

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERUPA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI SISWA KELAS 3 SDN NGELOM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TENTANG KEADAAN CUACA

Much. Arbi Ilyasak

PGSD, FIP, UNESA (much.arbi.17010644111@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

PGSD, FIP, UNESA (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi terhadap masalah yang ditemukan guru kelas 3 saat memberikan materi pembelajaran tematik kepada peserta didik. Guru tersebut merasa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan kurang efektif dan inovatif sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan yang memicu malasnya peserta didik ketika mengikuti pembelajaran karena kurang termotivasi dengan cara penyampaian materi yang masih manual tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga memengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima materi. Untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan media pembelajaran audio visual yang inovatif berupa video animasi dengan memanfaatkan software yang mendukung pembuatan media tersebut untuk kelas 3 SD. Jenis penelitian yang disusun adalah penelitian pengembangan versi Borg and Gall. Penelitian ini terdiri atas 10 tahapan tetapi kemudian dimodifikasi menjadi 7 tahapan dikarenakan pandemik “COVID-19” dan adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Oleh karena itu, tahapan penelitian hanya dibatasi sampai pada penilaian validasi. Validasi pengembangan produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media audio visual berupa video animasi telah mendapatkan skor validasi oleh ahli media dengan presentase 79% dan memperoleh skor validasi ahli materi dengan presentase 85%. Dapat disimpulkan mengenai produk pengembangan merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media audio visual, motivasi belajar, pemahaman materi, pembelajaran tematik.

Abstract

This research is motivated by the problems found by grade 3 teachers when providing thematic learning materials to students. The teacher feels that the teaching and learning activities carried out are less effective and innovative so that it makes the learning atmosphere boring which triggers the laziness of students when participating in learning because they are less motivated by delivering manual material without using learning media so that it affects students' understanding in receiving the material. To overcome this problem, innovative audio-visual learning media are needed in the form of animated videos by utilizing software that supports the creation of these media for 3rd grade elementary school. The type of research organized is the Borg and Gall version of development research. This study consisted of 10 stages but was later modified into 7 stages due to the “COVID-19” pandemic and the limitations of time, cost and energy. Therefore, the research stage is only limited to the validation assessment. Product development validation is carried out by media experts and material experts. The results of the assessment showed that the audiovisual media in the form of animated videos had received a validation score by media experts with a percentage of 79% and obtained an amteri expert validation score with a percentage of 85%. It can be concluded that product development is a suitable media to be used as a learning medium.

Keywords: audio visual media, learning motivation, material understanding, thematic learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat

berpengaruh penting untuk meningkatkan perkembangan generasi muda sebagai penerus bangsa, serta pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik yang

dapat berperan dalam kehidupan bermasyarakat, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat, hal tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan pemberian bimbingan, pelatihan dan pengajaran. Pendidikan juga menjadi kebutuhan pokok setiap warga negara Indonesia yang selalu mengharapkan peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai unsur pokok dalam pembangunan kemajuan negara. Di Indonesia, pendidikan dianggap sangatlah penting sehingga mempunyai maksud dan tujuan tertentu seperti yang telah ditegaskan di dalam Pasal 31 ayat (1) dan (2) Undang-undang Dasar 1945 yang menyebutkan bahwa “*Setiap Warga Negara berhak mendapatkan pendidikan. Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya*”. Selanjutnya landasan operasionalnya diatur di dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*”.

Pada tahun 2020, masyarakat diseluruh belahan dunia telah dihebohkan dengan adanya penyakit berupa virus yang menyerang kehidupan masyarakat diseluruh dunia termasuk indonesia. Virus tersebut dinamakan Coronavirus 19 atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan COVID-19. Virus ini menyerang jaringan pernapasan dan imune manusia yang pada umumnya memiliki gejala ringan hingga berat. Virus Covid-19 ini muncul kembali dengan jenis baru yang berhubungan dan satu keluarga dengan SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*) dan beberapa jenis flu lainnya (Bender, 2020:2). Di masa pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negara termasuk Indonesia menyebabkan seluruh aspek disuatu negara menjadi terganggu salah satunya Aspek Pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia menjadi kacau sejak diberlakukannya pembatasan sosial atau *social distancing*. Menurut WHO (2020), salah satu upaya yang harus dilakukan untuk mencegah penyebaran ini adalah dengan pembatasan sosial atau *sosial distancing*. Kemendikbud (2020) telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Menindaklanjuti hal tersebut, pemerintah mengambil keputusan untuk mewujudkan pembelajaran jarak jauh di Indonesia atau yang disebut dengan pembelajaran daring.

