

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Sherlly Mariatul Kiftia

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (sherlly.18065@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media dan kelayakan media melalui uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada penelitian ini dilakukan uji coba skala besar dengan subjek penelitian sebanyak 53 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata validasi materi sebesar 88,75% dan rata-rata validasi media sebesar 97%. Kepraktisan media pembelajaran video animasi diperoleh melalui hasil angket guru dengan jumlah rata-rata sebesar 95% dan hasil angket siswa dengan jumlah rata-rata sebesar 93,7%. Dari hasil tersebut, maka video animasi sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran video animasi dilakukan melalui analisis data dari perolehan tes siswa menggunakan perhitungan rumus uji t dengan perolehan $25,47 > t_{tabel} 2,00856$ pada taraf signifikansi 5% dan sistem SPSS uji paired t-test memperoleh hasil nilai signifikan $0,00 < 0,05$. Dari hasil tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil tes siswa setelah menggunakan media video animasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media video animasi, keterampilan menyimak teks eksplanasi.

Abstract

The research was conducted with the aim of explaining the media development process and media feasibility through validity testing, practicality testing, and effectiveness testing. This type of research is development research that uses the ADDIE development model with 5 stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. In this study, a large-scale trial was conducted with 53 students as research subjects. The results showed that the animated video learning media was declared very valid with an average material validation of 88.75% and an average of 97% of media validation. The practicality of animated video learning media is obtained through the results of teacher questionnaires with an average number of 95% and student questionnaire results with an average number of 93.7%. From these results, animated videos are very practical to use in the learning process. The effectiveness of the animated video learning media is carried out through data analysis from the student's test acquisition using the calculation of the t-test formula with the acquisition of $25.47 > 2.00856$ at the 5% significance level and the SPSS system paired t-test test obtains a significant value of $0.00 < 0.05$. From these results it is known that there is an increase in student test results after using animated video media. It can be concluded that the animated video learning media for listening to explanatory text skills is appropriate for use in the learning process.

Keywords: development, animation video media, listening skill of explanation text.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Tujuan pembelajaran berfokus pada hasil akhir melalui proses pembelajaran yang dilalui siswa. Pembelajaran dapat dikatakan ideal apabila mampu mendorong kreativitas peserta didik secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan.

Untuk mencapai pembelajaran yang ideal dan optimal terdapat empat hal yang mendukung tenaga pendidik untuk dapat mencapai target tersebut. Siswanto (2018: 4) menyebutkan empat hal pendukung untuk mencapai pembelajaran yang ideal dan optimal antara lain; perlunya guru memahami kurikulum, pemilihan model pembelajaran oleh guru, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan pemahaman guru terhadap konsep kecakapan abad-21. Keempat hal tersebut saling berkaitan satu sama lain agar proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan optimal.

Di era saat ini, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan salah satunya dengan menyajikan media-media yang menarik bagi perhatian peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Briggs (dalam Mashuri dan Budiyo, 2020:2) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi dalam bentuk fisik yang dapat berupa buku, film, video, slide, dan sebagainya.

Berbagai jenis media pembelajaran banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Salah satu media yang banyak digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran berbasis audio visual. Salah satu media berbasis audio visual yang banyak digemari siswa karena menarik dan dapat disesuaikan dengan situasi belajar siswa yaitu media video animasi.

Video animasi merupakan media dengan gambar bergerak atau ilustrasi yang dilengkapi dengan suara pendukung. Menurut Munir (dalam Pratiwi, 2021:2) video merupakan benda yang

dapat mensimulasikan benda nyata, dan sebagai benda digital berupa urutan gambar bergerak yang dapat memberikan fantasi. Sedangkan menurut Darojah (dalam Hasanah dan Nulhakim, 2015:92) film animasi merupakan media audio visual berupa gambar yang diproyeksikan dengan baik sehingga gambar yang ditampilkan tampak nyata. Oleh karena itu, media video animasi merupakan media yang menarik dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini difokuskan kepada konten yang berisikan ilustrasi fenomena atau peristiwa yang telah tersaji dan dikemas dengan ditambahkan teks eksplanasi untuk keterampilan menyimak siswa. Penggunaan media konvensional dalam penyajian teks eksplanasi sebenarnya menjadi salah satu faktor penyebab yang dapat menjadikan siswa bosan dan minat baca yang rendah. Rendahnya minat baca siswa ini dibuktikan oleh survey pada tahun 2015 oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*). Survei tersebut menunjukkan bahwa literasi membaca negara Indonesia mendapatkan skor 397 sedangkan rata-rata skor internasional masih diangka 490. Hal ini menyebabkan Indonesia berada diperingkat 64 dari 72 negara. Hasil survei yang dilakukan PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi atau minat baca di Indonesia masih rendah. Rendahnya minat baca siswa dapat berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa yang lainnya, salah satunya keterampilan menyimak.

