

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MEMBANTU SISWA SD MEMAHAMI MATERI “KEBERAGAMAN ANGGOTA KELUARGA DI RUMAH”**

**Mochammad Wahyudin**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([mochammadwahyudin3@gmail.com](mailto:mochammadwahyudin3@gmail.com))

**Hendrik Pandu Paksi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendrikpaksi@unesa.ac.id](mailto:hendrikpaksi@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah kelas III pada penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) Memahami kegiatan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi, (2) Memahami kelayakan media pembelajaran berupa video animasi, dan (3) Memahami efektivitas media pembelajaran berupa video animasi. Riset ini memanfaatkan model ADDIE yang terdapat lima tahap, yaitu menganalisa, merancang, mengembangkan, menerapkan dan mengevaluasi. Hasil Uji Validitas dan Percobaan, maka menghasilkan Validitas materi 84,61% dan validitas media 86,36%. Uji coba yang dijalankan kepada siswa kelas III dengan memberikan kuesioner dan menghasilkan mean sebesar 95%. Kesimpulan yang di dapatkan yaitu media pembelajaran berbentuk video animasi efektif dan layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah dasar khususnya kelas III, dan mampu memberikan peningkatan pada pemahaman siswa dalam materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Animasi, Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.

### **Abstract**

The development of learning media in the form of animated videos on the Diversity of Family Members in Class III homes in this study has the objectives of: (1) Understanding activities in developing learning media in the form of animated videos, (2) Understanding the feasibility of learning media in the form of animated videos, and (3) Understanding effectiveness of learning media in the form of animated videos. This research utilizes the ADDIE model which has five stages, namely analyzing, designing, developing, implementing and evaluating. The results of the Validity and Experimental Test, then resulted in material validity of 84.61% and media validity of 86.36%. The trial was run to third grade students by giving a questionnaire and yielded a mean of 95%. The conclusion obtained is that the learning media in the form of animated videos is effective and feasible to be implemented in teaching and learning activities for students in elementary schools, especially grade III, and is able to provide an increase in students' understanding of the Diversity of Family Members at Home.

**Keywords:** Development, Video Animation, Diversity of Family Members at Home.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia, hal ini disebabkan karena dengan dididik manusia akan memiliki kualitas kehidupan yang baik. Secara umum, pendidikan adalah proses adaptasi manusia agar dapat menjadi individu yang hebat dan berharga bagi diri sendiri, lingkungan, dan negara. Melalui hal ini pelaksanaan pendidikan mesti dijalankan dengan sebaik mungkin tanpa ada perbedaan demi mencapai tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan tertuang pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003 atau UU Sisdiknas, pendidikan ialah usaha sadar dan sistematis dalam menghadirkan iklim belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan potensi

yang dimiliki secara aktif agar mempunyai kecakapan, akhlak yang baik, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, spiritual keagamaan yang dibutuhkan siswa, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Pendidikan memiliki unsur yang saling berkaitan terlebih dalam aktivitas pembelajaran dimana hal ini berguna dalam menggapai tujuan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif. Unsur – unsur pendidikan mencakup lingkungan, metode, media, materi pembelajaran, siswa, dan juga guru. Hilangnya salah satu unsur pendidikan ini menjadikan kegiatan belajar menjadi tidak efektif dan efisien.

Unsur utama dalam dunia pendidikan salah satunya berguna dalam membantu kemajuan pengalaman pengajaran dan pendidikan yaitu ketersediaan media

pembelajaran. Media ialah segala hal yang dipakai untuk mengkomunikasikan informasi yang dikirimkan oleh seseorang kepada penerimanya sehingga bisa menghidupkan minat, perhatian, perasaan dan pikiran siswa dan pada akhirnya terjadilah aktivitas belajar mengajar (Arief S. Sadiman, 2009).

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran terus berubah dan berkembang secara perlahan, namun media pembelajaran tidak akan menggantikan pengajar dalam mendidik. Media dirancang tidak hanya sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memperoleh wawasan yang lebih baik dan informasi lainnya.

Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan mutu siswa sehingga media pembelajaran harus dikembangkan dengan baik sesuai kebutuhan dan juga harus dilihat dari sudut siswa yang menjadi tolok ukur keberhasilan. Tujuan guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya yaitu supaya siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar dan meningkatkan kemauan siswa dalam belajar.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah yang telah peneliti observasi menggunakan media seadanya yaitu buku paket atau memanfaatkan papan tulis saja. Sesekali menggunakan gambar print out yang kurang menarik bahkan tidak berwarna. Hal tersebut menyebabkan kurangnya perhatian, minat, dan perasaan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Dengan melihat hal ini, peneliti bermaksud memanfaatkan video animasi sebagai upaya memberikan solusi permasalahan siswa dalam memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah, selain itu video animasi yang menarik juga menjadikan siswa untuk fokus pada kegiatan belajar karena bisa ditampilkan kapan pun dengan sarana yang memadai.

