ASEAN.

Tabel 5. Kriteria Respon Peserta Didik

| Skor | Kategori |
|---------------|-----------------------------|
| 0.00%-20.99% | Tidak menarik/menyenangkan |
| 21.00%-40.99% | Kurang menarik/menyenangkan |
| 41.00%-60.99% | Cukup menarik/menyenangkan |
| 61.00%-80.99% | Menarik/menyenangkan |
| 81.00%-100% | Sangat menarik/menyenangkan |

Media video animasi dapat dikatakan layak apabila mencapai presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam penelitian ini, sebuah produk pengembangan yang berupa film animasi telah dihasilkan dengan tujuan memperkenalkan konsep ASEAN kepada siswa kelas

empat hingga delapan sebagai bagian dari kurikulum Ilmu Politik Internasional (IPS). Penelitian pengembangan ini mengadopsi pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan inti: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah ringkasan langkah-langkah yang telah dijalankan selama proses pengembangan media video animasi:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis masalah dan kebutuhan melalui sesi wawancara dengan guru kelas enam SDN Gayaman. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2022.

Melalui proses wawancara, peneliti mendapatkan informasi berikut: (a) dalam konteks kegiatan belajar mengajar (KBM), pendidik menghadapi tantangan berupa keterbatasan opsi media pembelajaran yang tersedia, di mana papan tulis menjadi alat utama dan penggunaan media poster hanya terjadi sesekali; (b) dalam pelaksanaan pengajaran, pendidik menerapkan metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan penyampaian ceramah; (c) peserta didik mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran karena pengalaman belajar yang kurang menarik, terutama disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk memusatkan perhatian pada materi pembelajaran; (d) dalam hal penyampaian materi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidik menghadapi kendala karena terbatasnya fasilitas media yang tidak memadai. Dalam situasi ini, pendidik hanya dapat mengandalkan buku cetak sebagai media utama dan terkadang menggunakan poster sebagai tambahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mencakup analisis terhadap isi materi pembelajaran yang terdapat dalam buku tematik kelas VI kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. Peneliti mendapatkan hasil terkait materi pembelajaran yang terfokus pada tema 1 (Selamatkan Makhluq Hidup), subtema 1 (Tumbuhan Sahabatku), dengan fokus pada pembelajaran 1 yang membahas tentang negara-negara anggota ASEAN.

Setelah menemukan permasalahan di lapangan, peneliti melakukan tinjauan literatur terhadap studi terkait. Kajian terkait antara lain yang dilakukan oleh Widyawardani pada tahun 2021, Saputra dkk pada tahun yang sama, serta Alfianti dan kawan-kawan pada tahun berikutnya yaitu 2020. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa video animasi merupakan media yang sangat cocok dan efektif untuk tujuan pendidikan. Oleh karena itu, para sarjana sedang memikirkan ide-ide untuk mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan pendidikan IPS

dalam konteks pembelajaran tentang negara-negara anggota ASEAN di kelas enam. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami wilayah dan masyarakatnya. Tujuan pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memanfaatkan teknologi tercanggih yang ada saat ini.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Perencanaan menjadi fokus pengembangan tahap kedua film pembelajaran animasi fokus ASEAN untuk siswa kelas enam tingkat sekolah dasar ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan brainstorming video animasi dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti gaya visual dan konten. Berikut adalah poin-poin penting dari tahap perencanaan ini:

- a. **Desain Video Animasi:** Peneliti merancang video animasi dengan cermat. Ini mencakup pemilihan gaya visual, elemen desain, dan elemen animasi yang akan digunakan dalam video. Desain ini harus sesuai dengan target audiens, yaitu siswa kelas VI sekolah dasar.
- b. **Storyboard:** Peneliti membuat storyboard atau sketsa gambar yang menggambarkan urutan peristiwa atau materi yang akan disampaikan dalam video animasi. Storyboard berfungsi sebagai panduan untuk memudahkan pengembangan selanjutnya. Dalam hal ini storyboard perlu mengikuti struktur bahan ajar yang diambil dari topik pertama, subtopik pertama, satuan pengajaran pertama kurikulum pendidikan dasar kelas enam ASEAN, serta ekonomi, pemerintahan, dan politik.
- c. **Rancangan Isi Video Animasi:** Materi dalam video animasi harus memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi ini harus divisualisasikan menggunakan gambar bergerak (animasi) dan disertai dengan audio voice over. Gambar bergerak harus disesuaikan dengan isi materi untuk mempermudah pemahaman siswa.
- d. **Latar Belakang:** Latar belakang (background) dari gambar bergerak harus memiliki desain yang sesuai. Dalam konteks ini, latar belakang polos dengan paduan warna biru, merah, dan abu-abu digunakan. Warna-warna ini mungkin terkait dengan tema ASEAN.
- e. **Spesifikasi Produk Pengembangan:**
 - 1) **Penggunaan Aplikasi:** Video animasi direncanakan akan dibuat menggunakan aplikasi Wondershare Filmora.
 - 2) **Opening Video:** Opening video harus memuat judul video, identitas pengembang,

dosen pembimbing, dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

- 3) Isi Materi: Materi yang disajikan dalam video animasi harus mencakup Karakteristik Geografis dan Kehidupan Sosial Budaya, Ekonomi, Politik di Wilayah ASEAN.
- 4) Format Materi: Materi harus disampaikan dalam bentuk gambar bergerak, tulisan, dan audio voice over.
- 5) Backsound: Untuk menunjang daya tarik video animasi, backsound atau musik latar harus disertakan.

Akses Video: Video animasi dapat diunduh melalui tautan (link) atau diakses langsung melalui QR Code. Ini memudahkan siswa dan pendidik untuk mengakses video tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengorganisir materi sesuai dengan storyboard yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Selanjutnya, peneliti menyusun gambar bergerak yang sesuai dengan pokok bahasan materi. Setelah gambar bergerak dan materi tersusun, peneliti melanjutkan dengan menambahkan audio voice over dan suara latar pada video animasi. Selanjutnya, video tersebut diekspor dalam format mp4. Selanjutnya, video animasi ditransfer ke hyperlink Google Drive yang telah ditentukan dan kemudian diubah menjadi *QR Code*. Berikut merupakan tampilan hasil video animasi yang telah dikembangkan:

Tabel 6. Hasil Pengembangan Video Animasi

| Keterangan | Gambaran Produk |
|--------------------------------------|-----------------|
| Judul Video dan identitas pengembang | |
| Ucapan Pembuka | |

| Keterangan | Gambaran Produk |
|------------|-----------------|
| Isi Materi | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Keterangan | Gambaran Produk |
|------------|--|
| | <p>Karakteristik Geografis Dan Kehidupan Sosial Budaya, Ekonomi, dan Politik Negara-Negara Anggota ASEAN</p> <p>AMLUKI ARUPABIS GHAJAHAT ARYALAM AISHOORI</p> |
| Penutup | <p>TERIMA KASIH</p> |

Terdapat proses validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk melihat apakah produk yang telah dibuat dapat digunakan. Kemudian, komentar, saran, dan masukan dari hasil validasi tersebut akan digunakan sebagai titik tolak penelitian untuk melakukan perubahan terhadap produk yang telah dibuat sebelum digunakan di SDN Gayaman, Mojoanyar Kec. Mojoanyar Kabupaten Mojokerto. Berikut hasil validasi Video Animasi berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi pengenalan ASEAN:

a. Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi materi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

| No. | Aspek | Skor Maks. | Skor Validasi |
|--------------------------|-------------------|--------------|---------------|
| 1. | Kesesuaian Materi | 15 | 15 |
| 2. | Isi Materi | 10 | 8 |
| 3. | Penggunaan Bahasa | 15 | 15 |
| Jumlah | | 40 | 38 |
| Persentase Skor Validasi | | 95% | |
| Kriteria | | Sangat Valid | |