Pengaruh minat baca siswa yang berpengaruh pada keterampilan menyimak ini perlu diperhatikan lebih oleh guru saat proses pembelajaran. Dengan memberikan bahan bacaan yang dikemas dalam media pembelajaran yang menarik akan membuat minat baca siswa meningkat. Sebaliknya, dengan bahan bacaan hanya berupa teks bacaan pada buku siswa akan cepat bosan. Hal ini yang sedang dialami oleh siswa di salah satu sekolah dasar di Surabaya. Berdasarkan observasi dan temuan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru karena beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Salah satu faktor utama yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dilengkapi dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran

yang digunakan masih sebatas buku teks siswa (tematik). Hal ini perlu dilakukan perbaikan dengan mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan khususnya untuk meningkatkan minat baca siswa dan keterampilan menyimak siswa. Salah satu pengembangan media yang praktis dan efisien dalam proses pembelajaran yaitu pengembangan media video animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pengembangan media video animasi dapat membantu aktivitas belajar mengajar untuk keterampilan menyimak pada siswa kelas V sekolah dasar, khususnya dalam materi teks penjelasan (eksplanasi). Oleh sebab itu, akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Pengembangan media video animasi disesuaikan dengan materi pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1 kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media video animasi dilakukan sesuai dengan observasi dan temuan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan hal ini maka materi dan isi media disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa. Dengan memperkenalkan media video animasi kepada siswa yang belum pernah diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran diharapkan minat belajar siswa meningkat dan antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan selanjutnya dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media video animasi melalui uji validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research dan Development (R&D)* atau diebut juga dengan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ini mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji materi dan media agar produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran dan divalidasi oleh ahli. Uji produk yang perlu dilakukan pada penelitian pengembangan yaitu uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video animasi ilustrasi fenomena yang disajikan dengan

teks eksplanasi untuk keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar.

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE maka terdapat lima langkah yang harus dilakukan, meliputi tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi/penerapan, dan tahap evaluasi. Tahap analisis (*analysis*), pada tahap analisis terdapat 3 tahapan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan siswa. Setelah melakukan analisis, tahap berikutnya yaitu tahap perancangan (*design*), tahap ini meliputi perancangan media video animasi, lembar validasi materi dan media, perangkat pembelajaran, lembar validasi, serta lembar angket guru dan siswa. Tahapan ketiga ialah tahap pengembangan (*development*), pada tahapan ini dilakukan pembuatan rancangan pembelajaran dan lembar penilaian siswa. Diperlukan juga untuk pembuatan lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Selanjutnya, pembuatan produk berupa video animasi yang berisi ilustrasi fenomena dari teks eksplanasi. Untuk menguji kelayakan media video animasi dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahapan selanjutnya yaitu, tahap implementasi (*implementation*) dilakukannya uji coba produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli materi dan ahli media. erhadap media video animasi yang dikembangkan. Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan dengan menganalisis produk yang telah diimplementasikan.

Uji coba pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi dilakukan dengan membandingkan keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi. Menurut Sugiono (2012: 414) berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen *before-after*:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 : nilai sebelum perlakuan

O_2 : nilai sesudah perlakuan

x : perlakuan

Data uji coba dikumpulkan dengan cara *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbandingan keefektifan belajar siswa sebelum

dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi. Menurut Subana (2005: 131) perhitungan tingkat perbandingan tersebut dapat menggunakan rumus t-test dengan tingkat kemaknaan 0,05 sebagai berikut:

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

Keterangan :

Md : rata-rata dari selisih antara *post-test* dan *pre-test*

d : selisih skor *post-test* terhadap *pre-test* setiap subjek

n : jumlah subjek

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi adalah siswa kelas V Sekolah Dasar di SDN Babat Jerawat II yang berlokasi di Jl. Raya Babat Jerawat No.1, Babat Jerawat, Kec. Pakal, Kota Surabaya. Penelitian akan dilakukan pada semester II (genap) tahun ajaran 2021/2022. Subyek uji coba dilakukan dalam skala kecil dengan jumlah 10 siswa yang dipilih secara acak dan uji coba skala besar yaitu sebanyak 53 siswa yang terdiri dari 2 rombel kelas yaitu kelas VA dan VB.

Data kuantitatif dan data kualitatif merupakan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi. Data kuantitatif dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan agar dapat dideskripsikan. Data kualitatif diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta lembar angket respon guru dan siswa dan lembar tes siswa. Instrumen penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi melalui data-data yang telah diperoleh.

Analisis data validasi ahli media dan validasi ahli materi menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Skala *Likert* yang digunakan memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

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

(Riduwan, 2013:16)

Hasil perhitungan skor validasi skala *likert* akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor hasil pengumpulan data

$\sum x1$ = Jumlah nilai maksimal

(Riduwan, 2013:15)

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui kevalidan dari pengembangan media video animasi dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Validasi Skala Likert

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 81%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Riduwan, 2013:15)

Data hasil angket diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Analisis data hasil angket dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan yaitu video animasi teks eksplanasi untuk keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar. Analisis data hasil angket respon guru dan siswa pada penelitian ini menggunakan skala *Guttman* dengan skor 0-1. Skala *Guttman* yang digunakan memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2013:15)

Hasil perhitungan skor validasi skala *Guttman* akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor hasil pengumpulan data
 $\sum x1$ = Jumlah nilai maksimal
 (Riduwan, 2013:15)

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui kepraktisan dari pengembangan media video animasi dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Validasi Skala Guttman

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 81%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Riduwan, 2013:15)

Untuk menghitung hasil belajar siswa dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil tes siswa tersebut dicari nilai rata-rata (M), nilai t hitung (t-test) dan nilai t tabel. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Rata-rata

Keterangan :