Di Indonesia, sistem pembelajaran daring sangat dianjurkan diberbagai sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD). Dengan adanya pemberlakuan hal semacam ini membuat guru dan peserta didik tidak dapat bertatap muka

secara langsung di kelas karena pandemi Covid-19 yang sedang melanda di Indonesia sehingga mengarahkan pada implementasi pembelajaran daring. Menurut Isman (dalam Dewi, 2020:56), pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran, dilakukan secara virtual dan menambah kemandirian belajar siswa. Sedangkan, menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011), pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Masa pandemi Covid-19 memaksa guru sebagai tenaga pendidik, tetap dituntut menjalankan pendidikan di sekolah. Pembelajaran diharuskan tetap berlangsung agar pendidikan terjamin. Tugas pokok dan fungsi guru yang melekat tetap akan dilaksanakan, karena guru diharapkan menjalankan pendidikan dan pembelajarannya, maka guru dituntut kreativitasnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pembelajaran daring itu biasanya merupakan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru secara interaktif melalui video conference (Muhammad, 2020). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring ternyata tidak sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bu Farokha selaku wali kelas 3 di SDN Ngelom juga menuturkan bahwa selama diberlakukannya sistem pembelajaran daring banyak peserta didik yang malas, bosan dan kurang bersemangat saat melakukan pembelajaran melalui *Zoom* atau *Whatsapp* dikarenakan pengaruh faktor lingkungan sekitar serta kurangnya motivasi dari dalam maupun luar peserta didik tersebut supaya bisa lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Di dalam motivasi juga terdapat keinginan yang sangat tinggi sehingga peserta didik yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan peserta didik yang baik dalam belajar akan menjadikan peserta didik tersebut semangat dalam belajar dan mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketetapan tindakan menuju suatu tujuan. Motivasi merupakan suatu tindakan tertentu dimulai dari suatu dorongan (David Krec dkk, 1962:19). Motivasi terdiri dari kata motif yang merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Motif merupakan suatu kondisi atau disposisi internal. Motivasi merupakan sebuah dorongan secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuannya. Motivasi bisa berasal dari dalam diri dan dari orang lain, baik itu dari guru, keluarga dan teman. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan serius dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksima dan memuaskan, tetapi apabila peserta didik tidak memiliki

motivasi belajar maka akan selalu merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peran motivasi dalam proses pembelajaran dapat diibaratkan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin. Pengertian motivasi menurut Oemar (2003:105106) ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk meninjau dan memahami motivasi, ialah (1) motivasi dipandang sebagai suatu proses. Pengetahuan tentang proses ini dapat membantu guru menjelaskan tingkah laku yang diamati dan meramalkan tingkah laku orang lain, (2) menentukan karakteristik proses ini berdasarkan petunjuk-petunjuk tingkah laku seseorang. Motivasi belajar yang memadai dapat mendorong peserta didik menjadi aktif untuk berprestasi di dalam kelas dan bisa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dengan baik.

Memahami merupakan tujuan pembelajaran ranah kognitif setelah mengingat, taksonomi bloom revisi Anderson dalam (Gunawan dan Palupi, 2016). Terdapat enam tingkatan dalam taksonomi Bloom, yaitu (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) mencipta. Kemampuan memahami merupakan kemampuan dasar yang penting untuk dikuasai peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Peserta didik tidak hanya mengingat tetapi juga memahami, oleh sebab itu pemahaman materi perlu dikuasai sejak sekolah dasar (SD). Anak sekolah dasar berada pada periode perkembangan kognitif tahap operasional konkret (Ibad, 2015). Anak masih belajar dengan menggunakan objek konkret untuk mengembangkan intelektualnya. Mereka mulai sudah dapat memahami tentang menulis, berhitung dan berkorespondensi (menghubungkan antara bentuk dan isi) serta sudah mulai belajar berpikir secara abstrak namun masih sederhana (Dessty, 2014).

Sebagai guru yang baik mesti harus bisa memahami dan mengetahui apakah materi yang disampaikan kepada peserta didik benar-benar dapat dipahami oleh peserta didik, karena terkadang ketika guru bertanya apakah mereka memahami materi yang telah diberikan, mereka hanya mengangguk dan juga biasa mereka akan menyahut bahwa mereka semua sudah paham namun pada kenyataannya mereka belum paham. Hal seperti ini yang perlu dijadikan catatan bagi guru untuk dituntut menerapkan metode atau cara yang bisa mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Pemahaman diartikan sebagai proses, perbuatan, cara memahami, atau menanamkan. Sedangkan pengertian lebih luasnya, pemahaman merupakan perangkat standar program pendidikan yang merefleksikan kompetensi sehingga dapat mengantarkan peserta didik untuk menjadi kompeten dalam berbagai bidang kehidupan. Seorang peserta didik dapat dikatakan paham yaitu apabila dia dapat membangun hubungan atau mengkonstruksikan inti dari berbagai ranah pengetahuannya atau menciptakan inti dari beberapa objek. Peserta didik yang paham biasanya

mampu mengkoneksikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan yang baru didapatkannya.

Menanggapi permasalahan tersebut, seorang guru harus bisa menggali apa saja yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik semisal dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan meskipun dilakukan secara daring. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan maka dari itu dibutuhkan sebuah terobosan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jadi, seorang guru harus bisa berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media yang dapat mendukung dan membantu guru saat menyampaikan materi secara online seperti menggunakan media sosial, misalnya media sosial yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran berbasis online yaitu *Whatsapp*, *Zoom*, dan *Google meet* atau guru juga bisa memanfaatkan media yang lainnya untuk membuat sebuah media audio visual yang kreatif dan menarik bagi peserta didik misalnya aplikasi online seperti *Powtoon* maupun *Animaker*. Media pembelajaran semacam itu bisa dijadikan sebagai media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik tentang keadaan cuaca secara menarik kepada peserta didik selama melaksanakan pembelajaran secara daring.