Media pembelajaran berupa video animasi merupakan gerakan dari sekumpulan frame dalam rentang waktu yang sudah diatur, sehingga menimbulkan anggapan pergerakan dan dilengkapi dengan suara yang berbarengan dengan gerakan gambar, contohnya suara percakapan (Kurniawan, 2015). Terdapat fungsi dari suara yang diberikan dalam video animasi ini mulai dari memberikan kesan lebih hidup dalam video animasi yang diberikan, memberikan daya tarik lebih dalam video animasi yang diberikan, serta memiliki fungsi untuk menjelaskan kejadian atau aktivitas yang dilakukan oleh animasi yang ditampilkan di dalam video tersebut.

Dengan media ini diharapkan siswa terangsang untuk menggunakan daya indera penglihatan dan pendengarannya secara maksimal serta dapat mengubah *mindset* siswa dalam belajar PPKn. Pelajaran PPKn juga memiliki hubungan dengan keseharian siswa. Materi

pelajaran ini salah satunya yaitu Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah. Penyebab yang membuat siswa menjadi malas belajar PPKn, karena bahasanya susah dicerna sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Cara yang bisa digunakan dalam merubah *mindset* ini yaitu memanfaatkan media berbasis teknologi salah satunya yaitu media berbasis video animasi.

Latar permasalahan yang sudah dijabarkan menggambarkan perlunya riset mengenai Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah. Tujuan dijalankannya riset ini yaitu untuk menjelaskan langkah pengembangan media pembelajaran, menganalisa tingkat kelayakan dan mengukur efektivitas video animasi dalam membantu siswa SD memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah.

Hasil dari pembuatan media ini yaitu video animasi dengan spesifikasi berikut: 1) video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran terdapat narator yang menjelaskan materi; 2) durasi video animasi ini yaitu 8 menit yang berisi materi serta contoh yang disertai gambar untuk menarik perhatian siswa dan tetap fokus; 3) fokus video animasi ini yaitu pada materi keberagaman anggota keluarga di rumah, manfaat, dan cara menyikapi keberagaman; 4) Ukuran video animasi ini yaitu 20 MB.

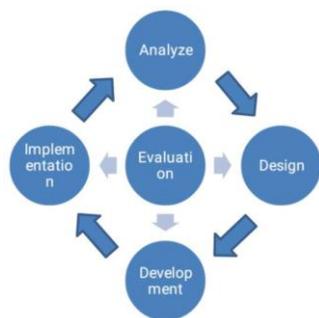
Terdapat batasan dalam riset ini yaitu: 1) Materi yang disajikan dalam video animasi keberagaman anggota keluarga di rumah hanya sesuai pada materi kelas III sekolah dasar; 2) Penelitian terbatas hanya untuk pembelajaran materi keberagaman anggota keluarga di rumah; 3) Penelitian dilakukan dengan melibatkan beberapa siswa kelas III sekolah dasar sebagai subyek dalam penelitian dimana terdapat pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas III KD 3.3 dan 4.3 materi keberagaman anggota keluarga di rumah dalam pembelajaran.

## METODE

Metode riset ini yaitu pengembangan ADDIE dimana metode ini digunakan karena pengembangan ini dijalankan secara terprogram dan sistematis serta menuntaskan permasalahan bisa diselaraskan dengan ciri khas dan kebutuhan siswa (Tegeh, I. M., & Kirna, 2013). Pengembangan yang dijalankan yaitu mengenai media pembelajaran berupa video animasi materi keberagaman anggota keluarga di rumah dengan tujuan dapat menyelesaikan masalah siswa dalam memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah pada mata pelajaran PPKn.

Prosedur riset pengembangan media pembelajaran ini dijalankan dengan lima langkah pengembangan, diawali dari menganalisa, mendesain, mengembangkan,

mengimplementasikan dan pada akhirnya mengevaluasi hasil yang telah di dapatkan.



**Bagan 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

Riset pengembangan ini memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di dapatkan melalui informan dan feedback siswa tentang video animasi pada lembar kuisioner yang telah diberikan. Kemudian data kuantitatif diperoleh melalui tanggapan tentang video animasi dari ahli media dan materi. Pengumpulan data tentunya memanfaatkan instrumen penelitian berbentuk lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan materi. Data ini nantinya akan dianalisis sehingga bisa diketahui mengenai efektivitas dan kelayakan video animasi dalam membantu siswa SD memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Tahapan pengolahan data dilakukan dengan mengolah hasil validasi dan juga data kuesioner siswa.