\bar{x} = mean

$\sum x$ = jumlah nilai dalam distribusi

N = jumlah individu

(Winarsunu, 2010:30)

Rumus yang digunakan unruk menganalisis hasil *pretest-posttest* adalah rumus t-tes sebagai berikut :

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

t-test (t-hitung)

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

(Arikunto,2010:349)

Nilai t-tes yang dihasilkan tersebut disebut nilai t hitung atau t empirik (t_e). Dan untuk menentukan taraf signifikasi perbedaannya harus digunakan nilai t teoritik (t_t) yang terdapat di dalam tabel nilai-nilai t. Untuk memeriksa tabel nilai-nilai t keseluruhan distribusi yang diteliti terlebih dahulu derajat kebebasan (df) pada keseluruhan distribusi yang diteliti, dengan rumus $df = N-1$. Taraf signifikasi yang digunakan adalah 5%. Taraf signifikasi 5% dipilih digunakan untuk mengetahui

taraf kesalahan/eror saat uji coba sebesar 5%, sehingga diperoleh hasil kebenaran uji coba sebesar 95%.

Jika t hitung lebih besar dari t tabel maka hal ini menunjukkan hasil belajar siwa sesudah menggunakan media video animasi meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media video animasi, sebaliknya jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka hasil belajar siswa sesudah menggunakan media video animasi mengalami penurunan.

Selain menggunakan uji t, analisis hasil tes juga dilakukan dengan sistem SPSS menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi pada hasil tes siswa. Media pembelajaran dinyatakan berpengaruh apabila nilai signifikan yang dihasilkan kurang dari 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa h_0 ditolak dan h_a diterima.

Analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji normal Gain. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui selisih nilai *posttest* dan *pretest*. Peningkatan hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus

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

(Daulay, 2017:66)

Berdasarkan rumus tersebut maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *posttest* dan *pretest* dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 5. Kriteria Skor Posttest dan Pretest

G	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

(Daulay, 2017:67)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang diuraikan dari pengembangan media meliputi proses pengembangan media video animasi, data hasil kevalidan media video animasi, data hasil kepraktisan media video animasi, dan data hasil keefektifan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar. Berikut uraian hasil penelitian yang telah dilakukan dalam proses pengembangan media video animasi. Hasil analisis data penelitian mengenai proses pengembangan media video animasi menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan atau implementasi, dan evaluasi yang diuraikan sebagai berikut:

Tahap analisis (*analysis*), ada tiga analisis yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan media video animasi yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Analisis kurikulum yang dilakukan di SDN Babat Jerawat II/498 menggunakan kurikulum 2013 dalam kegiatan belajar mengajar. Media video animasi yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan disesuaikan dengan materi pembelajaran pada kelas V mengenai teks eksplanasi pada tema 6 Panas dan Perpindahannya, subtema 1 Suhu dan Kalor, serta berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 6. Analisis Materi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menjelaskan isi teks penjelasan (eksplanasi) yang disimak melalui media elektronik berbasis video animasi.
	3.3.2 Mengidentifikasi informasi penting dalam teks penjelasan (eksplanasi) dari media elektronik berbasis video animasi.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menyusun kerangka gagasan dalam teks penjelasan (eksplanasi) dari media elektronik berbasis video animasi.
	4.3.2 Membuat ringkasan teks eksplanasi berdasarkan kerangka tulisan yang telah disusun dari media elektronik berbasis video animasi.

Tahapan berikutnya yaitu analisis karakteristik siswa. Pada aspek pengetahuan siswa kelas V sekolah dasar memiliki kemampuan berpikir logis dan berpikir secara kritis, sehingga materi yang disajikan perlu disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa. Materi pada video animasi memuat teks eksplanasi mengenai peristiwa yang perlu disimak dan diringkas kembali oleh siswa. Kegiatan menyimak dan meringkas ini sesuai digunakan pada media video animasi. Materi pada video animasi disajikan secara menarik dengan animasi, teks bacaan, dan audio. Hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa dan melatih fokus siswa dalam kegiatan menyimaknya. Media video animasi dibuat dengan desain seolah-olah siswa sedang mendengarkan berita di televisi namun, dengan tampilan yang lebih menarik dan bahasa yang disesuaikan untuk siswa sekolah dasar. Sehingga

siswa dapat dengan mudah memahami materi dan berpikir kritis terhadap materi yang disajikan.

Tahapan ketiga pada tahapan analisis yaitu, analisis materi. Analisis materi dilakukan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 pada kelas V sekolah dasar tema 6 subtema 1 teks eksplanasi. Teks eskplanasi yang dikembangkan pada media video animasi difokuskan pada tema suhu dan kalor.

Tahap perancangan (*design*) pada tahap awal perancangan yaitu dilakukan rancangan media video animasi. Proses perancangan media video animasi memperhatikan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dan menyesuaikan materi pembelajaran pada kurikulum 2013. Terdapat dua aspek yang diperlukan dalam merancang media video animasi yaitu aspek fisik (tampilan media) dan aspek isi (materi). Aspek fisik (tampilan), tampilan fisik pada media video animasi yang dirancang untuk dikembangkan adalah sebagai berikut : (1) media video animasi disajikan pada *platform youtube* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja saat dibutuhkan. (2) media video animasi berdurasi 6 menit 7 detik. Durasi video animasi dibuat tidak terlalu panjang namun mencakup teks eksplanasi dengan jelas. (3) media video animasi dibuat seolah-olah seperti menonton acara berita di televisi dengan modifikasi bentuk-bentuk animasi yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran. (4) terdapat teks yang berada pada sisi bawah video, suara penjelas, dan animasi sesuai dengan teks eksplanasi yang disajikan. (5) Pada akhir video, terdapat 4 soal untuk mengetahui pemahaman siswa saat menyimak video animasi.