Penggunaan teknologi sebagai sumber informasi, sumber belajar, sistem dan kualitas layanan telah memberikan dampak positif pada masa pandemi ini yang sebagian besarnya bermanfaat bagi proses pembelajaran daring (Abbas, E. W., 2019). Sesuai dengan perkembangan zaman yang sudah semakin maju dengan adanya teknologi yang sangat canggih diberbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk peserta didik. Dengan adanya bantuan internet dan aplikasi-aplikasi yang canggih guru bisa membuat sebuah media virtual yang menyenangkan seperti membuat media audio visual.

Azhar Arsyad (2014: 6) menyatakan bahwa “media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas”. Dalam pendidikan media digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Hujair AH Sanaky (2013: 4) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa media berguna sebagai perantara pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar dapat dengan mudah mencapai tujuan pengajaran dengan efektif dan efisien. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik itu orang, alat, benda, dan sebagainya) yang dapat membantu guru dalam mengajar sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah serta mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya (Muhammad Ramli, 2012).

Menurut Sukiman didalam bukunya bahwa media audio visual juga dapat diartikan sebagai media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan untuk membuat media audio visual dalam bentuk video animasi hal ini disebabkan karena media video animasi ini lebih mudah untuk menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran apalagi peserta didik kelas rendah masih membutuhkan media konkret atau media yang dapat menggugah motivasi belajar mereka dengan hal-hal yang menyenangkan dan mendidik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual akan sangat efektif karena adanya karakteristik suara dan gambar. Karena mengingat bahwa peserta didik termasuk dalam usia masa anak-anak yang masih suka bermain daripada belajar. Jadi seorang guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menarik bagi siswa, yang membuat siswa tidak terpaksa dalam belajar. Namun karena kemauan peserta didik sendiri dalam memperhatikan pembelajaran. Penggunaan media audio-visual inilah peserta didik akan merasa tertarik dalam belajar karena efek gambar dan suara yang diciptakan dalam media. Media yang diciptakan guru pun harus sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Media audio-visual antara lain dapat berupa televisi, film, video VCD dan sound slide.

Keunggulan dari media audio visual yang berupa video animasi adalah dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis serta sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan: mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi, 2008:127). Hamalik (2010:132) mengungkapkan bahwa konsep adalah kelas atau kategori objek, peristiwa atau orang yang memiliki ciri-ciri umum. Suatu konsep dapat dibentuk melalui gambaran visual dan kata yang lebih bermakna. Dengan penggunaan media audio visual tersebut dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi terhadap materi pembelajaran tematik tentang keadaan

cuaca serta dapat mengasah penalaran dan koneksi dalam pemahaman materi anak.

Pembelajaran tematik Sekolah Dasar di Indonesia, berdasarkan kurikulum tematik terpadu 2013 merupakan integrasi antar disiplin, multidisiplin, dan transdisipliner (Hidayati, dkk, 2016). Jadi, pembelajaran tematik di Sekolah Dasar untuk mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi dari beberapa pelajaran dasar untuk dihubungkan satu sama lain sehingga dapat saling memperkuat, menggabungkan kompetensi inti dari setiap pelajaran sehingga setiap pelajaran masih memiliki kompetensi dasar masing-masing dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan lingkungan di sekitarnya. Pembelajaran tematik terpadu ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap satuan pendidikan. Dalam implementasi kurikulum 2013 diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji, menganalisis, dan mempersonalisasikan nilai-nilai karakter serta akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Penelitian yang relevan dalam pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran berbasis teknologi pernah dilakukan oleh Rizki Ananda (2017) dalam jurnal "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota" dari penelitian ini diperoleh media audio visual berupa film dan video dengan tujuan supaya peserta didik dapat langsung melihat dan mendengarkan suara sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Selain dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran diharapkan juga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran PKn sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Maka berdasarkan problematika yang terdapat di atas, peneliti ingin mengambil penelitian ini dengan judul "Pengembangan media audio visual berupa video animasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SDN Ngelom pada pembelajaran tematik tentang keadaan cuaca". Hal tersebut di latar belakang dengan kondisi di lapangan dengan kurangnya ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang berbasis IT menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dengan adanya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video animasi ini diharapkan dapat menginspirasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengolah dan memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih canggih dan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