Data yang diberikan oleh para ahli disajikan dalam bentuk presentase. Maka bisa mendapatkan hasil persentase kriteria keberhasilan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil uji validitas oleh ahli media dan materi untuk mengetahui validitasnya. Kriteria yang digunakan dalam validitas ini yaitu:

**Tabel 1. Presentase Kriteria Keberhasilan Produk Media Pembelajaran Berupa Video Animasi**

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber:(Riduwan, 2012)

Data kedua yang diolah yaitu berdasarkan kuesioner respon siswa yang selanjutnya dihitung di setiap jawaban dalam bentuk persentase. Maka akan didapatkan hasil

persentase kriteria efektivitas dan kelayakan produk berdasarkan hasil kuesioner siswa dengan tujuan diketahuinya tingkat keefektifitasan dan kelayakannya. Kriteria yang digunakan dalam riset ini yaitu:

**Tabel 2. Presentase Kriteria Kelayakan dan Keefektifan Produk Media Pembelajaran Berupa Video Animasi**

Penilaian	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak dan Sangat Efektif
61% - 80%	Layak dan Efektif
41% - 60%	Cukup Layak dan Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Layak dan Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Layak dan Tidak Efektif

Sumber:( Arthana & Damajanti, 2005)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Pengembangan media pembelajaran dengan model penelitian pengembangan ADDIE dijalankan dalam beberapa tahapan berikut:

#### 1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis ialah tahapan mencari potensi dan permasalahan dimana hal ini sangat penting untuk dilakukan oleh peneliti ketika hendak mengembangkan suatu produk. (Paksi, n.d.). Pada tahap analisis, peneliti menggunakan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang akan dilakukan pada objek penelitian. Analisis masalah ini dilakukan melalui wawancara dan observasi non formal terhadap siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo berkenaan dengan pembelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Hasil dari wawancara ini peneliti mendapatkan beberapa temuan penting yang bisa dijadikan sebagai landasan perlunya pengembangan media. Beberapa poin penting ini, yaitu; kegiatan pembelajaran yang dijalankan oleh guru monoton dan kurang menyenangkan, dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kurang aktif, serta terdapat kesulitan siswa untuk memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah yang disampaikan oleh guru, dan minimnya penggunaan media yang ditujukan kepada siswa kelas rendah di SDN Wadungasih 2 Buduran.

Dengan hasil tersebut, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 5 dari 5 siswa memerlukan kegiatan

pembelajaran menyenangkan dan adanya media yang membantu siswa untuk memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah supaya dalam pembelajaran siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2009: 7), mengutarakan bahwasanya media merupakan semua hal yang berguna dalam mengomunikasikan informasi kepada penerimanya agar bisa menghidupkan perasaan, perhatian, minat serta pikiran siswa yang pada akhirnya terjadi proses pembelajaran. Pandangan ini mengisyaratkan urgensi penggunaan media pembelajaran supaya siswa dapat memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan menyenangkan .

**2. Tahap Rancangan (Design)**

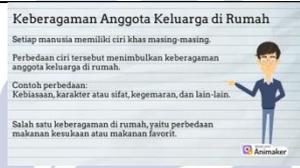
Tahap rancangan merupakan tahap dimana peneliti mulai merancang kebutuhan produk (Paksi, n.d.). Pada tahap rancangan (design), akan dirancang media pembelajaran agar pengembangan media bisa dilakukan dengan mudah dan terarah. Perencanaan dijalankan dalam desain media dan materi pembelajaran. Materi dalam pengembangan disesuaikan dengan masalah siswa dalam belajar khususnya pelajaran PPKn karena bahasanya susah dicerna dan pada akhirnya siswa bosan dan jenuh untuk belajar. Ketika rancangan materi selesai, langkah berikutnya yaitu merancang media pembelajaran sesuai dengan materi yang ditentukan. Adapun rancangan media pembelajaran berupa video animasi yaitu pembuatan storyboard. Storyboard ini berisi konsep konten video animasi dan alur video dengan pembukaan pada tampilan awal hingga penutup. Animasi yang mendukung pada media pembelajaran berupa video animasi dibuat menarik dan contoh yang disertai gambar menjadikan siswa paham dengan materi pelajarannya. Menurut Kurniawan (2015), mengutarakan bahwa video animasi merupakan gerakan berbagai frame dalam rentang waktu yang sudah diatur sebelumnya dan nantinya menimbulkan kesan memiliki gerakan dan dilengkapi dengan suara sesuai dengan gerakan yang dibuat, misalnya percakapan.