Dari hasil validasi yang telah dilakukan validator juga memberikan saran, terkait data statistik jumlah penduduk

seharusnya menggunakan data terbaru maksimal 3 tahun terakhir. Berikut hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 8. Revisi Materi Media

| Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|--|---|
| <p>Tahun 2016 Populasi Penduduk Sejumlah 261,9 juta Jiwa</p> | <p>Tahun 2021 Populasi Penduduk Sejumlah 273,75 juta Jiwa</p> |
| <p>Tahun 2016 Populasi Penduduk Sejumlah 31,19 juta Jiwa</p> | <p>Tahun 2021 Populasi Penduduk Sejumlah 33,5 juta Jiwa</p> |
| <p>Saran: Data populasi penduduk sebaiknya diambil dari data terbaru maksimal 3 tahun terakhir.</p> | <p>Setelah direvisi: Data populasi penduduk yang dicantumkan merupakan data pada tahun 2021. <i>sumber :</i> https://linktr.ee/aseanpedia</p> |

b. Validasi Ahli Media

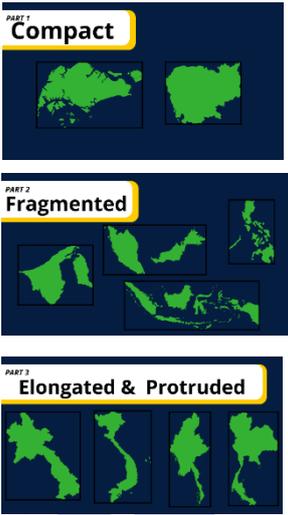
Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli media berupa video animasi yang memuat materi pengenalan ASEAN untuk kelas VI sekolah dasar. Validator ahli media yakni Bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. Validasi dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023. Hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 9. Validasi Ahli Media

| No. | Aspek | Skor Maks. | Skor Validasi |
|--------------------------|---------------------|--------------|---------------|
| 1. | Tampilan | 35 | 32 |
| 2. | Penyajian | 20 | 20 |
| 3. | Pengoperasian Media | 15 | 13 |
| Jumlah | | 70 | 65 |
| Persentase Skor Validasi | | 92,8% | |
| Kriteria | | Sangat Valid | |

Dengan skor persentase validitas sebesar 92,8 persen, ujian ini tergolong sangat valid. Pihak yang melakukan validasi juga mengatakan bahwa video animasi tentang geografi, budaya, ekonomi, dan politik ASEAN dapat dipecah menjadi segmen-segmen yang lebih kecil agar siswa tidak bosan.. Untuk itu, peneliti mengubah video tersebut dengan membaginya menjadi tiga bagian berdasarkan bentuk geografis negara-negara ASEAN. Peneliti melakukan perubahan sebagai berikut:

Tabel 10. Validasi Revisi Media

| Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|---|---|
|  |  |
| <p>Saran: Sebaiknya video dibagi dalam beberapa <i>part</i></p> | <p>Video telah dibagi menjadi 3 part: <i>Part 1</i> berdurasi 5 menit 54 detik <i>Part 2</i> berdurasi 5 menit 21 detik <i>Part 3</i> berdurasi 4 menit 38 detik</p> |

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba lapangan merupakan tahap implementasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Peneliti sejauh ini telah mengujicobakan proses pengembangan produk media video animasi di SDN Gayaman Mojoanyar, sebuah sekolah dasar negeri di Mojokerto.

Sebanyak dua puluh siswa berpartisipasi dalam tahap uji coba penelitian, yang dilaksanakan pada tanggal Rabu, 27 September 2023. Tujuan dari program percontohan ini adalah untuk mengevaluasi respons siswa kelas enam terhadap media video animasi sebagai alat untuk memperkenalkan materi tentang ASEAN. Rangkaian kegiatan uji coba tersebut terdiri dari langkah-langkah berikut:

- Persiapan seluruh peserta didik sebelum memulai kegiatan.
- Peserta didik diberi lembar pretest dan mengerjakan pretest sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan awal peserta didik.
- Setelah mengerjakan pretest peserta didik diajak untuk memulai kegiatan pembelajaran.