Aspek isi (materi), materi pada media video animasi disusun untuk dikembangkan sebagai berikut: (1) materi yang dikembangkan adalah teks eksplanasi yang difokuskan pada suhu dan kalor. Materi tersebut sesuai dengan tema 6 panas dan perpindahannya, subtema 1 suhu dan kalor, kelas V sekolah dasar. Pengembangan media video animasi berpedoman pada KD dan dikembangkan menjadi beberapa indikator. (2) materi yang terdapat pada media video animasi difokuskan pada keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar. (3) pada awal video disertai tema, subtema, dan KD yang digunakan sebagai pedoman teks eksplanasi dalam media video animasi.

Tahap selanjutnya dalam perancangan yaitu merancang lembar validasi materi dan media. Pada tahap merancang lembar validasi materi dan

validasi media ini bertujuan untuk uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sehingga media video animasi dapat digunakan untuk uji coba lapangan setelah media video animasi dinyatakan valid dan layak. Aspek penilaian dalam lembar validasi media memuat 14 poin yang meliputi aspek tampilan media, aspek isi media, dan aspek penggunaan media. Pada lembar validasi materi memuat 11 poin meliputi aspek kesesuaian materi dengan kurikulum 2013, KD, materi pembelajaran, dan indikator. Pada lembar validasi materi juga memuat aspek bahasa yang digunakan dalam media video animasi.

Tahapan ketiga dalam tahap perancang yaitu merancang perangkat pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Perancangan perangkat pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013. Mata pelajaran yang dimuat dalam perangkat pembelajaran hanya mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, hal ini berkaitan dengan fokus penelitian yaitu keterampilan menyimak teks eksplanasi. Pada rancangan perangkat pembelajaran ini juga memuat lembar evaluasi. Lembar evaluasi dibuat dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa.

Tahap terakhir dalam perancangan yaitu merancang angket siswa dan guru. Rancangan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media video animasi dari sudut pandang pengguna yaitu guru dan siswa. Lembar angket siswa dan guru masing-masing mencakup 10 poin meliputi aspek tampilan media, aspek isi media, aspek kepraktisan, dan aspek ketertarikan.

Tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini dilakukan 2 kegiatan yaitu mengembangkan media video animasi dan melakukan uji validitas. Mengembangkan media video animasi, pada kegiatan ini dilakukan pengembangan video animasi yang sudah dirancang sebelumnya. Untuk menentukan animasi-animasi yang digunakan mencari gambar-gambar pada *Google Chrome* dan *Pinterest*. gambar-gambar yang sudah ditentukan tersebut kemudian dimodifikasi menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Selanjutnya, setelah gambar yang akan digunakan sudah siap, seluruh gambar yang akan dianimasikan diedit terlebih dahulu pada aplikasi *After Effect*. Seluruh gambar yang telah dianimasikan kemudian digabungkan sesuai dengan urutan peristiwa pada teks eksplanasi. Penggabungan seluruh animasi dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Selain

menggabungkan animasi, penggunaan aplikasi ini juga berfungsi untuk menambahkan teks eksplanasi pada sisi bawah video, teks-teks pendukung lainnya seperti pada bagian pembuka video yang memuat KD dan pada akhir video yang memuat beberapa soal sebagai penguat pemahaman siswa dari tayangan video animasi. Aplikasi *Adobe Premiere* ini membantu untuk memasukkan audio penjelas teks eksplanasi. Setelah video animasi selesai dikembangkan, kemudian video animasi *upload* pada *platform youtube* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja saat diperlukan.

Tabel 7. Tampilan Media Video Animasi

Tampilan	Keterangan
	Tampilan awal media video animasi menunjukkan tema dan subtema dari materi yang dibahas.
	Tampilan media video animasi pada cuplikan video pengantar awal sebelum penyajian teks eksplanasi.
	Tampilan media video animasi pada cuplikan video isi teks eksplanasi.
	Tampilan media video animasi pada cuplikan video pertanyaan umpan balik teks eskplanasi.
	Tampilan media video animasi pada bagian akhir.

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan uji validasi. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kelayakan media video animasi yang telah dikembangkan. Uji kevalidan tampilan dan desain dilakukan oleh ahli media, dengan validator Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. Uji kevalidan materi dan bahasa dilakukan oleh ahli materi, dengan validator Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd.