**3. Tahap Pengembangan (Development)**

Adapun tampilan media pembelajaran berbentuk video animasi yang sudah dirancang oleh peneliti ini tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Tampilan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi**

No.	Gambar	Keterangan
-----	--------	------------

1.		Pembukaan media pembelajaran berupa video animasi
2.		Peta konsep Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah
3.		Tujuan pembelajaran materi keberagaman anggota keluarga di rumah
4.		Pengertian keberagaman
5.		Keberagaman anggota keluarga di rumah
6.		Manfaat Keberagaman di Rumah
7.		Cara menyikapi Keberagaman di Rumah
8.		Penutup media pembelajaran berupa video animasi

Tahap pengembangan yaitu tahapan dimana peneliti mulai mengembangkan media jadi yang kemudian divalidasi oleh ahli (Paksi, n.d.). Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk merealisasikan media pembelajaran berupa video animasi, serta dengan melakukan validasi produk dengan penilaian dari ahli materi dan media. Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari membuat storyboard, mendesain media, merekam suara dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan agar tercipta video animasi yang menarik dan bisa digunakan oleh siswa nantinya. Acuan utama dalam pembuatan media ini terdapat pada tahap storyboard konsep dari pembukaan hingga penutup. Hal ini disebabkan karena salah satu

tujuan media ini diberikan tidak hanya demi menyenangkan siswa saja, namun juga untuk menyampaikan informasi berupa pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan.

Tahap pendesainan media pembelajaran mencakup desain background setiap scenenya, karakter tokoh yaitu narator yang menjelaskan materi, dan gambar yang dibuat contoh. Selanjutnya akan dilakukan perekaman suara sesuai dengan teks storyboard menggunakan ponsel. Sesudah komponen dari setiap tahap sudah siap, maka dilanjutkan dengan menggabungkan seluruh komponen yang sudah dibuat sehingga menjadi video animasi dengan durasi 8 menit 17 detik dengan format MP4.

**Tabel 4. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang dinilai	Nilai
<b>Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian konsep materi dengan Kompetensi Dasar.	4
2.	Kesesuaian konsep materi dengan Tujuan Pembelajaran.	4
3.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran.	3
4.	Kejelasan isi materi yang disampaikan.	3
5.	Kemudahan siswa dalam memahami materi.	3
<b>Isi Materi</b>		
6.	Isi informasi dijelaskan secara berurutan.	4
7.	Isi materi mampu menambah wawasan pengetahuan tentang Keberagaman Keluarga di Rumah.	3
<b>Penyajian</b>		
8.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.	3
9.	Kejelasan isi informasi yang disampaikan.	3
10.	Kesesuaian isi materi dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa.	4
11.	Isi materi mampu menambah pemahaman siswa.	4
<b>Keefektifan</b>		
12.	Efektif untuk diterapkan dengan kebutuhan dasar yang harus dikuasai oleh siswa.	3
13.	Keefektifan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.	3
<b>Total</b>		<b>44</b>

Setelah media pembelajaran selesai di buat, akan dilakukan pengujian kelayakannya dimana dalam hal ini

validatornya adalah ahli media dan materi. Uji Validitas materi diserahkan kepada Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Acuan validasi ini ditekankan pada efektivitas, penyajian, isi materi dan pembelajaran. Keempat aspek ini dilanjutkan dengan menurunkannya menjadi 13 pertanyaan yang nantinya digunakan sebagai validasi materi dalam media pembelajaran tersebut.

Validasi materi dijalankan oleh ahli materi dimana pada uji ini diperoleh nilai 44 dari total 52 nilai. Hasil perhitungan tersebut diketahui bahwasanya materi keberagaman anggota keluarga di rumah dalam media pembelajaran dinyatakan valid dan mendapatkan beberapa revisi. Hal ini diketahui dengan tingginya nilai persentase yang didapatkan yaitu 84,61%. Hal ini menunjukkan bahwasanya validitas video animasi yang digunakan dalam pembelajaran sangat tinggi.

**Tabel 5. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Nilai
<b>Desain Tampilan</b>		
1.	Kejelasan gambar yang digunakan.	4
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan.	3
3.	Ketepatan tema yang digunakan.	4
4.	Ketepatan warna yang digunakan.	3
5.	Ketepatan durasi.	3
<b>Tulisan</b>		
6.	Kejelasan penulisan huruf yang digunakan.	4
7.	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan.	4
8.	Ketepatan warna huruf yang digunakan.	3
<b>Suara</b>		
9.	Kejelasan suara narator.	3
10.	Kemenarikan <i>backsound</i> yang digunakan.	3
<b>Kemudahan</b>		
11.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi.	4
<b>Total</b>		<b>38</b>

Validasi selanjutnya yaitu validasi media yang dijalankan oleh Drs. Suprayitno, M.Si. Acuan validasi ini yaitu kemudahan, suara, tulisan dan tampilan media. Keempat aspek ini dilanjutkan dengan menurukannya menjadi 11 pernyataan yang nantinya digunakan sebagai validasi media dalam media pembelajaran tersebut.

Validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 38 dari total 44 nilai. Hasil perhitungan tersebut diketahui bahwasanya media pembelajaran berupa video animasi dinyatakan valid, hal ini diketahui melalui hasil penilaian yang menampilkan angka sebesar

86,36% dan mendapatkan beberapa revisi khususnya revisi di bagian intonasi suara yang diberikan di dalam video animasi dan gambar animasi yang ditampilkan di dalam video yang nantinya disajikan kepada siswa.