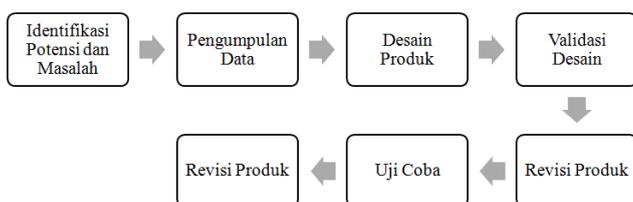
Pada penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu: 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media audio visual berupa video animasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SD Ngelom? Bagaimana keefektifan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SD Ngelom?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SD Ngelom. 2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SD Ngelom.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau di dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*, di mana metode yang digunakan bermanfaat untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan model tersebut (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi berupa media animasi pada materi pembelajaran tematik tentang keadaan cuaca di kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan inovasi yang diselarasakan dengan perkembangan peserta didik, sehingga bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan Model pengembangan versi Borg and Gall. Borg and Gall (2003) mengemukakan “research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products”, yang bermakna bahwa penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Model pengembangan versi Borg and Gall, prosedur penelitiannya ada 10 tahapan. Adanya pemilihan model ini, dikarenakan peneliti hanya mengembangkan sebuah media pembelajaran, tanpa menggunakan proses pembelajaran di kelas. Peneliti hanyalah menghasilkan rancangan produk pengembangan media yang telah divalidasi secara internal oleh dosen ahli tetapi tidak diproduksi. Berdasarkan model pengembangan versi Borg and Gall ini, peneliti memodifikasi model ini menjadi 7 tahapan. Hal tersebut disebabkan karena adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Berikut adalah bagan modifikasi tahapan model *Research and Development (R&D)*.



Bagan 1. Hasil Modifikasi Tahapan Pengembangan Media

menurut Borg and Gall sumber Sugiyono (2016 :298)

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik sebagai berikut :

Tahap Identifikasi Potensi dan Masalah, pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah di SDN Ngelom, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Potensi yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah *Smartphone* yang memadai untuk melakukan proses pembuatan dan pengeditan media audio visual berupa video menggunakan aplikasi, kemampuan tenaga pendidik mengenai teknologi dapat ditingkatkan, SDM siswa kelas 3 yang bisa untuk dimaksimalkan, dan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media audio visual berupa video yang telah didapatkan dengan mengikuti mata kuliah yang mendukung dan relevan dengan penelitian pengembangan ini.

Tahap Pengumpulan Data, setelah identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan pengumpulan data sebagai bentuk tindak lanjut. Pada tahap ini berguna untuk merancang produk berupa media audio visual dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di android. Hasil yang didapat merupakan data awal yang digunakan untuk mendesain produk yang sesuai kebutuhan dari permasalahan yang ada. Data yang diperoleh bersumber dari studi literatur, observasi, dan internet yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berbentuk media audio visual berupa video menggunakan aplikasi yang ada di android pada materi keadaan cuaca. Selain itu data yang diperoleh juga digunakan untuk membuat soal-soal evaluasi pada materi keadaan cuaca.

Tahap Desain Produk, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat suatu rancangan video sebagai desain dari media yang akan dikembangkan. Desain produk pada penelitian ini menggunakan beberapa aplikasi tertentu melalui android. Desain produk dibuat sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan yang berisi materi keadaan cuaca dan penjelasannya.

Tahap Validasi Desain, kegiatan pada tahap validasi desain adalah menilai rancangan desain media yang telah dibuat. Tujuannya supaya peneliti mampu memahami hal-hal yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari desain yang telah dibuat sebelum diuji cobakan di lapangan. Rancangan desain produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang profesional dan kompeten dibidangnya yakni dengan melakukan uji kelayakan produk.

Tahap Revisi Produk, Setelah melakukan validasi desain, selanjutnya akan memasuki tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan setelah produk yang telah dibuat mendapatkan kritik dan saran dari validator ahli materi dan ahli media yang profesional dan kompeten dibidangnya. Pada tahap ini desain awal yang telah dibuat akan diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran yang membangun dari validator ahli, sehingga menjadi produk yang layak dan efektif untuk digunakan.

Tahap Uji Coba, setelah produk selesai divalidasi dan diperbaiki, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Peneliti akan melakukan uji coba terbatas ini di SDN Ngelom, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Uji coba akan dilakukan pada siswa kelas 3 SD sebagai subjek uji coba. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan dari produk media yang telah dikembangkan sehingga apabila ada kekurangan peneliti dapat melakukan perbaikan sekali lagi. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik akan diminta untuk

mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan sesuai dengan materi tentang keadaan cuaca untuk membuktikan keefektifan media audio visual tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Tingkat keefektifan akan didasarkan pada hasil belajar peserta didik.

Tahap Revisi Produk, setelah melakukan uji coba, peneliti akan mengetahui kelemahan-kelemahan dari media. Kemudian akan dilakukan perbaikan kembali untuk menuju kesempurnaan. Pada tahap revisi produk akan dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa saat uji coba sehingga menghasilkan produk final.

Jenis analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dari hasil validasi dosen ahli dalam mengukur tingkat kevalidan/kelayakan media audio visual berupa video animasi yang digunakan dan hasil *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengukur tingkat keefektifan media audio visual berupa video animasi yang telah diberikan kepada peserta didik. Sedangkan, data kualitatif diambil dari masukan dan saran dosen ahli saat melakukan validasi media video animasi dan materi pembelajaran tematik tentang keadaan cuaca. Penelitian ini menggunakan validasi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data penilaian berdasarkan instrumen yang telah dibuat.

Instrumen digunakan dalam sebuah penelitian guna untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi untuk mengukur kelayakan atau kevalidan dari media audio visual berupa video animasi. Selain itu, dilakukan juga validasi materi pembelajaran oleh ahli materi untuk mengukur kelayakan atau kevalidan materi yang digunakan pada media audio visual berupa video animasi. Validasi ini berbentuk angket yang menggunakan acuan skala likert berdasarkan penilaian yang dilakukan dengan cara checklist dan pemberian skor 1-5 oleh ahli materi dan ahli media.

Teknik Analisis Data yang dilakukan yaitu: 1) Analisis Data Validasi merupakan kegiatan untuk mengetahui kevalidan media audio visual berupa video animasi materi keadaan cuaca pada kelas 3 Sekolah Dasar dengan menggunakan skala Likert yang memiliki interval 1-5.

Tabel 1. Kriteria Skala Likert sumber Sugiyono (2016)

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Presentase kevalidan didapatkan dengan membandingkan jumlah data dari Validator dengan skor maksimal. Adapun rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan begitu, presentase yang telah didapatkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam mengetahui valid atau tidaknya media tersebut, dengan melihat panduan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Presentase Validitas Media sumber Sugiyono (2016)

Kriteria	Presentase
Sangat tidak valid	0% - 20%
Kurang valid	21% - 40%
Cukup valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat valid	81% - 100%

Dapat diketahui dari tabel di atas, bahwa media audio visual berupa video animasi dengan materi keadaan cuaca dinyatakan valid atau layak untuk digunakan apabila keseluruhan komponen validasi memenuhi persentase skor $\geq 61\%$ yang memiliki kriteria valid. Analisis data hasil belajar diperoleh dari tes dikerjakan oleh peserta didik, kemudian akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan cara membandingkan nilai sebelum menggunakan produk pengembangan (*pre-test*) dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*posttest*). Nilai maksimal adalah 100 dan dengan KKM 75. Tujuan dari adanya analisis data ini adalah untuk mengetahui keefektifan media audio visual tersebut. Adapun presentase ketuntasan belajar peserta didik secara keseluruhan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Suatu media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa kriteria apabila rata-rata nilai tes hasil belajar dari seluruh peserta didik yang melaksanakan tes adalah tuntas dan jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh uji coba adalah tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian jenis pengembangan atau *Research and Development (RnD)* ini menghasilkan produk berupa video animasi untuk peserta didik kelas 3 yang dikembangkan melalui 7 tahapan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan versi Borg and Gall. Berdasarkan ketujuh tahapan tersebut, maka proses pengembangan media audio visual berupa video animasi dapat dilakukan sebagai berikut:

Tahap identifikasi masalah, tahap pertama peneliti melakukan identifikasi mengenai kebutuhan peserta didik dan produk yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik dalam mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang masih dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pada tahap ini terdapat 2 kegiatan analisis yaitu analisis kegiatan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil yang didapatkan dari tahap ini adalah sebagai berikut:

Hasil analisis kegiatan pembelajaran pada kelas 3 SDN Ngelom yang dilakukan melalui kegiatan observasi yang dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom* pada tanggal 10 April 2021 yaitu diketahui bahwa kegiatan pembelajaran tematik materi keadaan cuaca di kelas 3 SDN Ngelom masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, guru lebih sering melakukan metode ceramah melalui aplikasi *zoom* dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik merasa

bosan, kurang semangat dan terkadang ada yang sambil tiduran ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di *zoom*. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran masih terpusat kepada guru serta tidak adanya media pembelajaran yang dapat menunjang materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Teknik pembelajaran seperti ini dapat membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dengan kurangnya antusias dari peserta didik yang ingin mengikuti kegiatan belajar mengajar karena metode semacam ini sangat monoton sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dan kurangnya komunikasi antara guru dan peserta didik dalam bentuk sesi tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan dan guru lebih sering menggunakan media tulis seperti buku peserta didik yang dirasa kurang memberikan kesan belajar dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan menjadi kurang maksimal.

Hasil analisis karakteristik peserta didik, analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap ini dapat dilakukan secara langsung melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada wali kelas 3 SDN Ngelom. Namun, karena adanya musibah virus Covid-19 yang sedang melanda di Indonesia sehingga kegiatan tersebut hanya bisa dilakukan secara daring dengan mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *zoom* untuk mengetahui karakteristik peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dan melakukan wawancara secara tidak terstruktur bersama Bu Farokha selaku Wali Kelas 3 SDN Ngelom. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh yaitu pertama pada teori belajar Behaviorisme. Berdasarkan teori tersebut, guru memerlukan sebuah tindakan atau perlakuan kepada peserta didik sebagai bentuk dari stimulus yang diberikan dan nantinya akan menghasilkan respon yang diharapkan. Stimulus tersebut dapat dituangkan dalam bentuk metode pembelajaran yang diharapkan melalui metode pembelajaran tersebut maka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan (Tim Dosen Psikologi Pendidikan Unesa, 2007). Teori yang kedua adalah teori belajar Konstruktivisme. Melalui teori tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik dapat diajak belajar secara langsung terhadap lingkungannya agar mendapatkan hasil (bentukan) yang dapat diyakini kebenarannya oleh peserta didik itu sendiri. Diharapkan melalui kegiatan pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dengan maksimal.