Tahap penerapan (*implementation*), penelitian pengembangan media video animasi dilakukan uji coba selama 2 hari yaitu pada tanggal

30 Mei 2022 sampai dengan 31 Mei 2022. Uji coba produk dilakukan di SDN Babat Jerawat II/498 Surabaya menggunakan uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 10 siswa secara acak. Sedangkan, uji coba skala besar melibatkan 2 rombel kelas yaitu V-A dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa, dan V-B sebanyak 28 siswa. Dengan total keseluruhan siswa sebanyak 53 siswa. Hal ini dilakukan karena pada sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran tatap muka 100%. Seluruh siswa diberikan *treatment* yang sama dengan diberikan *pretest* dan *posttest*. Pada hari pertama tanggal 30 Mei 2022 siswa diberikan *pretest* dengan waktu pengerjaan pada masing-masing kelas selama 90 menit sudah termasuk dengan pembahasan soal. Pada hari kedua tanggal 31 Mei 2022 siswa diberikan *posttest* dengan waktu pengerjaan pada masing-masing kelas selama 90 menit sudah termasuk pembahasan soal. Setelah dilakukan uji coba media, guru dan siswa diberikan lembar angket yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media animasi yang dikembangkan.

Tabel 8. Penerapan Media

No.	Gambar	Keterangan
1.		Mengenalkan media video animasi kepada siswa.
2.		Siswa menyimak teks eksplanasi yang disajikan dalam media video animasi.
3.	 	Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i> pada lembar jawaban <i>posttest</i> .

Tahap evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini terdapat 2 kegiatan yaitu berupa revisi dan saran

dari para ahli dan pengguna. Selain itu, evaluasi dilakukan setelah melakukan uji coba. Setelah melakukan uji coba, memperoleh data untuk diolah menggunakan instrument penilaian yang sesuai dengan keterampilan menyimak teks eksplanasi.

Setelah melakukan tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berdasarkan model ADDIE, selanjutnya dilakukan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada media video animasi yang telah dikembangkan. Uji kevalidan media video animasi dilakukan oleh Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd selaku dosen validasi materi dari jurusan PGSD. Validasi materi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2022.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Materi	35	87,5%	Sangat Valid
Bahasa	18	90%	Sangat Valid

Hasil validasi materi pada aspek materi memperoleh skor 35 dari 40 dengan perhitungan persentase 87,5%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi dinyatakan sangat valid. Sedangkan, pada aspek bahasa diperoleh skor 18 dari 20 dengan perhitungan persentase 90%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek bahasa dinyatakan sangat valid.

Dari kedua aspek validasi materi jumlah rata-rata skor yang didapatkan yaitu 88,75% yang dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran video animasi sangat valid dan layak digunakan. Dosen ahli memberikan saran bahwa materi pada media video animasi diuraikan sesuai dengan IPK, hal ini juga perlu diuraikan pada perangkat pembelajaran. Saran selanjutnya yaitu memberikan contoh teks eksplanasi secara tertulis pada media video animasi. Atas saran dari dosen ahli, maka media video animasi dilakukan perbaikan dengan memberikan uraian materi sesuai dengan IPK baik pada video animasi maupun perangkat pembelajaran. Perbaikan pada video animasi lainnya yaitu menambahkan teks pada video animasi yang digunakan. Setelah melakukan perbaikan, media pembelajaran video animasi disetujui dan dinyatakan layak untuk digunakan pada kegiatan uji coba lapangan.

Uji kevalidan media video animasi dilakukan oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validasi media dari jurusan PGSD. Validasi media dilakukan pada tanggal 21 Mei 2022.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	32	91%	Sangat Valid
Isi Media	20	100%	Sangat Valid
Penggunaan Media	15	100%	Sangat Valid

Hasil validasi media pada aspek tampilan memperoleh skor 32 dari 35 dengan perhitungan persentase 91%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan dinyatakan sangat valid.

Pada aspek isi media diperoleh skor 20 dari 20 dengan perhitungan persentase 100%. Berdasarkan hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek isi media dinyatakan sangat valid.

Pada aspek penggunaan media memperoleh skor 15 dari 15 dengan perhitungan persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek penggunaan media dinyatakan sangat valid.

Dari hasil perolehan skor 3 aspek penilaian media, didapatkan rata – rata skor sebesar 97% yang dapat disimpulkan media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan.

Tabel 11. Hasil Pembetulan Media Video Animasi

Tampilan	Keterangan
	Penambahan materi teks eksplanasi pada bagian pengantar awal sebelum penyajian teks eksplanasi.
	Penambahan materi meringkas teks eksplanasi pada bagian akhir setelah pertanyaan umpan balik teks eksplanasi.

Data hasil dari angket guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media video animasi yang dikembangkan. Lembar angket guru dilakukan oleh guru kelas V-A oleh Ibu Marti, S.Pd., dan guru kelas V-B oleh Ibu Kaiati, S.Pd. pada lembar angket guru terdapat 10 poin penilaian.

Tabel 12. Hasil Angket Respon Guru I

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	4	80%	Praktis
Isi Media	3	100%	Sangat Praktis
Pemahaman Materi	1	100%	Sangat Praktis
Kepraktisan	1	100%	Sangat Praktis

Pada aspek tampilan media memperoleh skor 4 dari 5 dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan media dinyatakan praktis. Pada aspek isi media memperoleh skor 3 dari 3 dengan persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan media dinyatakan sangat praktis. Untuk aspek pemahaman memperoleh skor 1 dari 1 dengan persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek pemahaman materi dinyatakan sangat praktis. Untuk aspek kepraktisan memperoleh skor 1 dari 1 dengan perolehan skor persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek pemahaman materi dinyatakan sangat praktis.