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Media yang sudah dibuat pada tahapan ini akan diuji cobakan langsung kepada siswa (Paksi, n.d.). tahapan implementasi menjadi tahapan yang wajib dijalankan oleh peneliti dimana tahapan ini dilakukan dengan mencobakan video animasi kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah. Uji coba ini dijalankan dengan mengambil sampel dari siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dimana dalam pengujian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo. Uji coba ini dijalankan selama dua hari, hari pertama video animasi sebagai media pembelajaran di berikan kepada siswa laki – laki dan hari kedua diberikan kepada siswa perempuan.

Siswa diberikan kebebasan untuk memutar video animasi sampai menit 05.25. Setelah siswa paham mengenai materi yang ada didalam video animasi, maka semua siswa memutar video animasi secara bersamaan. Begitu sampai dengan scene latihan soal maka siswa mempersiapkan diri untuk menyelesaikan 5 pertanyaan yang sudah dirancang oleh peneliti dan sudah melewati tahapan uji validitas materi. Siswa kemudian mengerjakan latihan soal tersebut secara mandiri tanpa bantuan teman, guru dan juga orang tua dimana hal ini bertujuan supaya bisa diketahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi keberagaman anggota keluarga di rumah yang sudah disampaikan didalam video animasi. Jawaban yang diberikan siswa kemudian dianalisis oleh peneliti untuk kemudian disimpulkan. Melalui analisis yang dilakukan maka bisa diketahui bahwasanya jawaban siswa menggambarkan adanya pemahaman materi yang baik melalui media video animasi karena siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi PPKn yang membahas tentang keberagaman anggota keluarga di rumah.

Setelah video di uji cobakan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo, kemudian lembar kuesioner mengenai media pembelajaran diberikan kepada siswa agar diisi. Tujuan dari pembagian kuesioner ini ialah agar peneliti mendapatkan feedback dan kepuasan siswa sesudah menggunakan video animasi yang digunakan dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Melalui tanggapan ini akan dipahami mengenai

efektivitas dan kelayakan video animasi dalam penerapannya kepada siswa kelas III SDN Wadungasih Buduran, Sidoarjo dengan tema Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah. Terdapat 11 pertanyaan mengenai video animasi dimana penilaiannya menggunakan 5 skala, mulai dari tingkatan sangat setuju (4), setuju (3), cukup (2), kurang setuju (1), dan sangat tidak setuju (0). hasil jawaban siswa nantinya akan dihitung dengan memanfaatkan persamaan PSA (Presentase Setiap Aspek) untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan video animasi. Hasil perhitungan dari kuesioner yang diberikan kepada siswa menghasilkan Output nilai.

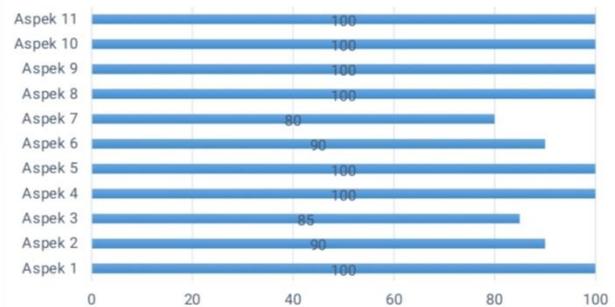


Diagram 1. Presentase Hasil Kuisisioner Siswa

- Aspek 1 : Tampilan media pembelajaran berupa video animasi menarik.
- Aspek 2 : Gambar yang ditampilkan menarik dan jelas.
- Aspek 3 : Animasi yang ditampilkan menarik.
- Aspek 4 : Tema yang digunakan menarik.
- Aspek 5 : Tulisan yang digunakan jelas.
- Aspek 6 : Dalam menjelaskan materi bahasa mudah dipahami.
- Aspek 7 : Setiap materi pembelajaran mudah dipahami.
- Aspek 8 : Soal latihan sesuai dengan materi.
- Aspek 9 : Belajar materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah menyenangkan dan santai dengan media pembelajaran berupa video animasi.
- Aspek 10 : Belajar dengan menggunakan video animasi mengenai materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah lebih mudah dengan media pembelajaran berupa video animasi.
- Aspek 11 : video animasi meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan uji coba video animasi yang dijalankan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah, maka didapatkan persentase sebesar 95% yang menggambarkan mengenai tanggapan siswa SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo berkaitan dengan video animasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwasanya video animasi materi

Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah bagi siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran efektif digunakan dan layak diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

### **5. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi dijalankan dengan tujuan adanya perbaikan pada video animasi. Perbaikan ini bisa berbentuk perbaikan dari sisi materi, gambar animasi, suara yang ditampilkan di dalam video animasi atau dari sisi lain yang memungkinkan untuk di perbaiki. Perbaikan ini juga tidak didasarkan pada selera peneliti, namun tetap didasarkan pada hasil uji validitas materi dan media serta di dasarkan pada hasil kuesioner yang di sebarakan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran.