Berdasarkan analisis tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran materi keadaan cuaca di kelas 3 SDN Ngelom dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran.

Tahap Pengumpulan Data, setelah identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan pengumpulan data sebagai bentuk tindak lanjut. Pada tahap ini berguna untuk merancang produk berupa media audio visual dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di android. Hasil yang didapat merupakan data awal yang digunakan untuk mendesain produk yang sesuai kebutuhan dari

permasalahan yang ada.

Tahap Desain Produk, pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain produk dalam penelitian ini menggunakan beberapa aplikasi untuk membuat video animasi yang nantinya akan digunakan sebagai penunjang materi bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.



Gambar 1. Desain media audio visual berupa video animasi

Tahap Validasi Desain, kegiatan pada tahap validasi desain adalah menilai rancangan desain media yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video animasi yang telah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kevalidan, video animasi direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Validator terdiri dari ahli media untuk menilai desain tampilan dari media video animasi yaitu Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. dan ahli materi untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran yaitu Farida Istianah, S.Pd., M.Pd.

Tahap validasi ini menggunakan acuan rentang 15 dengan perolehan hasil skor yang diinterpretasikan dalam presentase agar dapat dinyatakan kelayakan/kevalidannya. Hasil presentase tersebut mengacu pada pendapat Sugiyono (2016) yang akan menentukan bahwa produk tersebut dapat dikatakan valid atau layak untuk diuji cobakan apabila semua komponen validasi memenuhi presentase skor $\geq 61\%$. Aspek materi pembelajaran disesuaikan dengan standar penyusunan bahan ajar yang mengacu pada isi materi, bahasa dan komponen penyajian.

Berdasarkan hasil validasi media video animasi yang telah dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 59 dengan presentase sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{59}{75} \times 100\% = 79\%$$

Dari hasil presentase yaitu 79% yang menunjukkan bahwa media audi visual berupa video animasi tersebut memenuhi kategori valid/layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Setelah dilakukannya validasi media audio visual berupa video animasi, maka dapat dilakukan validasi materi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 51 dengan presentase sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil presentase yaitu 85% yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran tersebut memenuhi kategori sangat valid/layak untuk digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil analisis kegiatan validasi yang telah dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi, dapat diketahui bahwa tingkat kevalidan/kelayakan media audio visual berupa video animasi mendapatkan presentase 79% dan materi pembelajaran tentang keadaan cuaca mendapatkan presentase 85%, sehingga dapat dinyatakan sangat valid/layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Tahap Revisi Produk, setelah melakukan validasi desain tahap selanjutnya adalah merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan supaya media pembelajaran yang telah dirancang tersebut bisa lebih layak untuk digunakan sebelum diuji cobakan di lapangan. Untuk media audio visual berupa video animasi setelah divalidasi oleh ahli media mendapatkan beberapa saran dari validator mengenai bahasa yang digunakan kurang sesuai untuk disampaikan kepada peserta didik. Media audio visual berupa video animasi pun langsung direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli media dengan tujuan agar media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

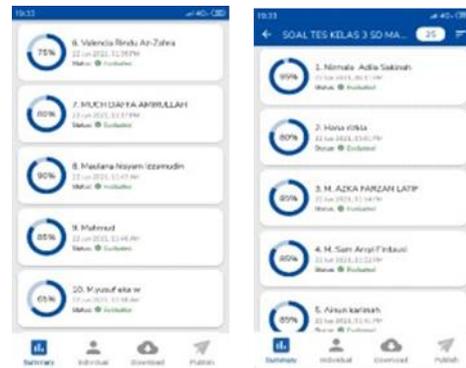
Tahap Uji Coba, setelah produk telah selesai divalidasi dan diperbaiki sesuai saran dari validator, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada peserta didik. Subjek uji coba adalah 25 peserta didik kelas 3 SDN Ngelom melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran audio visual berupa video animasi tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi peserta didik, uji coba dilakukan dengan memberikan (*posttest*) melalui aplikasi Google Form sehingga nanti hasil belajar bisa langsung terpantau melalui aplikasi tersebut. Nilai maksimal adalah 100 dan dengan KKM yang sudah ditentukan yaitu 75.

Berdasarkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan dengan memberikan peserta didik beberapa tes soal guna untuk mengetahui tingkat pemahaman masing-masing dari peserta didik yang dilihat melalui hasil belajar peserta didik yang sudah tercantum didalam Google Form. Data yang diperoleh dari hasil tes yang telah dilakukan ternyata ada 20 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75. Tujuan dari adanya analisis data ini adalah untuk mengetahui keefektifan media audio visual berupa video animasi tersebut. Adapun presentase ketuntasan belajar peserta didik secara keseluruhan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

Suatu media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa kriteria apabila rata-rata nilai tes hasil belajar dari seluruh peserta didik yang melaksanakan tes adalah tuntas dan jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh uji coba adalah tuntas.