Untuk hasil penilaian angket oleh Ibu Kasiati, S.Pd., selaku guru kelas V-B sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Angket Respon Guru II

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	4	80%	Praktis
Isi Media	3	100%	Sangat Praktis
Pemahaman Materi	1	100%	Sangat Praktis
Kepraktisan	1	100%	Sangat Praktis

Pada aspek tampilan media memperoleh skor 4 dari 5 dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan media dinyatakan praktis. Pada aspek isi media memperoleh skor 3 dari 3 dengan persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan media dinyatakan sangat praktis. Untuk aspek pemahaman

memperoleh skor 1 dari 1 dengan persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek pemahaman materi dinyatakan sangat praktis. Untuk aspek kepraktisan memperoleh skor 1 dari 1 dengan perolehan skor persentase 100%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari aspek pemahaman materi dinyatakan sangat praktis.

Dari uraian tersebut diketahui bahwa aspek tampilan, aspek isi media, aspek pemahaman materi, dan aspek kepraktisan mendapatkan persentase sebesar 95%, maka media video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.

Dari hasil angket kedua guru, didapatkan rata-rata skor 95% yang dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain angket guru, data hasil angket siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media video animasi yang dikembangkan. Lembar angket siswa diberikan kepada siswa kelas V-A sebanyak 25 siswa dan siswa kelas V-B sebanyak 28 siswa. Keseluruhan total siswa yang terlibat dalam penelitian sebagai subjek sebanyak 53 siswa. Pada lembar angket siswa terdapat 10 poin penilaian. Adapun hasil penelian yang terdapat pada lembar angket siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 14. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	252	95%	Sangat Praktis
Isi Media	45	85%	Sangat Praktis
Pemahaman Materi	48	91%	Sangat Praktis
Ketertarikan	210	94,25%	Sangat Praktis

Dari hasil analisis angket siswa maka jumlah persentase yang didapatkan sebesar 93,7%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran

Hasil uji coba skala besar dihitung menggunakan *gain score* untuk mengetahui selisih nilai *posttest* dan *pretest* siswa. Sedangkan untuk melihat pengaruh media video animasi pada keterampilan menyimak siswa pada proses pembelajaran dihitung menggunakan uji-t. Berikut uraian perhitungan data hasil uji coba siswa : Menghitung gain score masing – masing peserta didik, dengan rumus :

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

Rata-rata Gain Score :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttes - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest} = \frac{87,33 - 38,86}{100 - 38,86} = 0,8 \text{ (Tinggi)}$$

Dari perolehan di atas, diketahui bahwa skor yang didapat dinyatakan tinggi dengan hasil rata-rata 0,8 > 0,7. Maka selisi nilai *posttest* dan *pretest* siswa tinggi setelah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada keterampilan menyimak teks eksplanasi dilakukan analisis dengan menggunakan t-test. Uji-t dilakukan dengan 2 cara, yaitu menggunakan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} , serta menggunakan SPSS.

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{2579}{53} = 48,66$$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 135.623 - \frac{(2579)^2}{35} = 10.127,89$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{48,66}{\sqrt{\frac{10.127,89}{2.756}}} = 25,47 \text{ (t hitung)}$$

Berdasarkan perolehan hasil tes siswa yang dihitung menggunakan Perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} diketahui bahwa adanya peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* 53 siswa diperoleh dengan rata-rata 38,86 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh *posttest* dari 53 siswa 87,33. Dari hasil tersebut dilakukan penghitungan menggunakan t-test yang diperoleh dari nilai t_{hitung} sebesar 25,47. Setelah mengetahui t_{hitung} selanjutnya menghitung t_{tabel} . Diketahui untuk menemukan t-tabel yaitu $db = N-K-1 = 53-2-1 = 50$. Taraf signifikasi yang digunakan yaitu sebesar 5%, sehingga yang diperoleh dari $t_{tabel} 2,00856$. Hasil tersebut membuat $t_{hitung} 25,47 > t_{tabel} 2,00856$ pada taraf signifikasi 5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikasi antara sebelum dan sesudah tes menggunakan media video animasi. Pada penggunaan SPSS dihasilkan data sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil Analisis SPSS

T-Test

[DataSet.1]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	38.87	53	13.631	1.872
Post Test	87.34	53	9.600	1.319

Paired Samples Correlations

Pair 1	Pre Test & Post Test	N	Correlation	Sig.
1	Pre Test & Post Test	53	.729	.016

Paired Samples Test

Pair 1	Pre Test - Post Test	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
1	Pre Test - Post Test	-48.472	13.853	-52.298	-44.653	-25.473	52	.000

pada tabel *Paired Samples Test* pada nilai signifikan didapatkan nilai 0,00 yaitu kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti adanya perbedaan rata-rata antara hasil *posttest* dan hasil *pretest*. Dari hasil tersebut diketahui adanya pengaruh penggunaan media video animasi pada keterampilan menyimak teks eksplanasi pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba media yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Babat Jerawat II/498, maka media video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menyimak teks eksplanasi. Aspek kelayakan media video animasi dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, keefektifan penggunaan media oleh siswa. Pengembangan media video animasi menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahapan awal yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap Analisis (*Analysis*). Pada tahapan ini yang harus dilakukan yaitu mengobservasi dan menganalisis hambatan yang terjadi di lapangan yaitu SDN Babat Jerawat II/498 sebagai tempat uji coba media video animasi. Pada tahap analisis ada tiga tahapan yang diperlukan, tiga tahapan tersebut meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis kurikulum, dilakukannya analisis kurikulum yang berlaku di SDN Babat Jerawat II/498 bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang menjadi dasar pengembangan media video animasi agar materi pada video animasi sesuai dengan

kurikulum yang berlaku di lapangan. Kurikulum yang masih berlaku di SDN Babat Jerawat II/498 yakni kurikulum 2013. Sehingga, pengembangan media video animasi disesuaikan dengan kurikulum 2013.