Evaluasi mengenai video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dilakukan supaya media tersebut menjadi lebih baik dan meningkatkan efektivitas dan kelayakannya untuk diterapkan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo. Evaluasi ini didasarkan pada data yang diperoleh di setiap tahapan secara menyeluruh. Sehingga terdapat kemungkinan evaluasi ini dilakukan pada kegiatan menganalisis materi yang nantinya di masukan ke dalam video animasi, atau ketika peneliti merancang video animasi dan bisa juga terjadi pada tahapan lainnya, yang disesuaikan dengan hasil uji validitas media dan materi yang di lakukan oleh ahli dan juga berdasarkan feedback yang diberikan oleh siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran melalui kuesioner yang dibagikan.

Hasil perbaikan dari evaluasi mengenai video animasi selanjut akan dikembangkan kembali untuk dilihat mengenai efektivitas dan kelayakannya untuk diterapkan kepada siswa SD. Pada tahapan pengembangan yang dilakukan setelah melalui tahap evaluasi menghasilkan kesimpulan bahwasanya video animasi yang dijalankan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo memiliki kelayakan untuk dipakai pada pembelajaran.

Ketika hasil yang sudah di dapatkan sesuai dengan kriteria yang diinginkan maka tidak lagi dilakukan perbaikan oleh peneliti. Karena sudah tidak ada lagi permasalahan yang urgen dari produk video animasi yang digunakan dalam pembelajaran kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo. Hasil evaluasi yang sudah dijalankan dan menghasilkan feedback yang baik dari siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwasanya produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa video animasi yang digunakan dalam media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo merupakan video animasi yang efektif dan memiliki kelayakan untuk diterapkan.

### **Pembahasan**

Riset ini memberikan hasil berupa produk video animasi sebagai media pembelajaran pada materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah kelas III Sekolah Dasar. Menurut Aksoy (2012), mengutarakan bahwasanya media animasi dinilai efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Aksoy, hasil penelitian ini juga demikian dimana siswa menyatakan mudah dalam memahami materi dan dalam penggunaan media pembelajaran video animasi siswa lebih semangat belajar dibandingkan ketika siswa belajar pelajaran PPKn dengan metode tradisional. Sebelum media ini digunakan siswa selalu kurang bersemangat, jenuh, dan bosan karena bahasanya susah dicerna serta menggunakan media pembelajaran yang monoton. Pemilihan media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat berpengaruh yaitu memberikan rangsangan pemikiran dan perhatian siswa. Hasil ini memiliki relevansi dengan pandangan Rohani (2019: 29) dalam kriteria untuk memilih media pembelajaran, diantaranya: 1) koheren dengan waktu, fasilitas pendukung, keadaan lingkungan; 2) koheren dengan gaya belajar siswa; 3) koheren dengan teori; 4) koheren dengan ciri khas siswa; 5) koheren dengan materi pelajaran; 6) koheren dengan tujuan pembelajaran.

Video menjadi media audio visual yang selalu mengalami pengembangan demi membantu aktivitas pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Menurut Suprihatiningrum (2016: 323), mengutarakan bahwa video merupakan gabungan gambar dan suara. Animasi sendiri merupakan aktivitas dalam menggerakkan atau menghidupkan gambar seolah-olah hidup. Animasi juga memiliki kemampuan dalam mendeskripsikan proses atau konsep yang sukar untuk dideskripsikan melalui media lainnya sehingga memunculkan motivasi siswa untuk turut serta dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi memberi gambaran nyata kepada siswa dan nantinya memberikan rangsangan kepada siswa untuk terus aktif dalam aktivitas belajar mengajar. kemudahan belajar materi PPKn juga didapatkan ketika menggunakan media video animasi karena penjelasan materinya mudah dimengerti dibarengi visualisasi yang menarik. Hal ini akan meningkatkan semangat siswa untuk turut serta dalam pembelajaran Arindiono & Ramadhani (2013) menyatakan bahwasanya pembelajaran yang diberikan kepada siswa SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo seharusnya diberikan teks, suara, ilustrasi, yang mampu dikendalikan sesuai dengan keinginan siswa demi memberikan iklim belajar

sambil bermain dimana nantinya siswa akan mendapatkan kemudahan dalam memahami pelajaran.