- Dimulai dengan sesi tanya jawab singkat, yang diikuti dengan penyajian media video animasi (diproyeksikan melalui layar lcd di depan kelas).
- Sesuai dengan materi yang telah disampaikan melalui media video animasi, dilakukan sesi tanya jawab.
- Kemudian peserta didik diberi lembar posttest untuk dikerjakan setelah pembelajaran selesai guna mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memenuhi batas KKM yang ditetapkan yakni ≥ 75 .
- Pada akhir kegiatan, peserta didik diberikan angket atau kuisioner respon untuk diisi sesuai dengan tanggapan mereka terhadap media video animasi yang digunakan selama kegiatan tersebut.

Tabel 11. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

| No | Nama | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|--|-------------|---|-----------------|
| 1 | APNS | 60 | 90 |
| 2 | AZ | 40 | 80 |
| 3 | AAR | 40 | 90 |
| 4 | AK | 60 | 90 |
| 5 | BB | 30 | 80 |
| 6 | CL | 80 | 100 |
| 7 | HES | 20 | 80 |
| 8 | ISR | 40 | 90 |
| 9 | KRA | 30 | 80 |
| 10 | KAAR | 20 | 80 |
| 11 | MANP | 40 | 80 |
| 12 | MAS | 80 | 100 |
| 13 | MVHS | 80 | 100 |
| 14 | MZM | 30 | 80 |
| 15 | NNL | 20 | 70 |
| 16 | NNF | 40 | 80 |
| 17 | PY | 20 | 80 |
| 18 | PDA | 20 | 70 |
| 19 | SCP | 20 | 70 |
| 20 | ZN | 20 | 80 |
| | Mean | 52,5 | 85,5 |
| Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik | | <p>Hasil Nilai <i>Pretest</i></p> $P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$ $P = \frac{3}{20} \times 100\%$ <p>P = 15% (Sangat Tidak Baik)</p> <p>Hasil Nilai <i>Posttest</i></p> $P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$ $P = \frac{17}{85} \times 100\%$ <p>P = 15% (Sangat Baik)</p> | |

Hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan metode *N-Gain score*. Berikut merupakan hasil efektivitas dari penggunaan media Video Animasi Pengenalan ASEAN :

Tabel 12. Rekapitulasi Nilai *N-Gain Score*

| No | Nama | <i>N-Gain Score</i> | <i>N-Gain Score (%)</i> | Kriteria |
|----|-------------|-------------------------|-------------------------|---------------|
| 1 | APNS | 0,75 | 75 | Tinggi |
| 2 | AZ | 0,6 | 60 | Sedang |
| 3 | AAR | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 4 | AK | 0,75 | 75 | Tinggi |
| 5 | BB | 0,6 | 60 | Sedang |
| 6 | CL | 1 | 100 | Tinggi |
| 7 | HES | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 8 | ISR | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 9 | KRA | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 10 | KAAR | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 11 | MANP | 0,66666 7 | 66,66667 | Sedang |
| 12 | MAS | 1 | 100 | Tinggi |
| 13 | MVHS | 1 | 100 | Tinggi |
| 14 | MZM | 0,8 | 80 | Tinggi |
| 15 | NNL | 0,4 | 40 | Sedang |
| 16 | NNF | 0,66666 7 | 66,66667 | Sedang |
| 17 | PY | 0,6 | 60 | Sedang |
| 18 | PDA | 0,57142 9 | 57,14286 | Sedang |
| 19 | SCP | 0,5 | 50 | Sedang |
| 20 | ZN | 0,66666 7 | 66,66667 | Sedang |
| | Mean | 0,72857 1429 | 72,85714 286 | Tinggi |

Berdasarkan pada tabel tersebut, terlihat persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* sebesar 15% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Tidak Baik” dan hasil *posttest* yang diperoleh sebesar 85% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun hasil nilai *N-Gain* sebesar

0,73 yang menunjukkan kriteria “Tinggi” dengan persentase *N-Gain* sebesar 72,85%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Pengenalan ASEAN sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti, media video animasi mendapat respon dan antusias yang tinggi dari peserta didik. Hal ini di buktikan dengan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Angket Respon Peserta Didik

| No. | Pernyataan | Skor | | | | |
|--------------------------|---|--------------------------------------|----|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Saya dapat memahami dan memperoleh banyak informasi tentang materi Pengenalan ASEAN. | 19 | 1 | | | |
| 2. | Saya tertarik dan suka dengan gambar dan animasi yang ada pada video. | 7 | 13 | | | |
| 3. | Saya dapat memahami Bahasa yang terdapat pada video animasi dengan mudah. | 9 | 8 | 2 | 1 | |
| 4. | Saya dapat membaca dan melihat dengan jelas tulisan, gambar, dan animasi yang ada pada media video animasi. | 17 | 3 | | | |
| 5. | Saya dapat menyimak video animasi dengan mudah. | 14 | 6 | | | |
| 6. | Saya merasa lebih konsentrasi Ketika belajar materi Pengenalan ASEAN menggunakan media video animasi. | 14 | 6 | | | |
| 7. | Saya semakin semangat mempelajari Karakteristik Geografis dan Kehidupan Sosial Budaya negara-negara anggota ASEAN karena media video animasi. | 17 | 1 | 2 | | |
| Jumlah Nilai | | 651 | | | | |
| Persentase Skor Validasi | | 93% | | | | |
| Kriteria | | Sangat menyenangkan / Sangat disukai | | | | |

Hasil perhitungan rekapitulasi angket respon peserta didik mencapai hasil 93% . Berdasarkan hasil perhitungan dari angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi untuk materi pengenalan ASEAN di kelas VI sangat disukai oleh peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah ini dilaksanakan untuk menilai pencapaian tujuan pengembangan, dengan tujuan melakukan perbaikan melalui kegiatan tindak lanjut yang tepat. Setelah menyelesaikan berbagai proses penilaian, baik melalui penilaian validator maupun implementasi di lapangan, peneliti menggabungkan hasil evaluasi sebagai berikut:

- a. Perbaikan pada materi berdasarkan saran dari validator ahli materi, yakni dengan mencantumkan data statistik jumlah penduduk terbaru maksimal 3 tahun terakhir.
- b. Perbaikan pada media berdasarkan saran dari validator ahli media, yakni dengan membagi video menjadi beberapa *part*.

B. Pembahasan

Hasil akhir penelitian ini berupa media video animasi untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas VI SD tentang asal usul ASEAN dalam konteks IPS. Paradigma penelitian ADDIE yang digunakan meliputi tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Peneliti menghasilkan layout media video animasi yang memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar dengan menggabungkan teks, visual, dan skema warna. Windura (dalam Silmi, 2018) menyatakan bahwa anak-anak lebih memperhatikan pembelajaran melalui media yang menyertakan animasi dan visual berwarna. Oleh karena itu, peneliti perlu memadukan berbagai aspek untuk menghasilkan sebuah video animasi yang dapat digunakan sebagai pengenalan ASEAN dan berbagai minat belajar siswa.

Ahli media dan materi dapat melakukan uji validasi konten video animasi, dan hasilnya dapat dimanfaatkan. Uji kelayakan media dilakukan oleh dua orang ahli yaitu validator ahli materi yang kemudian menghasilkan hasil valid 95%. Namun validator ahli media memberikan sejumlah saran untuk penyempurnaan, antara lain pemutakhiran data statistik angka kependudukan di negara-negara anggota ASEAN dari tahun 2016 hingga 2021. Proses validasi media dilanjutkan setelah validasi konten selesai, sehingga menghasilkan hasil validasi sebesar tingkat kepercayaan 92,8%. Namun validator ahli media juga memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan, seperti membagi animasi berdurasi 12 menit menjadi segmen-segmen yang lebih kecil. Karena kedua validator menemukan bahwa video animasi memenuhi kriteria

mereka, kami yakin dapat menyebut ini sebagai aplikasi yang "sangat layak". Menurut Nuraini (2022), suatu media pembelajaran dikatakan sangat layak atau sah jika mencapai tingkat keberhasilan 61% atau lebih tinggi.

Temuan uji validasi media menunjukkan bahwa media video animasi menarik karena mempertimbangkan preferensi anak sekolah dasar dalam pemilihan warna backdrop dan gambar animasi. Karena kekuatannya untuk membangkitkan emosi dan membangkitkan rasa ingin tahu, warna dan gambar yang digunakan dalam produksi media sangat penting ketika membuat film animasi dengan tujuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Paramita (2019) juga menyatakan hal serupa, dengan menyatakan bahwa penggunaan warna yang dipilih dengan baik dapat berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk menarik perhatian di kelas.

Setelah selesainya tahap uji validitas materi dan media serta masukan dari para ahli, tahap uji coba lapangan pun dimulai. Dua puluh anak kelas VI berpartisipasi dalam studi percontohan di SDN Gayaman Mojoanyar Mojokerto. Tujuan dari pengujian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana reaksi pengguna atau pelajar terhadap penggabungan media video animasi ke dalam konten pengenalan ASEAN.

Hasil dari program percontohan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media video animasi. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat persentase 93% pada rekap kuesioner yang dijawab siswa. Siswa berpartisipasi aktif dan antusias dalam sesi tanya jawab dengan peneliti saat mengikuti kegiatan uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat berguna untuk tujuan pendidikan.

Singkatnya, media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai wahana penyebaran ilmu pengetahuan tetapi juga sebagai sarana membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat siswa terhadap ilmu tersebut. Rachmadyanti (2019:63) menggarisbawahi pentingnya guru mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, antara lain dengan menciptakan materi pembelajaran yang menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Arsyad (2014:19), ada empat fungsi utama media pembelajaran: atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi. Berdasarkan masukan siswa yang dikumpulkan dari proyek percontohan menggunakan media video animasi, jelas bahwa jenis media ini memenuhi keempat tujuan tersebut.

Fungsi atensi atau perhatian mengacu pada bagaimana media digunakan untuk menangkap dan mempertahankan minat siswa selama pengajaran. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan nomor 2 dan 6 pada survei tersebut dengan persentase 87% dan 94%, yang menunjukkan bahwa media video animasi yang memperkenalkan ASEAN mempunyai peran sebagai

perhatian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi pengenalan ASEAN yang dibuat peneliti dapat melibatkan dan memotivasi siswa saat sedang belajar. Menggaungkan pemikiran Supriyatna (dikutip dalam Silmi, 2018) yang berpendapat bahwa media pendidikan harus berfungsi sebagai alat untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, saya katakan setuju dengan pernyataan tersebut. Fungsi perhatian media pembelajaran dengan demikian dipenuhi oleh media video animasi memperkenalkan ASEAN.

Fungsi afektif berkaitan dengan kemampuan media untuk menginspirasi dan melibatkan pengguna di kelas. Siswa memberikan nilai 95% pada item pernyataan ketujuh pada kuisioner karena mereka merasakan adanya aspek emosional dalam media video animasi pengenalan ASEAN. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran efektif dalam melibatkan siswa, meningkatkan tingkat perhatian mereka, dan memperkenalkan mereka pada materi baru.

Fungsi kognitif media adalah tentang bagaimana media membantu siswa memahami dan mengingat informasi yang mereka pelajari. Pernyataan pertama dalam angket respon siswa mendapat persentase 99%, menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam memenuhi fungsi kognitif dalam konteks pengenalan ASEAN. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat materi ketika disajikan dalam format video animasi. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Isti (seperti yang dikutip dalam 2020:24) bahwa media video animasi mampu menggambarkan materi dengan jelas melalui gambar bergerak, menarik perhatian siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan.

Fungsi kompensatoris media adalah tentang bagaimana media membantu siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami materi. Fungsi ini dapat dievaluasi selama proses pembelajaran, ketika siswa dapat menghubungkan informasi yang mereka peroleh setelah menyimak pembelajaran dengan bantuan media video animasi pengenalan ASEAN. Fungsi ini berbeda dari fungsi perhatian, afektif, dan kognitif yang dapat dievaluasi melalui kuisioner respon siswa.

Keefektifan media video animasi pengenalan ASEAN dalam pembelajaran IPS ditinjau dari hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* serta N-Gain Score. Berdasarkan pada **Tabel 12.**, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yang diperoleh yakni 15% dengan kriteria “Sangat Tidak Baik” dan hasil *posttest* yang didapatkan sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Baik” (Jannah & Julianto, 2022). Kemudian hasil nilai N-Gain pada **Tabel 4.8** yaitu 0,73 yang menunjukkan kriteria “Tinggi” dengan persentase N-

Gain 72,85%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi pengenalan ASEAN “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Arifin, dkk., 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan alternatif yang efektif dibandingkan dengan media tradisional dan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pengantar Ilmu Pendidikan Sosial di kelas VI sekolah dasar. Ini karena media tersebut mampu memenuhi empat fungsi utama media pembelajaran: atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan alternatif yang efektif dibandingkan dengan media tradisional dan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pengantar Ilmu Pendidikan Sosial di kelas VI sekolah dasar. Ini karena media tersebut mampu memenuhi empat fungsi utama media pembelajaran: atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

PENUTUP

A. Simpulan

Temuan dan pembahasan peneliti menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS pada materi pengenalan ASEAN kelas VI SD. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validitas, pengembangan Media video animasi materi pengenalan ASEAN dinyatakan “Sangat Valid” pada uji validitas media dengan perolehan nilai persentase 92,8% dan uji validitas materi dengan perolehan persentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dalam hal ini Media video animasi materi pengenalan ASEAN dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
2. Berdasarkan angket respon peserta didik, Media video animasi materi pengenalan ASEAN memperoleh nilai persentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Menyenangkan”. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa Media video animasi materi pengenalan ASEAN sangat praktis digunakan.
3. Berdasarkan score hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yakni 15% dengan kriteria “Sangat Tidak Baik” dan hasil *posttest* yang diperoleh sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Baik”. Adapun hasil nilai N-Gain sebesar 0,73 yang menunjukkan kriteria “Tinggi” dengan persentase N-Gain 72,85%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa Media video animasi

materi pengenalan ASEAN “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan rangkaian tahapan penelitian yang telah dijalani, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Pertama, media video animasi layak digunakan oleh pendidik sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan materi pengenalan ASEAN di kelas VI sekolah dasar. Kedua, dalam proses pengembangan media video animasi, diperlukan peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi Wondershare Filmora agar dapat menghasilkan media yang sesuai dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Hikmawati, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Negara - Negara Anggota ASEAN dengan Pendekatan VCT (Value Clarification Teaching). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 110-117.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Nugiasari, V., & Guspatni, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint-iSpring Terintegrasi Multipel Representasi Kimia Pada Materi Asam Basa Kelas XI SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Prasetyono, T. (2019). *Mengenal ASEAN dan Negara - Negaranya*. Semarang: ALPRIN.
- Rachmadyanti, P., Gunansyah, G., & Subagio, F. M. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Dari Barang Bekas Bagi Guru-Guru SD Di Kecamatan Wonosalam Jombang Jawa Timur. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 7(1), 62-71.
- Riduwan. (2012). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.