Analisis karakteristik siswa, dengan melakukan identifikasi permasalahan dasar yang dialami siswa. Pada tahap analisis karakteristik siswa kelas V SDN Babat Jerawat II/498 diketahui bahwa karakteristik siswa kelas V dengan rentang usia 9-11 tahun memiliki kemampuan berbahasa yang cukup baik, dan dapat menguasai cukup banyak kosakata. Hal ini sesuai dengan pendapat Dirman dan Juarsih (dalam Bakhtiar, 2016:2) yang menyatakan bahwa pada usia 9 hingga 11 tahun perkembangan kosakata yang dimiliki seseorang terus bertambah cepat, seseorang ahli menggunakan unsur-unsur bahasa, dan keahlian berkomunikasi yang baik. Selain itu, pada usia 9 hingga 11 tahun siswa kelas V dikategorikan sebagai siswa kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar. Siswa kelas tinggi memiliki kemampuan berpikir konkret, kritis, dan logis. Kemampuan berpikir konkret merupakan kemampuan berpikir sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada lingkungan sekitar dan sesuai fakta. Dari identifikasi tersebut maka media video animasi perlu dikemas menggunakan bahasa dan kosakata yang mampu dipahami oleh siswa kelas V serta menyajikan permasalahan yang konkret sehingga siswa mampu memahami dan mengkonstruksi materi yang disajikan menjadi sebuah gagasan menggunakan kalimat-kalimat berdasarkan bahasa sendiri.

Analisis kebutuhan siswa, tahapan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui materi pembelajaran di kelas. Dari hasil analisis kebutuhan siswa, media video animasi menyajikan materi sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Selain itu, media video animasi menyesuaikan kompetensi dasar dan indikator pada tema 6 Panas dan Perpindahannya, subtema 1 Suhu dan kalor, pembelajaran ke-5. Materi yang digunakan pada media video animasi difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak teks eksplanasi.

Membuat rancangan atau rencana dari produk yang akan dikembangkan merupakan tahap kedua pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan perancangan media video animasi, lembar validasi materi dan media, perangkat pembelajaran, lembar validasi,

serta lembar angket guru dan siswa. Media video animasi ini dikembangkan dengan tujuan agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Tujuan pengembangan media video animasi ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran menurut Kwon (dalam Taufik, 2015:727) media pembelajaran berfungsi mengubah situasi belajar menjadi lebih praktis dan konkret, menimbulkan motivasi belajar pada siswa, dan memperjelas materi pembelajaran. Dengan tujuan dan fungsi tersebut, pengembangan media video animasi mengedepankan keefektifan dan kepraktisan dalam penggunaan media baik oleh guru maupun oleh siswa. Kemudahan penggunaan media video animasi ini disebabkan karena media video animasi dapat digunakan kapan saja dan di mana saja saat diperlukan. Perancangan media video animasi meliputi segi materi dan segi fisik. Pada segi materi, media video animasi disesuaikan dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Pada segi fisik dibuat *storyboard* sebagai rancangan dasar media. Media video animasi mengombinasikan antara gambar bergerak, warna, tulisan, dan suara yang disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Perancangan lembar validasi materi dan media, serta perancangan lembar angket disesuaikan dengan media video animasi.

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan pengembangan pada media video animasi dan dilakukan uji validasi. Setelah dilakukan perancangan media dengan *storyboard* selanjutnya media dikembangkan. Dengan menggunakan aplikasi adobe premiere untuk mendesain karakter, tulisan, serta gambar-gambar yang diperlukan pada media. Setelah desain dibuat, kemudian desain dijadikan satu dan diberikan tambahan suara menggunakan *after effect*. Penambahan suara pada video ini sejalan dengan pendapat Sudiarta dan Sandra (dalam Dewi dan Negara, 2021:123) yang menyatakan bahwa video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dilengkapi dengan suara dan membentuk kesatuan serta dikemas secara menarik berisikan berbagai informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah semua tahapan pada pengembangan media telah selesai, selanjutnya media video animasi diupload pada *platform youtube*.

Setelah media video animasi berhasil diupload, video animasi diserahkan kepada dosen

ahli untuk uji validasi. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media. Hasil yang diperoleh dari uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu 87,5% pada aspek materi. Dari hasil validasi aspek materi pada media video animasi dapat disimpulkan sangat valid dengan rentang persentase 81%-100. Pada aspek bahasa mendapatkan 90%, yang dapat disimpulkan aspek bahasa pada media video animasi sangat valid dengan rentang persentase 81%-100%. Sedangkan hasil yang diperoleh dari uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media yaitu 91% pada aspek tampilan. Dari hasil validasi aspek tampilan pada media video animasi dapat disimpulkan bahwa sangat valid dengan rentang persentase 81%-100%. Pada aspek isi media mendapatkan 100%, yang dapat disimpulkan bahwa aspek isi media sangat valid dengan rentang presentase 81%-100%. Pada aspek penggunaan media mendapatkan 100%, yang dapat disimpulkan bahwa aspek penggunaan media sangat valid dengan rentang persentase 81%-100%. Dari hasil uji validasi materi dan media pada media video animasi dinyatakan valid. Kategori yang didapatkan pada validasi media video animasi sesuai dengan skala *likert* (Riduwan, 2013:15).

Uji coba skala besar dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Tahapan keempat pada model pengembangan ADDIE ini bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan media video animasi diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media video animasi pada pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media mendapatkan hasil yang baik merupakan indikasi bahwa media pembelajaran praktis digunakan pada pembelajaran. Hasil yang baik dari penggunaan media video animasi didapatkan karena media video animasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Johari (2016:11) menyebutkan bahwa media animasi dapat membuat ukuran obyek dapat diubah dalam bentuk yang tepat secara visual, memudahkan guru menyampaikan materi yang kompleks, penggabungan yang baik antara unsur audio dan visual, video animasi dapat menarik perhatian siswa, bersifat interaktif, dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja

Uji coba media dilakukan dengan melakukan uji coba skala kecil terlebih dahulu dengan jumlah 10 siswa yang dipilih secara acak.

Kemudian, dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah sebanyak 53 siswa sebagai subyek uji coba yang terdiri dari 2 rombel kelas. Pada uji coba skala besar ini siswa dan guru dipersilahkan unyuk mengisi angket sebagai uji kepraktisan media. Dari angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa diperoleh hasil 95% dari angket guru. Dari angket siswa diperoleh hasil 93,7% . Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran menyimak teks eksplanasi.

Keefektifan media video animasi diperoleh dari hasil tes siswa. Tes dilakukan dalam 2 tahapan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penggunaan media video animasi pada pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa memahami materi dan kemampuan siswa dalam menyimak teks eksplanasi tanpa media video animasi. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam menyimak teks eksplanasi dengan menggunakan media video animasi. Baik *pretest* maupun *posttest* dinilai menggunakan rubrik penilaian yang mencakup beberapa aspek meliputi ketepatan menjelaskan isi teks eksplanasi, ketepatan menyebutkan hubungan sebab-akibat dari teks eksplanasi, ketepatan merinci informasi-informasi penting teks eksplanasi.

Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Ketercapaian suatu produk yang telah dikembangkan merupakan tujuan dilakukannya tahap evaluasi. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa dapat terlihat terjadi peningkatan hasil tes pada saat menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil uji coba *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan SPSS dan t-test. Dengan analisis menggunakan SPSS bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada peningkatan hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikan $0,00 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa h_0 ditolak dan h_a diterima. Dapat disimpulkan hasil uji coba yang dianalisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa adanya pengaruh media video animasi pada peningkatan hasil test siswa. Sedangkan, analisis menggunakan t-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikan 5%

dan mendapatkan t-hitung. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji tes siswa bahwa t-hitung $>$ t-tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat dikategorikan efektif dan mampu meningkatkan keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar. Pada kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan untuk analisis hasil uji coba saja, tetapi juga dilakukan kegiatan pembenahan atau revisi produk media dari saran dan masukan oleh validator, serta saran dan masukan saat uji coba. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir media video animasi yang layak digunakan dan diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar menghasilkan kesimpulan melalui tahapan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi atau penerapan, dan evaluasi. Dalam menguji kevalidan media video animasi, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media Kepraktisan media video animasi dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa saat menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran. Sedangkan keefektifan media video animasi dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Berdasarkan uji coba skala besar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi valid dengan persentase sebesar 88,75% melalui uji validitas ahli materi, dan 97% melalui uji validitas ahli media dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Kepraktisan media video animasi mendapatkan persentase sebesar 95% melalui hasil angket respon guru, dan 93,7% melalui hasil angket respon siswa dengan kategori sangat praktis. Keefeektifan media video animasi sebagai media pembelajaran mendapatkan perolehan t hitung lebih besar dari pada t tabel dan uji paired t-test lebih kecil dari 0,05 dengan hasil h_0 ditolak dan h_a diterima. Dari hasil tersebut diketahui bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari hasil pretest dan posttest siswa. Hal tersebut membuktikan media pembelajaran video animasi sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks

eksplanasi keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan pada media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eskplanasi, peneliti memaparkan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media video animasi untuk keterampilan menyimak teks eksplanasi siswa kelas V sekolah dasar sebaiknya disertai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa. Sehingga, media video animasi dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan materi pembelajaran di dalam kelas .
2. Media video animasi dapat dikembangkan kembali dengan inovasi baru sesuai perkembangan teknologi yang akan terus berkembang untuk menunjang kemajuan IPTEK dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Candradewi, Ni Made Liana dan Negara, I Gusti Agung Oka. "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V". *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 9 (1): hal. 122-130.
- Hasanah, Umrotul dan Nulhakim, Lukman. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis". *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol. 1 (1): 91-106.
- Johari Andriana, Hasan Syamsuri, Rakhman Maman. 2016. "Penerapan Media Video Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refigeean Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Journal of Mechanical Engineering Education*. Vol. 1 (1): hal. 8-15.
- Mashuri, Delila Khoitiya dan Budiyono. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 8 (5): hal. 893-903.
- Pratiwi, Rentika Widhi. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 9 (8): hal. 2969-2982.
- Riduwan (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.