Siswa Sekolah Dasar memiliki kemampuan dalam mengelompokkan dan membedakan situasi ataupun objek yang ada di sekitarnya. Model berpikir siswa SDN Wadungasih 2 Buduran sudah sistematis dan rasional sehingga adanya media konkret dibutuhkan. Adapun kelebihan dari media video animasi menurut Sadiman (2009: 74-75) sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa dalam waktu singkat dari pengaruh luar yang lain; 2) Siswa mendapatkan pesan dari para ahli; 3) mempersiapkan penyajian materi sulit yang dapat membantu guru ketika mengajar dan menyajikan materi kepada siswa; 4) Menghemat waktu pada kegiatan pembelajaran dimana rekamannya bisa diputar kembali; 5) Bisa melakukan pengamatan pada objek berbahaya dan objek yang bergerak dari lebih dekat; 6) intensitas suara bisa diatur ketika guru ingin menambahkan penjelasan agar bisa didengar oleh siswa; 7) Guru bisa menghentikan gambar saat hendak menjelaskan lebih lanjut; 8) Tidak perlu menggelapkan ruangan saat menyajikan materi. Efektivitas penggunaan media video animasi dibuktikan dengan hasil persentase sebesar 100% pada aspek ke-1 yang artinya media video animasi ini menarik untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah.

Melalui video animasi yang sudah dijalankan ternyata mampu meningkatkan kemauan siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam belajar PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Tanggapan siswa juga mendukung hal ini dimana pada aspek ke 2, 3, dan 4 berturut-turut mendapatkan presentase sebesar 90%, 85%, dan 100% dimana hal ini bermakna gambar yang disajikan dalam video animasi dapat menyampaikan materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Hal ini menarik bagi siswa dan memberikan dukungan pada materi untuk dipahami secara lebih jelas karena gambar dan contoh dari materi menyerupai benda aslinya. Animasi yang dijalankan berupa video animasi dapat memusatkan perhatian dan fokus siswa dalam belajar PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah, dan tema yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan kriteria siswa kelas III sekolah dasar sehingga siswa menjadi penasaran dengan kelanjutan dari materi serta animasi yang telah dibuat berupa video animasi.

Media berbentuk video animasi yang dirancang oleh peneliti dan menjadi produk peneliti memberikan bantuan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo untuk memahami pelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil kuesioner aspek ke 5, 6, dan 7 berturut-turut mendapatkan presentase sebesar 100%,

90%, dan 80% yang artinya tulisan yang digunakan oleh peneliti dari pembuka sampai penutup jelas dan mampu dipahami oleh siswa sehingga bisa dibaca oleh siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo, bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi disesuaikan dengan kriteria siswa kelas rendah khususnya kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo sehingga mudah dipahami, dan kemudahan siswa kelas III sekolah dasar dalam memahami setiap materi pembelajaran karena peneliti menjelaskan materi disertai contoh nyata berbentuk gambar yang mana gambar ini juga bukanlah gambar abstrak yang sulit dimengerti siswa. Gambar yang diberikan merupakan gambar yang memiliki makna konkrit sehingga siswa dalam memahami gambar tersebut tidak memiliki usaha yang sulit.

Video animasi yang digunakan oleh peneliti mampu mengetahui seberapa paham siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam memahami pelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Pernyataan ini dibuktikan dengan jawaban siswa pada aspek ke 8 dengan perolehan presentase sebesar 100% dimana hal ini diartikan dengan adanya koherensi materi yang diberikan dalam video animasi dengan soal latihan dapat menjadi acuan seberapa paham siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Hasil ini membuktikan bahwasanya media animasi yang diberikan kepada siswa mampu meningkatkan pemahaman siswa kepada materi keberagaman anggota keluarga di rumah yang dibuktikan dengan hasil evaluasi yang sangat baik dari siswa.

Dengan adanya video animasi ternyata mampu mengatasi masalah siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam belajar PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah karena bahasanya susah dicerna dan menjadikan siswa merasa bosan dan jenuh. Pernyataan ini dibuktikan dengan jawaban siswa pada aspek ke 9, 10, dan 11 berturut-turut mendapatkan presentase sebesar 100%, 100%, dan 100% yang artinya belajar PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah menggunakan video animasi menjadi lebih menyenangkan dan santai, belajar PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah lebih mudah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video animasi karena memungkinkan ditampilkan kapan pun, serta video animasi juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo karena bahasanya mudah dipahami sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Simpulan yang diberikan setelah analisa dilakukan yaitu media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu siswa SDN Wadungasih 2 Buduran memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah dijalankan dengan lima tahapan ADDIE, yaitu: 1) Tahap analisis, peneliti menggunakan analisis masalah dan analisis kebutuhan yang akan dilakukan pada objek penelitian. Analisis masalah ini dilakukan melalui wawancara dan observasi non formal terhadap siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo berkenaan dengan pembelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 5 dari 5 siswa memerlukan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan adanya media yang membantu siswa untuk memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah supaya dalam pembelajaran siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran; 2) Tahap rancangan, akan dirancang media pembelajaran agar pengembangan media bisa dilakukan dengan mudah dan terarah. Perencanaan dijalankan dalam desain media dan materi pembelajaran. Materi dalam pengembangan disesuaikan dengan masalah siswa dalam belajar khususnya pelajaran PPKn karena bahasanya susah dicerna dan pada akhirnya siswa bosan dan jenuh untuk belajar. Ketika rancangan materi selesai, langkah berikutnya yaitu merancang media pembelajaran sesuai dengan materi yang ditentukan. Adapun rancangan media pembelajaran berupa video animasi yaitu pembuatan storyboard; 3) Tahap Pengembangan, merupakan tahapan untuk merealisasikan media pembelajaran berupa video animasi, serta dengan melakukan validasi produk dengan penilaian dari ahli materi dan media. Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari membuat storyboard, mendesain media, merekam suara dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan agar tercipta video animasi yang menarik dan bisa digunakan oleh siswa nantinya. Acuan utama dalam pembuatan media ini terdapat pada tahap storyboard konsep dari pembukaan hingga penutup; 4) Tahap implementasi, menjadi tahapan yang wajib dijalankan oleh peneliti dimana tahapan ini dilakukan dengan mencobakan video animasi kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah. Uji coba ini dijalankan dengan mengambil sampel dari siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dimana dalam pengujian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo; 5) Tahap Evaluasi mengenai video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dilakukan supaya media tersebut menjadi lebih baik dan meningkatkan efektivitas dan

