

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON “HAKAN” PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SISWA KELAS IV SDN LIDAH KULON IV SURABAYA

Dimas Nuswantoro

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan dimasnuswantoro@mhs.unesa.ac.id

Vicky Dwi Wicaksono

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan vickywicaksono@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan didalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *powtoon* dengan judul HAKAN yang bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan hasil kevaliditasan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* HAKAN materi hak dan kewajiban siswa kelas IV (2) Mendeskripsikan hasil kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* HAKAN pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban siswa kelas IV. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Model penelitian yang digunakan PLOOMP, akan tetapi dalam prosedur penelitian ini tahapan yang digunakan hanya sebatas kriteria kevalidan dan kepraktisan. Penelitian yang dilaksanakan mendapatkan hasil dua kriteria kelayakan antara lain: (1) Kriteria kelayakan validasi materi sebesar 95,37% (layak), dan kriteria kelayakan validasi media sebesar 90,21% (layak); (2) Kriteria kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% (praktis), dan kriteria kelayakan kepraktisan uji coba skala besar sebesar 98,62% (praktis); uji coba skala kecil yang dilaksanakan pada kelas IVA dan Uji coba Skala besar dilaksanakan pada Kelas IVB SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran HAKAN memenuhi kedua kriteria kelayakan.

Kata kunci: HAKAN, Pengembangan media pembelajaran, Powtoon, dan Video Animasi.

Abstract

The development in this research is to develop instructional media in the form of powtoon based animated video media with the title HAKAN which aims to: (1) Describe the results of validity of the development of video learning media animation powtoon HAKAN material rights and obligations of students of class IV (2) Describe the practicality of the development of instructional media animated powtoon HAKAN video on Civic Education subject matter of rights and obligations of fourth grade students. The subject of this research is the students of grade IV in Lidah Kulon Elementary School IV / 467 Surabaya. The research model used by PLOOMP, but in this research procedure the stages used are only limited to the criteria of valid and practicality. The research conducted to get the result of two criteria of eligibility are: (1) The criterion of material validation validity is 95,37% (feasible), and media validation feasibility criterion is 90,21% (feasible); (2) Criteria for practicality in small-scale testing of 96.29% (practical), and the criteria of practicality of large-scale practicality of 98.62% (practical); small-scale trials conducted in the IVA class and large scale trials are conducted at IVB Lidah Kulon Elementary School IV / 467 Surabaya. So it can be concluded HAKAN learning media meets both eligibility criteria.

Keywords: HAKAN, Development of learning media, Powtoon, and Animation Video.

PENDAHULUAN

Identitas suatu bangsa dikenali melalui manusia yang memiliki kebudayaan sebagai wujud adanya pendidikan didalamnya. Oleh karena itu pendidikan nantinya mewujudkan bangsa yang berkualitas untuk mengembangkan kemampuan, bentuk, dan watak

sehingga nantinya dapat dijadikan martabat bangsa. Tujuan adanya pendidikan sejatinya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang nantinya menjadi estafet bangsa sebagai ujung tombak pemegang kekuasaan negara dengan cara membekali peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, dan mandiri. Pada penyelenggaraan pendidikan semua anak bangsa dijamin memperoleh pendidikan sesuai dengan UU RI Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan serta sesuai dengan Permendikbud Nomer 19 tahun 2016 dengan mencanangkan pendidikan di Indonesia minimal 12 tahun. Hal ini dapat menggambarkan suatu hak bangsa Indonesia sama, tanpa adanya perbedaan baik warna kulit, agama, kelamin, suku, ras, maupun tingkatan sosial dan ekonomi. Pendidikan di negara Indonesia memiliki tujuan mendidik bangsanya menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan merupakan suatu unsur penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara melalui kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya di Sekolah Dasar, memiliki karakteristik materi pembelajaran yang sangat rasional untuk mempersiapkan warga negara yang baik melalui kegiatan pembelajaran penanaman nilai yang tercermin dalam Pancasila. Salah satu kaitan materi yang sangat rasional dalam mempersiapkan warga negara yang baik adalah materi hak dan kewajiban warga negara. Kaitannya dengan kalimat sebelumnya yaitu hak membekali peserta didik untuk mengetahui apa saja yang dapat diterima sebagai warga negara Indonesia, sedangkan kewajiban merupakan suatu kegiatan yang diberikan oleh seorang warga negara yang baik. Pembelajaran Hak dan Kewajiban merupakan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang memiliki cakupan materi yang sangat luas dikarenakan karakteristik materi ini memberikan sistem nilai yang memberikan contoh-contoh hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Sehingga nantinya materi tersebut dapat diaplikasikan kedalam kehidupan.

Kompetensi yang diberikan terhadap pembelajaran materi hak dan kewajiban yang memiliki cakupan karakteristik yang luas berupa contoh-contoh untuk peserta didik, diperlukan suatu perantara antara peserta didik dan ketercapaian kompetensi pembelajaran. Suatu Perantara tersebut lebih dikenal dengan istilah media pembelajaran. Media pembelajaran alat bantu menyampaikan pesan-pesan guna mengantarkan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran menurut Djamarah (dalam Arief, 2012 : 24). Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu instrument yang dapat membantu guru untuk

mengantarkan peserta didik dalam ketercapaian kompetensi-kompetensi pembelajaran dan juga dapat menarik antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Maret 2018 di SDN Lidah Kulon IV Surabaya peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran yang bersumber dengan buku peserta didik tematik 9, dan dalam kegiatan pembelajaran aktivitas peserta didik hanya berdiskusi mengenai materi dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Kemungkinan hal ini terjadi dikarenakan guru sering mengajak peserta didik berdiskusi mengenai materi dan guru kurang menggunakan media pembelajaran sebagai sumber dan sarana pembelajaran. Mengingat pemaparan Piaget (dalam Sumantri, 2009) peserta didik sekolah dasar dalam tahapan operasional konkret yang dideskripsikan peserta didik membutuhkan media untuk menyelesaikan permasalahan. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran harus memerhatikan karakteristik materi dan media, sehingga penggunaan media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara bentuk suku kata media pembelajaran terdapat dua buah suku kata dimana media adalah sebuah alat perantara atau pengantar peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran di kelas sehingga nantinya peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan atau ketuntasan pembelajaran. Broove (dalam Roymond, 2009: 64) berpendapat bahwa media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan sebagai alat mengirim pesan. Jadi dapat ditarik suatu simpulan mengenai media pembelajaran merupakan alat yang menjembatani antara peserta didik dan pendidik untuk memahami pelajaran yang didapatkan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2014:29) media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas dan memudahkan pemahaman peserta didik dalam menerima informasi agar tidak terlalu monoton pada kegiatan pembelajaran yang satu arah, selain itu dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran yang sedang diterimanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran media pembelajaran antara lain Media pembelajaran dapat mengatasi karakteristik peserta didik yang berbeda setiap individunya, Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar, Media pembelajaran dapat mengubah paradigma pembelajaran berbasis buku dan ruang kelas, Media pembelajaran memungkinkan adanya hubungan langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, Media menghasilkan menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik, Media meningkatkan

minat belajar peserta didik, Media meningkatkan motivasi dan merangang anak untuk belajar; Media merupakan suatu alat bantu untuk peserta didik belajar mengenai materi yang memiliki karakteristik materidari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Penggunaan media dalam pembelajaran diawali dengan gagasan mengembangkan media pembelajaran. Banyak gagasan sebagai upaya pengembangan suatu media berbantuan dengan perkembangan teknologi. Dimana teknologi sangat berkaitan dengan pendidikan yang merupakan suatu wujud dalam dunia pendidikan yang dapat membantu proses pendidikan khususnya pembelajaran berupa media pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari kriteria-kriteria pengembangan sehingga nantinya media pembelajaran yang dihasilkan memiliki nilai kelayakan apabila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam pengembangan media nantinya dapat dijadikan sumber pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Mengingat kegiatan pembelajaran PPKn menekankan pada penanaman nilai, mencari solusi, mencari suatu permasalahan yang tidak selamanya dapat terjadi dan dapat dijadikan bahan ajar oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Media video animasi memiliki daya tarik sendiri dalam penggunaannya, peserta didik akan disuguhi suatu video animasi pembelajaran yang memiliki kontent berupa perpaduan antara animasi dan materi. Video animasi pembelajaran yang dimaksud adalah *powtoon*. Media *powtoon* “HAKAN” dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran di sekolah SD Lidah Kulon IV Surabaya, hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran, di sekolah tersebut LCD jarang digunakan, dikarenakan media yang digunakan tidak berbasis pada digital seperti media video animasi.

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar. *Powtoon* merupakan penyedia pembuatan content creator video animasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan fungsinya sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di atas yang memerlukan suatu media pembelajaran dalam

kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan maka memerlukan suatu tindak lanjut dengan mengadakan suatu penelitian mengenai “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* “HAKAN” PADA MATA PELAJARAN Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan KELAS IV SDN LIDAH KULON IV SURABAYA” sehingga nantinya peneliti mendapatkan suatu kesimpulan mengenai pengembangan video animasi *powtoon* pada mata pelajaran PPKn khususnya materi hak dan kewajiban.

Dengan demikian peneliti nantinya membuat suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon*, peneliti memilih menggunakan media video animasi *powtoon* karena perlu adanya suatu media baru yang digunakan untuk menarik simpati peserta didik dalam proses belajar dan mengajar terutama pada materi Hak dan Kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2011: 297) R&D merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakannya produk tersebut. Sedangkan menurut Seels & Richey (dalam Setyosari, 2012:215):

Development research, as opposed to simple instructional development, has been defined as “the systematic study of designing, developping and evluating instructional programs,m procesess and products that must meet the criteria of internal consistency and effectvienes”.

Pemaparan penelitian R&D menurut Richey berbeda dengan pengembangan pembelajaran sederhana. Penelitian R&D merupakan penelitian sistematis untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Dengan pemaparan metode penelitian R&D menurut Sugiyono dan Richey sejalan dengan tujuan peneliti yang akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn bernama “HAKAN” dengan pokok bahasan Hak dan Kewajiban yang dikemas dalam suatu perangkat berbasis untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar.

Model yang digunakan dalam penelitian R&D yaitu model Plomp & Nieven. Hal ini adanya relevansi penelitian R&D Plomp ini dengan pemaparan Richey and Nielson (dalam Akker, 1996 : 4):

“Have provided the most comprehensvie overview and analysis of 'developmental research' the sub domain od educational techonology so far, the

mention as its ultimate aim: 'improving the proseses of instructional design, development, and evaluation'. Based on either situatiuon-spesifict problem solving or generalizzed inquiry prosedure”.

Pemaparan tersebut menjelaskan bahwa media yang dikembangkan melalui R&D model Ploomp dan Nieveen berdomain pada teknologi pendidikan yang memerlukan proses perancangan, instruksional pengembangan, dan evaluasi. Maka dari itu sangatlah relevansi jika dalam mengembangkan media “HAKAN”. Adapun fase dalam model ini, peneliti melakukan kegiatan awal dalam Fase Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*), fase perancangan (*Design*), fase Realisasi/konstruksi (*Realization/Construction*), fase pengujian, Evaluasi, Revisi (*Test, Evaluation, adn Revision*) dan fase Implementasi (*Implementation*). Berikut ini penjelasan fase R&D Plomp and Nieven pada penelitian “HAKAN”:

1. Fase *Preliminary Research*

Fase ini merupakan tahapan awal dalam pengembangan menurut Plomp. Plomp dan Van de Wolde (1992:8) memaparkan:

“in this investigation important elements are the gathering and analysis of information, the definition of the problem and the planning of the possible continuation of the project.”

Pemaparan diatas menjelaskan setiap peneliti dalam fase ini diminta untuk menginvestigasi peserta didik dan guru dalam kegiatan dengan mengumpulkan, menganalisis informasi, definisi masalah dan rencana lanjutan dari pengembangan media pembelajaran. Mencari refrensi dari beberapa sumber penelitian yang membahas media pembelajaran yang disenangi anak usia sekolah dasar kelas IV.

- a) Melakukan kegiatan wawancara mengenai kegiatan pembelajaran PPKn dikelas IV Sekolah Dasar mengenai kegiatan pembelajaran dan penugasan.
- b) Mengamati kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pada saat ini kegiatan pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Saat pembelajaran didapatkan media pembelajaran masih kurang menarik simpati peserta didik, dan juga kurang mampu mengkonkretkan materi dan tidak memberikan pengalaman kepada anak untuk mendapatkan materi.
- c) Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut banyak melakukan aktviitas lainnya seperti berbicara dalam kelas mengenai game *mobile legend*.
- d) Melakukan kuesioner mengenai media video animasi *Powtoon*.
- e) Melakukan pencarian media pembelajaran berbasis video animasi.

2. Fase *Design*

Setelah melakukan kegiatan investigasi awal dalam fase *Preliminary research*, menurut Plomp (1997:6) karakteristik dalam tahapan ini merupakan generasi dri semua bagian-bagian pemecahan, membandingkan dan selanjutnya peneliti melakukan perancangan media pembelajaran video animsi *Powtoon* “HAKAN”. Desain yang dibuat didasarkan pada materi Hak dan Kewajiban pada mata pelajaran PPKn, serta perancangan data pada website online penyedia pembuatan konten *powtoon*. Tahapan fase pendesainan untuk membuat media pembelajaran media video animasi “HAKAN” antara lain:

- a) Menetapkan materi dan Tujuan pembelajaran.

Materi yang akan diaplikasikan pada media pembelajaran media video animasi “HAKAN” adalah pada materi Hak dan Kewajiban . Hal ini didasarkan pada kesulitan jika guru mengajar materi Hak dan Kewajiban dengan menggunakan metode ceramah yang dirasa kurang efektif. Materi Hak dan Kewajiban juga terdapat KD dan Indikator:

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Tema Kekayaan Negeriku	
Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menghargai kewajiban dan hakwarga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.	1.2.1.Mempraktekkan sikap menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam Memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.	2.2.1.Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagaim warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air.
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai	3.2.1. Menyebutkan beberapa contoh pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga

warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
	3.2.2. Menjelaskan beberapa contoh pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
4.2 Menyajikan hasil Identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1. Menyajikan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

b) Pengumpulan *background*, *Font*, gambar, *dubbing* dan tombol

Dalam pembuatan media video animasi “HAKAN” selain memerlukan *flowchart* dan *Storyboard* diperlukan juga suatu *background* dan *background* yang nantinya menambah nilai ketertarikan peserta didik dalam memainkannya. *Font* baik berupa angka dan huruf yang nantinya sesuai dengan *Visualisasi* yang sesuai, *Dubbing* juga diperlukan untuk mendapatkan karakteristik media audio sebagai penunjang pemahaman peserta didik. Kemudian gambar animasi berupa karakter anak kecil dan karakter anak dewasa, beserta konten-konten yang dibutuhkan, semua sudah tersedia di website *powtoon*, media sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang dibutuhkan. Semua karakteristik dalam tahapan pengumpulan *background*, *font*, gambar dan tambahan video disesuaikan dengan materi pembelajaran.

3) Fase *Realization /Construction*

Dalam fase ini, peneliti merealisasikan suatu program yang telah dibangun melalui *storyboard* dan *flowchart*. Pembangunan media video animasi tersebut dimulai dari analisis kebutuhan point dalam *flowchart* seperti rumus, *dubbing* suara dan merumuskan konten-konten. Konten-konten yang dibutuhkan dalam tampilan seperti animasi, deskripsi penyusunan konten tambahan berupa video peristiwa, menyusun lembar validasi ahli bahasa, materi dan media. Sedangkan *dubbing* suara digunakan untuk menjadikan “HAKAN” lebih menarik dengan memperkuat suara materi.

4) Fase *Test, Evaluation, and Revision*

Pada fase ini kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain, memproses, mengelola dan menganalisis hasil data yang nantinya dipergunakan untuk menarik kesimpulan dan mencari suatu solusi yang telah dibuat mengenai sistem kelayakan desain yang telah terpenuhi atau tidak, melalui validitas ahli (materi, media, bahasa, dan praktisi pendidikan) dan uji coba produk di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model PLOOMP yang memiliki empat Fase penelitian yaitu, Fase Studi Pendahuluan (*Preliminary Research*), Fase Desain (*Design*), Fase Pengembangan (*Development*), Fase Implementasi (*Implementation*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampai tahap Implementasi saja. Mengingat data yang dibutuhkan peneliti sudah terpenuhi dalam tahapan tersebut.

Pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* HAKAN dimulai dari tahapan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik SDN Lidah Kulon IV/467 Surabaya Kelas IV pada tanggal 10 Maret 2018. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Maret 2018 di SDN Lidah Kulon IV Surabaya peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran yang bersumber dengan buku peserta didik tematik 9, dan dalam kegiatan pembelajaran aktivitas peserta didik hanya berdiskusi mengenai materi dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Kemungkinan hal ini terjadi dikarenakan guru sering mengajak peserta didik berdiskusi mengenai materi dan guru kurang menggunakan media pembelajaran sebagai sumber dan sarana pembelajaran. Mengingat pemaparan Piaget (dalam Sumantri, 2009) peserta didik sekolah dasar dalam tahapan operasional konkret yang dideskripsikan peserta didik membutuhkan media untuk menyelesaikan permasalahan. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran harus memerhatikan karakteristik materi dan media, sehingga penggunaan media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran diawali dengan gagasan mengembangkan media pembelajaran. Banyak gagasan sebagai upaya pengembangan suatu media berbantuan dengan perkembangan teknologi. Dimana teknologi sangat berkaitan dengan pendidikan yang merupakan suatu wujud dalam dunia pendidikan yang dapat membantu proses pendidikan khususnya pembelajaran berupa media pembelajaran. Pada pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari kriteria-kriteria pengembangan sehingga nantinya media pembelajaran yang dihasilkan memiliki nilai kelayakan apabila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam pengembangan media nantinya dapat dijadikan sumber pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Mengingat kegiatan pembelajaran PPKn menekankan pada penanaman nilai, mencari solusi, mencari suatu permasalahan yang tidak selamanya dapat terjadi dan dapat dijadikan bahan ajar oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

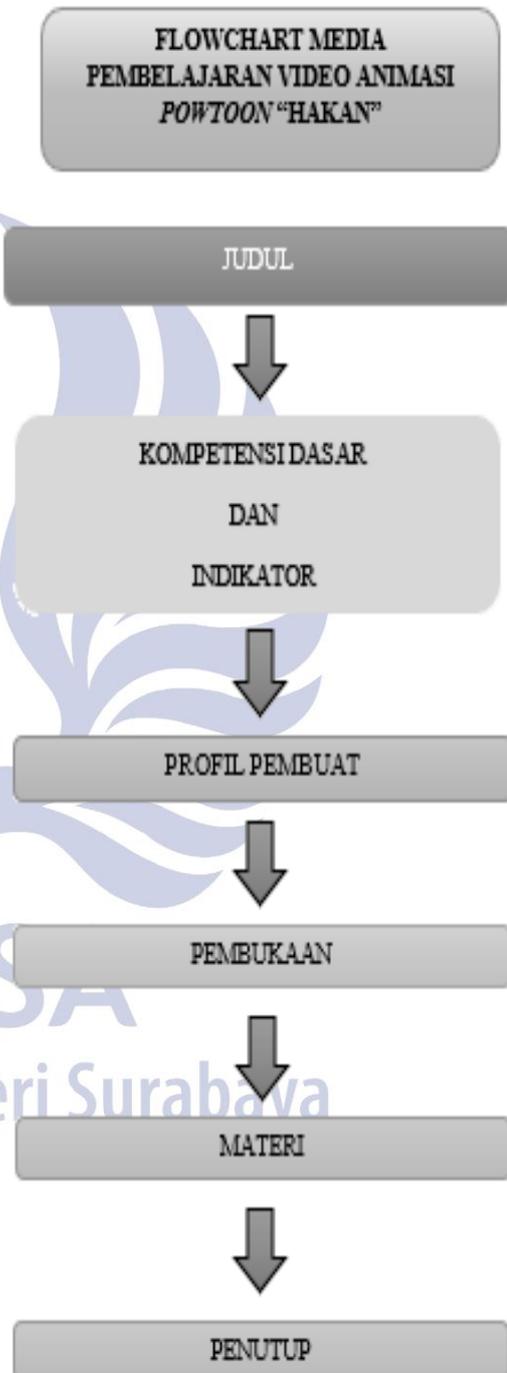
Media video animasi memiliki daya tarik sendiri dalam penggunaannya, peserta didik akan disugahi suatu video animasi pembelajaran yang memiliki konten berupa perpaduan antara animasi dan materi. Video animasi pembelajaran yang dimaksud adalah *powtoon*. Media *powtoon* "HAKAN" dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran di sekolah SD Lidah Kulon IV Surabaya, hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, proyektor, serta komputer atau laptop, hal ini merupakan kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran, di sekolah tersebut LCD proyektor jarang digunakan, dikarenakan media yang digunakan tidak berbasis pada digital seperti media video animasi.

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar. *Powtoon* merupakan penyedia pembuatan content creator video animasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan fungsinya sebagai Video Animasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran.

Peneliti membutuhkan suatu aplikasi pendukung untuk mewujudkan media pembelajaran video animasi *powtoon* sehingga peneliti menggunakan media *websapps* dan *software Adobe Premiere Pro* dengan menggunakan proses editing. Proses editing meliputi penyesuaian Dubbing, backsound dan video pendukung. setelah analisis karakteristik siswa, peneliti melakukan analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 yang akan dimuat dalam kegiatan pembelajaran yaitu materi Hak dan Kewajiban.

Setelah tahapan analisis dilakukan, peneliti lanjut pada tahap kedua yaitu pendesainan. Dimana tahapan ini peneliti menetapkan materi yaitu Hak dan

Kewajiban sebagai konten materi. Membuat desain berupa *flowchart*, *storyboard*, konten isi *storyboard* berupa materi, gambar (*background*, *font size*, *animasi pendukung*), gerak, suara, penyusunan timeline nya. Sesudah tahap analisis, peneliti mrlakukan tahapan pengembangan dimana tahapan ini peneliti melakukan pengembangan video animasi *powtoon* HAKAN sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahapan analisis.



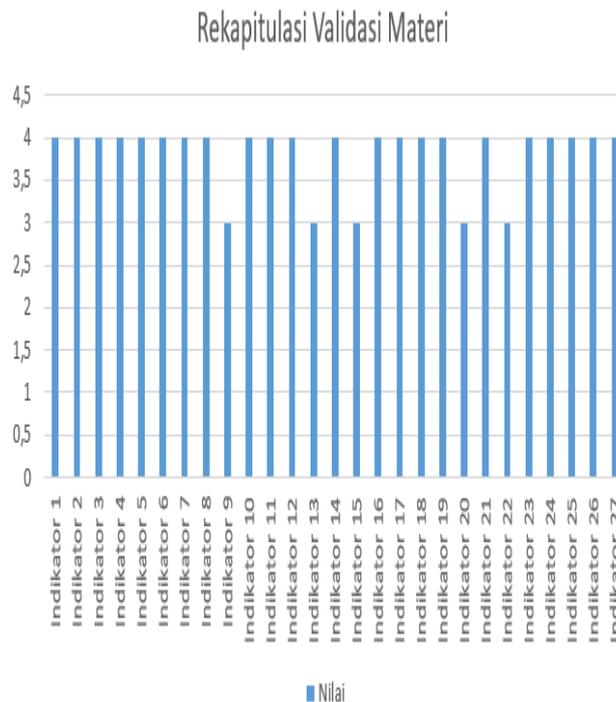
Gambar 1 Flowchart Media Pembelajaran HAKAN

Pada tahapan Pengembangan selain menghasilkan *prototype* satu, peneliti juga melakukan validasi materi dan validasi media pembelajaran. Kegiatan validasi pertama dilakukan pada validasi materi terlebih dahulu, kemudian apabila tidak adanya perbaikan konten materi, peneliti melanjutkan pada validasi media pembelajaran. Tahapan validasi materi apabila belum valid, peneliti tidak dapat melakukan penilaian validasi ke validasi materi.

Kegiatan validasi pertama yaitu validasi materi. Validator materi yaitu ibu Sri Yanti, S.Pd, SD sebagai validator materi untuk menilai kaitan materi yang disajikan telah memenuhi kelayakan materi. Pada tahapan tersebut validator ahli memberikan masukan bahwa media sudah bagus tetapi volume yang dihasilkan kurang keras, sehingga peserta didik kurang bisa menangkap penjelasan materi. Setelah dilakukan revisi, peneliti mendapatkan hasil angket yang dijumlahkan skor yang didapatkan sebesar 103 dari 27 pernyataan indikator dengan kriteria keseluruhan sangat baik, apabila diskor rata-rata yaitu 3,81 apabila di Persentasakan yaitu 95,37% atau dapat dikatakan layak dalam kriteria validasi materi. Dari penilaian keseluruhan diatas, peneliti melakukan analisis setiap aspek. Aspek tersebut diantaranya aspek relevansi materi diperoleh angka 20,00 atau dengan rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan keseluruhan aspek relevansi yang tersebar dalam indikator 1 sampai dengan indikator 4 mendapatkan hasil kategorikan sangat baik. Aspek pengorganisasian materi diperoleh hasil perhitungan 27,00 atau dapat dihitung rata-rata nilai 3,85 dengan kategori sangat baik. Apabila dihitung rata-rata Persentasanya didapatkan 96,25% atau dapat dikatakan kriteria layak. Perhitungan tersebut diperoleh skor 3 didapatkan pada indikator 9, dikarenakan adanya kekurangan point materi yang telah dijelaskan pada pokok bahasan materi dan telah direvisi. Aspek Audio dan video materi diperoleh angka 29,00 dan rata-rata 3,625 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 90,625% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Mengenai analisis skor 3 pada indikator 14, indikator 15 dan indikator 19, yang pertama salah satu video pendukung ada yang kurang memberikan penjelasan materi, yang kedua dikarenakan resolusi video yang tergolong kecil yaitu 480p yang menyebabkan video kurang jernih atau jelas, ketiga dikarenakan dubbing suara yang digunakan terhadap beberapa karakter animasi belum sesuai terhadap penjelasan materi pada revisi pertama. Aspek bahasa diperoleh angka 7,00 dan rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 87,5% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Aspek efek bagi strategi strategi pembelajaran diperoleh angka 20,00 dan rata-rata 4 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 100% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh angka 22,00 dan rata-rata 3,66 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 91,6% atau dapat dikatakan kriteria sangat

layak. Aspek tampilan visual diperoleh angka 18,00 dan rata-rata 3,60 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 90% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Dengan analisis media pembelajaran pada validasi materi, dapat disimpulkan bahwa media valid secara materi.

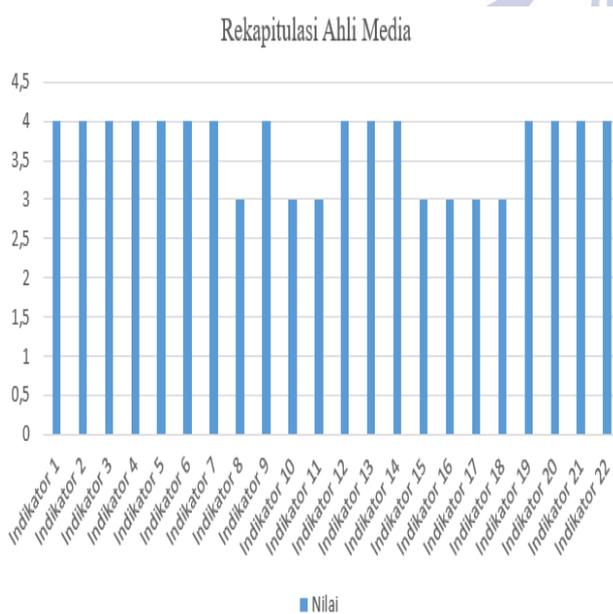
Diagram 1 Rekapitulasi Validasi Materi



Setelah dikatakan layak pada kriteria validasi materi, peneliti melakukan validasi media. Validator media yaitu Ibu Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd. Validator tersebut memberikan saran melakukan beberapa perbaikan yang perlu, yang pertama yaitu slide bagian KD dan indikator ditambahi dan di pisah sendiri-sendiri hal ini bertujuan agar tidak terlalu padat tulisan yang ada pada tampilan slide KD dan Indikator. Kedua yaitu warna huruf pada KD dan Indikator diganti dengan warna hitam karena pada video yang pertama huruf yang ada berwarna putih hampir sama dengan background warnanya sehingga tidak terlalu kelihatan. Yang ketiga suara pada animasi ayah diberikan tambahan suara. Keempat yaitu beberapa penggantian font yang terdapat pada media diperbaiki agar tidak huruf kapital semua. Setelah dilakukan revisi, peneliti mendapatkan hasil angket yang dijumlahkan skor yang didapatkan sebesar 83 dari 23 pernyataan indikator dengan kriteria keseluruhan sangat baik, apabila diskor rata-rata yaitu 3,60 apabila di Persentasakan yaitu 90,21% atau dapat dikatakan layak dalam kriteria validasi media. Skor tersebut didapatkan dari beberapa aspek penilaian. Aspek yang pertama yaitu efek bagi strategi strategi pembelajaran diperoleh angka 20,00 dan rata-rata 4 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 100% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Aspek yang kedu yaitu aspek efek bagi strategi strategi pembelajaran diperoleh angka 19,00 dan rata-

rata 3,80 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 95% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Mengingat tidak semua peserta didik akan semangat belajar apabila media pembelajaran tersebut hanya didapatkan dari sebuah video animasi saja. Aspek ketiga yaitu aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh angka 18,00 dan rata-rata 3,60 dengan kategori sangat baik, dan apabila dijadikan Persentase didapatkan 90% atau dapat dikatakan kriteria sangat layak. Skor 3 didapatkan pada indikator 10 dan indikator 11 hal ini dikarenakan sistem *touch* dan *drag* pada Video Animasi ini terdapat kendala dan program yang pernah mengalami sistem operasi yang eror yang pernah diketahui oleh validasi media sebelum direvisi oleh peneliti.

Diagram 2 Rekapitulasi Validasi Media

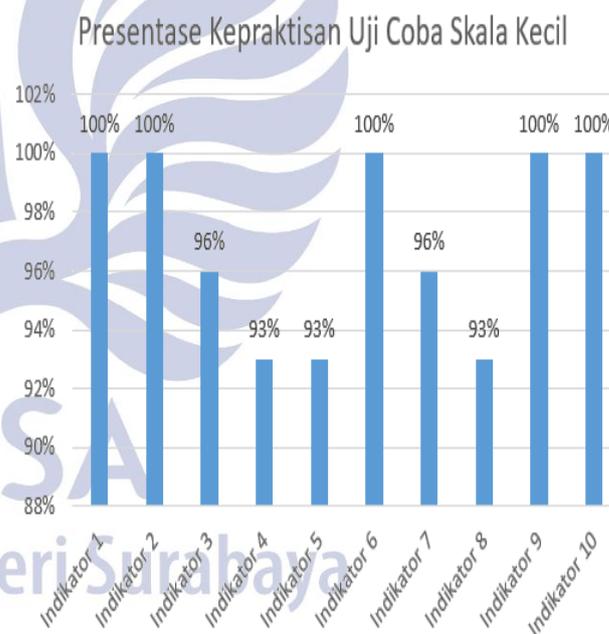


Dengan analisis media pembelajaran pada validasi media, dapat disimpulkan bahwa media valid secara media dan layak digunakan untuk menjadi media pembelajaran. Setelah kegiatan validasi materi dan media didapatkan hasil media pembelajaran sangat layak. Peneliti melakukan tahapan implementasi dengan melakukan uji coba skala kecil dan skala besar. Instrument Uji coba kepraktisan skala kecil merupakan suatu kegiatan untuk mengukur tingkat kepraktisan skala kecil dengan tujuan selain mengetahui kepraktisan, peneliti lebih menekankan pemberian saran yang nantinya dapat menjadikan media pembelajaran lebih sesuai harapan pengguna nantinya atau mengatasi kendala-kendala yang dihadapi. Sedangkan uji coba skala besar ditujukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan akhir media pembelajaran setelah mengalami perbaikan berupa saran dari pengguna skala kecil.

Tingkat kepraktisan uji coba skala kecil didapatkan dari pernyataan “Ya” dalam angket yang dirancang dengan dua pilihan jawaban. Dari 27 peserta didik didapatkan 260 jawaban “Ya” yang tersebar dari 10

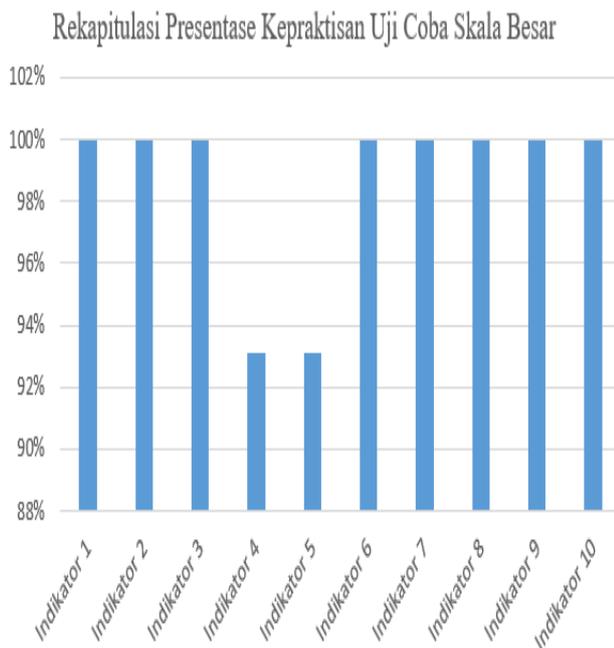
pernyataan indikator, sedangkan 10 jawaban “Tidak” dikarenakan pada tahap awal pengenalan media pembelajaran video animasi, yaitu proyektor yang bermasalah. sebanyak 2 responden, terdapat seorang peserta didik yang tidak mudah memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut, 2 orang peserta didik yang menyatakan bahwa soal tidak terdapat pada materi dalam media video animasi *powtoon* HAKAN, 2 orang peserta didik yang menyatakan media pembelajaran kurang dapat memberikan pemahaman sehingga siswa apabila mengerjakan soal kurang bisa. Sehingga sebaran angket tersebut mendapatkan 260 pilihan jawaban “Ya” atau sebesar 985,18 % tingkat kepraktisannya sehingga dapat disimpulkan bahwa media praktis. Sehingga saran dari uji coba skala kecil, peneliti tidak digunakan seluruhnya dikarenakan hanya terdapat beberapa responden lebih dari 70% menyatakan praktis pada setiap indikatornya, mengenai pendistribusian yang nantinya memang peneliti untuk mempermudah akses video animasi *powtoon* ini media ini akan di upload di youtube, tujuannya ialah agar mempermudah guru untuk melihat dan mendownload media.

Diagram 3 Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Skala Kecil



Tingkat kepraktisan uji coba skala besar sama dengan angket yang diberikan pada uji coba skala kecil. Hasil uji coba skala besar didapatkan 286 jawaban “Ya” yang tersebar 10 pernyataan indikator, dengan 4 jawaban tidak yang tersebar pada indikator 4 dan 5 mengenai apakah dengan media pembelajaran peserta didik mampu mengerjakan soal setelah melihat media pembelajaran. Sehingga apabila dijumlah total jawaban “Ya” sebesar 286 atau sebesar 98,62% untuk tingkat kepraktisan uji coba skala besar.

Diagram 4 Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Skala Besar



PENUTUP

Simpulan

Didalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* HAKAN dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* “HAKAN” menggunakan model Ploomp yaitu Fase Studi Pendahuluan (*preliminary researc*), Fase Desain (*Design*), Fase Pengembangan (*Development*), Fase Implementasi (*Implementation*), Penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementasi, mengingat data yang diperlukan oleh peneliti sudah mencukupi.

Kelayakan media pembelajaran video animasi *powtoon* “HAKAN” pada kriteria kevalidan materi didapatkan sebesar 103 dari 27 pernyataan indikator dengan kriteria keseluruhan sangat baik, apabila diskor rata-rata yaitu 3,81 apabila dipresentasikan yaitu 95,37% atau dapat dikatakan layak dalam kriteria validasi materi.

Kelayakan media pembelajaran video animasi *powtoon* “HAKAN” pada kriteria kevalidan media pembelajaran didapatkan sebesar 83 dari 23 pernyataan indikator dengan kriteria keseluruhan sangat baik, apabila diskor rata-rata yaitu 3,60 apabila dipresentasikan yaitu 90,21% atau dapat dikatakan layak dalam kriteria validasi media.

Kelayakan media pembelajaran video animasi *powtoon* “HAKAN” pada kriteria kepraktisan uji coba skala kecil didapatkan 260 pilihan jawaban “Ya” atau sebesar 985,18

% tingkat kepraktisannya sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran praktis.

Kelayakan media pembelajaran video animasi *powtoon* “HAKAN” pada kriteria kepraktisan uji coba skala besar didapatkan 286 jawaban “Ya” atau sebesar 98,62% untung tingkat kepraktisan uji coba skala besar dapat disimpulkan media pembelajaran praktis.

Media video animasi “HAKAN” memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan antara lain yaitu, kekurangan nya adalah media ini memerlukan bantuan alat gadget dan membutuhkan bantuan alat elektronik, cocok digunakan untuk sekolah dasar yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai seperti proyektor, komputer atau laptop, dapat juga menggunakan handphone. Kelebihan dari media video animasi ini, ekstensi berupa .mp4 yang artinya penggunaannya tidak hanya di laptop atau komputer, tetapi pendistribusiannya dapat menggunakan handphone, atau media online lain. Praktis untuk dibawa kemana saja, dan mudah untuk di download karena tersedia di link youtube yang sudah disediakan, atau download menggunakan google drive.

Media video animasi ini memiliki beberapa kekurangan yaitu tidak adanya listrik untuk menayangkan media ini, penggunaannya memerlukan proyektor serta laptop atau komputer. Pembuatan yang sangat rumit dan memerlukan aplikasi pendukung berupa adobe premiere pro dan audacity untuk menghasilkan dubbing yang bagus serta mendapatkan hasil yang maksimal diperlukan skill dasar editing untuk memahami beberapa software yang digunakan.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu Pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* HAKAN mengalami banyak kendala. Sehingga peneliti memberikan saran kepada peneliti baik yang akan memanfaatkan media pembelajaran ini, atau pengembang lainnya sebagai berikut:

Penelitian pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan berbantuan *software* dan *websapps* diharapkan belajar lebih mendetail mengenai program yang nantinya akan dibuat. Perlunya penguasaan materi dan media yang akan dibuat agar media yang dihasilkan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya.

Penelitian dan pengembangan yang nantinya mengambil materi kelas IV, diharapkan lebih melakukan persiapan lebih awal kurang lebih 3 bulan sebelum kelas IV libur sekolah. Penelitian pengembangan sebaiknya berani mengambil langkah untuk melakukan 2 kriteria kelayakan, yaitu pada tingkat kevalidan dan kepraktisan saja.

DAFTAR PUSTAKA

Fathurohman. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*.
Yogyakarta : Nuha Litera.

UU RI Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan
Nasional (SISDIKNAS) pasal 5 ayat 1

Permendiknas No. 22 Tahun 2006

Permendikbud Nomer 19 tahun 2016

Roymond H. Simamora, *Buku Ajar Pendidikan Dalam
Keperawatan*, (Jakarta: EGC,(2009), h.64.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada.

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*,
(Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 4.

Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja
Grafindo Persada, 2008), h. 233.

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*,
(Jakarta: Kencana, 2012), h.21- 22.

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,
(Jakarta: Rajawali Press, 2001), h.100.

Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,
(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h.101.