Gambar 2. Tampilan nilai hasil belajar peserta didik di Google Form

Tahap Revisi Produk, setelah melakukan uji coba, peneliti akan mengetahui kelemahan-kelemahan dari media. Kemudian akan dilakukan perbaikan kembali untuk menuju kesempurnaan. Pada tahap revisi produk akan dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa saat uji coba sehingga menghasilkan produk final.

B. Pembahasan

Produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran audio visual berupa video animasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa kelas 3 SD pada pembelajaran tematik tentang keadaan cuaca. Media ini disusun berdasarkan Tema 5 (Cuaca), Subtema 1 (Keadaan Cuaca), Pembelajaran 1. Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran audio visual berbasis teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran supaya bisa lebih aktif, interaktif dan mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih optimal.

Penelitian pengembangan ini menggunakan penelitian pengembangan versi Borg and Gall yang mana dalam penelitian ini memiliki 7 tahapan yang sudah dimodifikasi dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Pada penelitian ini tahapan pengembangan versi Borg and Gall hanya dilakukan sampai tahap uji coba yang dilakukan secara daring. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang melanda indonesia sehingga diberlakukannya *social distancing*. Tahapan pertama yaitu analisis mengenai permasalahan pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Masalah yang sering timbul ketika pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya antusias dari peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan serius. Kebanyakan peserta didik lebih suka berbicara sendiri, bermain dan tertidur ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Analisis selanjutnya yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran disesuaikan dengan dasar pertimbangan dalam memilih media yaitu dapat memudahkan dan membantu kepentingan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu melakukan pengumpulan data mengenai kemampuan guru dalam mengolah media pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahap ini sebagai bentuk tindak lanjut untuk merancang desain produk berupa media audio visual dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada

di android. Hasil yang didapat merupakan data awal yang digunakan untuk mendesain produk yang sesuai dengan kebutuhan dari permasalahan yang ada. Data yang diperoleh bersumber dari studi literatur, observasi, dan internet yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berbentuk media audio visual berupa video menggunakan aplikasi yang ada di android pada materi keadaan cuaca.

Tahap ketiga yaitu mendesain rancangan media pembelajaran berupa video sebagai desain dari media yang akan dikembangkan. Desain media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan beberapa aplikasi tertentu melalui android yang nantinya akan digunakan sebagai penunjang bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini dirancang dalam bentuk video animasi yang berisikan materi keadaan cuaca beserta penjelasannya.

Tahap keempat yaitu validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli guna untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media audio visual berupa video animasi tersebut. Pada tahap ini perancangan direalisasikan sehingga menghasilkan media yang dirancang sesuai dengan analisis. Setelah media video animasi selesai dibuat, maka dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk diuji cobakan kelayakan/kevalidannya. Penilaian kevalidan pada media video animasi berdasarkan hasil validasi dari ahli media, mendapatkan presentase 79%. Nilai presentase tersebut menunjukkan kriteria valid/layak, dimana diperoleh skor pada kriteria ini menunjukkan 61% - 80% menurut Sugiyono (2016). Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi nilai yang didapatkan sebesar 85% menunjukkan kriteria nilai presentase sangat valid.

Tahap kelima, yaitu melakukan revisi pada media pembelajaran yang telah selesai divalidasi oleh dosen ahli. Pada tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran supaya bisa lebih baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap revisi dilakukan sesuai saran yang diberikan oleh dosen ahli media dan ahli materi supaya media tersebut menjadi lebih valid/layak sebelum diuji cobakan di lapangan.

Tahap keenam, yaitu melakukan uji coba media pembelajaran yang sudah direvisi sesuai dengan saran dari validator. Pada tahap ini media video animasi akan diuji cobakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran tersebut. Terdapat 25 peserta didik yang dijadikan subjek untuk uji coba media pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Untuk mengetahui keefektifan dari media tersebut dilakukan (*Posttest*) melalui Google Form guna melihat tingkat pemahaman peserta didik setelah melihat video animasi yang sudah diberikan ketika pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar yang diperoleh setelah melakukan (*Posttest*) ternyata terdapat 20 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 75. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dari kegiatan tersebut didapati nilai presentase sebesar 80%. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa kriteria apabila rata-rata nilai tes hasil belajar dari seluruh peserta didik yang melaksanakan tes adalah tuntas dan jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh uji coba adalah tuntas sehingga didapati bahwa media tersebut memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik.

Tahap ketujuh, yaitu melakukan revisi media pembelajaran setelah melakukan uji coba, pada tahap revisi produk akan dilakukan revisi berdasarkan hasil belajar

siswa saat mengikuti uji coba sehingga menghasilkan produk final yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berupa video animasi sudah valid/layak digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran materi keadaan cuaca pada kelas 3 sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan Pengembangan Media Audio Visual Berupa Video Animasi pada materi Keadaan Cuaca kelas 3 SDN Ngelom dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media audio visual berupa video animasi pada materi keadaan cuaca di kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan versi Borg and Gall, pada penelitian ini tahap yang dilakukan hanya sampai tahap hasil final produk pengembangan dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Pengembangan media audio visual berupa video animasi ini juga termotivasi karena adanya musibah pandemi Covid-19 di Indonesia sehingga diberlakukannya *physical distancing* dan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media ini terdiri dari : Pertama tahap identifikasi potensi dan masalah, yaitu mengidentifikasi potensi dan permasalahan di SDN Ngelom; Kedua, tahap pengumpulan data yaitu mengumpulkan beberapa data yang dapat diambil sebagai bahan tindak lanjut; Ketiga, tahap desain produk yaitu proses perancangan media video sebagai desain produk yang akan dikembangkan; Keempat, tahap validasi desain yaitu melakukan penilaian rancangan desain media yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi; Kelima, tahap revisi produk yaitu memperbaiki media video ketika sudah dinilai oleh ahli media dan materi; Keenam, tahap uji coba yaitu melakukan uji coba media kepada peserta didik kelas 3 SDN Ngelom untuk mengetahui keefektifan media; Ketujuh, tahap revisi produk yaitu memperbaiki media video apabila masih ada kekurangan setelah diuji coba ke peserta didik sebelumnya sehingga melalui beberapa tahapan tersebut peneliti dapat mengetahui keefektifan dan kelayakan media video animasi ini untuk dikembangkan.

Media pembelajaran video animasi pada materi keadaan cuaca kelas 3 Sekolah Dasar berdasarkan hasil validasi dari para ahli melalui angket mendapatkan hasil untuk validasi media 79% dan untuk validasi materi 85% serta hasil belajar dari peserta didik setelah melakukan perbandingan antara hasil (*pre-test*) dan (*post-test*) peserta didik dan mendapatkan hasil 80% peserta didik dari keseluruhan mendapatkan nilai di atas KKM sehingga membuktikan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti membuat peserta didik kelas 3 SDN Ngelom termotivasi dan dapat memahami materi keadaan cuaca dengan baik.

Saran

Dengan terselesaikannya hasil penelitian ini tentang mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi tentu dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka untuk belajar. Saran juga diberikan kepada peserta didik untuk lebih semangat lagi ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar serta selalu memerhatikan materi yang diajarkan bapak dan ibu guru supaya dapat memahami materi dengan baik. Sedangkan untuk pihak sekolah agar

mendukung guru kelas dalam menunjang kebutuhan perlengkapan dalam mengajar, seperti media visual, media audio visual agar tujuan pembelajaran tercapai. Saran bagi pembaca untuk keberlanjutannya media pembelajaran video animasi yang dikembangkan, sebagai berikut: (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi pengembangan berikutnya untuk mengembangkan produk yang bermanfaat bagi pembelajaran keadaan cuaca. (2) Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi berupa produk yang serupa dengan materi yang lebih luas tentang keadaan cuaca. (3) Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yang lainnya dengan tahapan yang berbeda dari model pengembangan versi Borg and Gall. (4) Hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran pada subjek uji coba sebenarnya yaitu Peserta Didik kelas 3 SDN Ngelom.

Siswa Kelas IV SD (Jurnal Basicedu Vol 3 No 1 April 2019 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Hidayati, Amilia Sholikh., dkk. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang (JINOTEP Vol (6) No 1 (2019): 45-50)*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Utami, Khurnia. (2013). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Di Sekolah Dasar (JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Tri, Arum, dkk. (2017). *Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa (Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol 7 No 3, September 2017: 214 – 225)*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Muhammad Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tri, Rina, dkk. (2020). *Pandemi Covid-19, Respon Imun Tubuh, Dan Herd Immunity (Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal Volume 10 No 3, Hal 373 - 380, Juli 2020)*. Kendal: STIKES Kendal.
- Fauziah, Amni., dkk. (2017). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang (ISSN 2356-3869 (Print), 2614-0136 (Online) JURNAL JPSD Vol. 4 No. 1 Tahun 2017)*. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Cleopatra, Maria. (2015). *Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Jurnal Formatif 5(2): 168-181, 2015 ISSN: 2088-351X)*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Malyana, Andasia. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung (Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia, Vol. 2, No. 1 (2020), 67-76)*. Lampung: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung.
- Sadikin, Ali & Afreni Hamidah. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (ISSN 2580-0922 (online), ISSN 2460-2612 (print) Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224)*. Jambi: Universitas Jambi.
- Tri, Hermin., dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD (Edcomtech Volume 1, Nomor 2, Oktober 2016)*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kadir, Abd & Hanun Asrohah. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Auliyana, Novika, dkk. (2018). *Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar (Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 12, Bln Desember, Thn 2018, Hal 1572—1582)*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Naviana, Nada, dkk. (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Toleransi Dalam Pembelajaran Tematik*