kelayakannya untuk diterapkan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo. Evaluasi ini didasarkan pada data yang diperoleh di setiap tahapan secara menyeluruh. Sehingga terdapat kemungkinan evaluasi ini dilakukan pada kegiatan menganalisis materi yang nantinya di masukan ke dalam video animasi, atau ketika peneliti merancang video animasi dan bisa juga terjadi pada tahapan lainnya, yang disesuaikan dengan hasil uji validitas media dan materi yang di lakukan oleh ahli dan juga berdasarkan feedback yang diberikan oleh siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran melalui kuesioner yang dibagikan. Tujuan penelitian ini yaitu mempermudah siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo untuk belajar PPKn khususnya materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Dengan adanya video animasi memberi bantuan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo untuk memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah. Video animasi berfungsi untuk mengatasi masalah siswa dalam belajar PPKn karena bahasanya sulit dicerna sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Hasil yang diperoleh pada Video animasi melalui Uji Validitas materi adalah 84,61% dan hasil validasi media adalah 86,36% serta pengisian kuisisioner siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo memperoleh hasil sebesar 95% sehingga bisa dinyatakan efektivitas dan kelayakan media untuk diterapkan menjadi media pembelajaran karena memberikan bantuan kepada siswa kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dalam memahami materi Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.

### **Saran**

Melalui hasil analisa yang sudah dijalankan oleh peneliti dan simpulan yang didapatkan. Maka masih terdapat beberapa kekurangan yang berkenaan dengan penelitian ini. Kekurangan ini memunculkan beberapa saran yang bisa digunakan baik bagi peneliti lainnya atau juga bagi pelaksana pendidikan pada jenjang sekolah dasar khususnya pada jenjang lainnya pada umumnya. Beberapa saran yang bisa diberikan dari peneliti yaitu:

#### **1. Saran Pemanfaatan**

Diharapkan media pembelajaran berupa video animasi pada pelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga di rumah dapat dimanfaatkan dengan baik dan bijak untuk membantu siswa memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah dan membuat pembelajaran tidak membosankan sehingga siswa semangat dalam belajar. Orang tua, Siswa dan Guru meniscayakan adanya media pembelajaran berupa video animasi materi keberagaman anggota keluarga di rumah agar bisa dipakai dalam kegiatan belajar baik di rumah dan juga sekolah. Media

pembelajaran berupa video animasi pelajaran PPKn materi keberagaman anggota keluarga diharapkan dapat menjadi solusi dalam membantu siswa SD kelas III memahami materi keberagaman anggota keluarga di rumah.

2. Saran Produk

Media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan dalam materi pembelajaran lain yang memerlukan gambaran nyata kepada siswa dan nantinya memberikan rangsangan kepada siswa untuk terus aktif dalam aktivitas belajar mengajar sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Setelah peneliti melakukan penelitian pengembangan, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya pada media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan pada materi pelajaran lain, media pembelajaran berupa video animasi materi keberagaman anggota keluarga di rumah dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran baik belajar mandiri ataupun kelompok.

ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11 (1).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Creative Education*, vol.03, No.3, 304–308.

Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 3.

Arthana, I. K. P., & Damajanti, D. (2005). Evaluasi Media Pembelajaran. *Teknologi Pendidikan-UNESA*.

Kurniawan, A. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul*. UNY.

Paksi, H. P. (n. d. . (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA TARGET PUTAR PANCASILA (MATA ARCA) PADA MATERI PEMBELAJARAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR*.

Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *FITK UINSU*.

Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan