

**Pengembangan Media Animasi Untuk Peningkatan Penguasaan Siswa  
Materi Metamorfosis Di Kelas 4 Sd**

**Aknes Mahardista**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[aknes.18112@mhs.unesa.ac.id](mailto:aknes.18112@mhs.unesa.ac.id)

**Farida Istianah, S.Pd. M.Pd.**

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[faridaistianah@unesa.ac.id](mailto:faridaistianah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan serta kepraktisan media animasi pada materi metamorphosis untuk mengembangkan pembelajaran di kelas 4 SD. Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelas 4 SDN Sambirejo dengan jumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar validasi, kuesioner respon siswa, dan tes. Hasil analisis dari validator ahli materi 95% dengan kategori "valid" serta ahli media 96% dengan kategori "sangat valid. Hasil keefektifan media animasi metamorfosis untuk peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest yang diberikan mendapatkan peningkatan nilai N-Gain sebesar 0,59 sehingga masuk dalam kategori sedang dan dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penilaian yang diberikan melalui angket kuisisioner mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 96% pada aspek tampilan media dan mendapatkan hasil 93,2% pada aspek penggunaan dalam pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa dengan hasil tersebut dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi metamorfosis dengan sangat baik.

**Kata kunci :** Pengembangan, media animasi, metamorfosis.

**Abstract**

This study aims to develop determine the validity, effectiveness and practicality of animated media on metamorphosis material to develop learning in 4th grade elementary school. The development used in this research is using the ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). The subject of this research is the 4th grade of SDN Sambirejo with a total of 13 students. collection techniques used in this study included validation sheets, student response questionnaires, and tests. The results of the analysis of the material expert validator are 95% in the "valid" category and 96% media experts in the "very valid" category. The results of the effectiveness of metamorphosis animation media to increase student learning outcomes through the pretest and posttest given an increase in the N-Gain value of 0.59 so that it is included in the medium category and can have a positive impact on improving student learning outcomes. Whereas the assessment given through a questionnaire obtained an average percentage result of 96% on the aspect of media display and obtained a result of 93.2% on the aspect of use in learning. Thus it can be concluded it can improve students' mastery of metamorphosis material very well.

**Keywords :**Development, animation media, metamorphosis

## PENDAHULUAN

Mutu dari suatu Pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan suatu pembelajaran, dimana anak berubah secara bertahap menjadi lebih baik dan mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat bagi kehidupannya sekarang maupun dimasa yang akan datang. Perubahan yang diharapkan mulai dari karakter anak berubah menjadi lebih baik dan dapat menerima ilmu pengetahuan yang berguna. Proses pembelajaran ini bertujuan supaya peserta didik mampu mengembangkan potensi diri yang telah dimiliki. Pengembangan ini berorientasi kepada peserta didik. Artinya, siswa harus dinilai sebagai seorang yang sedang berkembang dan memiliki potensi, sedangkan tugas pendidikan ialah mengembangkan potensi dari masing-masing siswa tersebut.

Tujuan dari pendidikan nasional yaitu upaya untuk mengoptimalkan pendidikan yang bermutu tinggi secara luas dan merata bagi seluruh rakyat Indonesia.. Maka dapat dikatakan belajar merupakan suatu proses dimana seseorang memerlukan dorongan dan bimbingan demi untuk mencapai suatu tujuan yang dikendakinya. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu komunikasi yang dilakukan guru dan siswa dalam melakukan pertukaran informasi untuk mengembangkan ide (Akhiruddin, dkk. 2019: 9).

IPA merupakan cabang ilmu untuk mempelajari tentang fenomena yang terjadi di alam. IPA juga dikatakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. Dalam proses pembelajarannya dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pengorganisasian materi atau bahan pelajaran yang akan diterima disesuaikan dengan lingkungan peserta didik, karakteristik, dan kebutuhannya. Sehingga dalam penyusunan KD mata pelajaran perlu memperhatikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Karena pendidikan sekolah dasar merupakan suatu pondasi awal dari terbentuknya suatu konsep

yang kemudian dapat menjadi landasan pengetahuan pendidikan lebih lanjut yang akan ditempuh. Dari pelajaran IPA siswa dapat belajar mengenai metamorfosis yang merupakan materi mengenai siklus hidup dari makhluk hidup yang ada disekitar dengan cara mempelajarinya di buku siswa. Dengan mempelajari materi metamorfosis siswa akan mengetahui tahapan-tahapan dari kehidupan hewan seperti pada kupu-kupu, katak, belalang, kecoa dan lain sebagainya. Adanya tahapan kehidupan pada makhluk hidup dapat pula menjelaskan kepada siswa bahwa setiap kehidupan memiliki tahapan-tahapan dalam berkembang, begitu pula manusia selalu berkembang menuju kearah lebih baik lagi. Sepertihalnya metamorfosis pada hewan, manusia akan mengalami perubahan-perubahan dalam kehidupannya. Pada pembelajaran IPA di SDN Sambirejo Saradan guru memberikan materi berdasarkan buku yang siswa terima. Guru akan menerangkan materi dengan menuliskan materi pada papan tulis yang kemudian dicatat oleh siswa selanjutnya guru akan memberikan contoh dengan cara melihat pada buku ataupun memberi gambaran kepada siswa untuk membayangkan bentuk dari hewan yang mereka pelajari. Dalam penerepan pembelajarannya ada beberapa masalah yang timbul. Masalah yang timbul saat ini dapat dilihat dari beberapa faktor penyebab antara lain yaitu karena dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, guru belum sepenuhnya menguasai keadaan kelas sehingga mengalami kendala dalam membuat media pembelajaran, dan fokus siswa yang belum sepenuhnya tertuju pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA masih tergolong rendah karena siswa yang belum sepenuhnya paham dengan materi mengenai Metamorfosis. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan tujuan dari pembelajaran justru dapat menjadikan kendala yang mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan sia-sia karena tidak sesuai dengan siswa. Menurut Andi Kristanto (2016 : 6) Media pembelajaran sangat diperlukan

## Pengembangan Media Animasi

karena media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang didalamnya memuat berbagai informasi yang didapat dari berbagai sumber sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran pula dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa mengenai materi yang dipelajari. Maka dari itu penggunaan media yang menarik dapat menjadi solusi bagi guru dan siswa dalam membantu mempermudah penyampaian materi. Media animasi merupakan gambar bergerak yang dapat menunjukkan suatu proses metamorfosis yang dapat diutar secara berulang. Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Lailia Arditya Isti (2020) di SDN Balung Lor 03 Jember dan SDN Kepatihan 07 Jember serta penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Rasyidah Riani (2019) di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya menunjukkan pengaruh yang positif terhadap penggunaan media animasi. Diharapkan dengan penerapan media animasi ini juga dapat memberikan peningkatan hasil belajar IPA materi metamorfosis di kelas 4 serta memberi pengaruh positif terhadap siswa.

Pada pembelajaran yang dilakukan di SDN Sambirejo Kecamatan Saradan media yang digunakan lebih banyak menggunakan media dari buku yang sudah disediakan disekolah sehingga siswa merasa pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media animasi untuk menunjang proses pembelajaran untuk diberikan kepada siswa saat pembelajaran. Media animasi yang ada merupakan gambaran dari tahapan proses metamorphosis. Gambar metamorfosis disusun sehingga membentuk rangkaian bergerak yang akan menjelaskan kepada siswa tahapan demi tahapan fase perkembangan makhluk hidup. Pada materi metamorphosis contoh nyata perkembangan makhluk hidup jarang sekali dapat ditampilkan karena proses metamorphosis dapat berlangsung hingga beberapa hari lamanya. Dengan media yang dikembangkan

diharapkan akan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi walaupun tidak menampilkan contoh asli dari hewan yang mengalami metamorfosis sehingga siswa akan lebih mudah belajar. Tampilan yang ada akan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran akan berjalan optimal. Awal dari pembelajaran yang berhasil bermula dari perhatian siswa terhadap materi. Dengan permulaan itu guru akan lebih mudah menjelaskan serta materi yang disampaikan akan lebih diterima siswa. Oleh karena itu guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Pengaplikasian media animasi yang mudah juga dapat menjadi alasan mengapa media ini cocok digunakan dalam pembelajaran metamorfosis. Sehingga apabila contoh konkrit tidak dapat di munculkan dalam kelas secara langsung dapat dimunculkan lewat animasi.

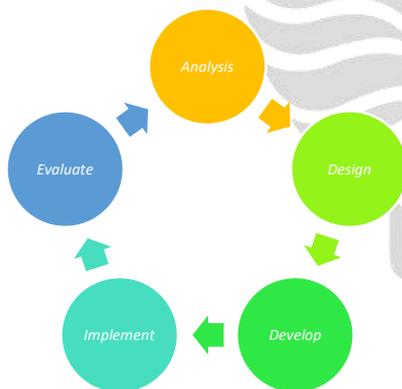
Dari penelitian terdahulu pengembangan media animasi ini memiliki perbedaan dalam segi materi yang akan disampaikan, penggunaan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan media dimana pada penelitian terdahulu menggunakan aplikasi software photoshop CS sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi VN. Perbedaan selanjutnya adalah pada metode penelitian yang berbeda, perbedaan jumlah sekolah yang diteliti, lokasi yang akan diteliti serta teknik pengumpulan data yang berbeda dimana penelitian sebelumnya mengumpulkan data dengan metode observasi, angket, dan tes hasil belajar sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Animasi Untuk Peningkatan Penguasaan Siswa Materi Metamorfosis di Kelas 4 SD" dengan menggunakan metode penelitian ADDIE yang dilakukan di SDN Sambirejo Kec. Saradan Kab. Madiun.

## METODE

Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media animasi pada materi metamorfosis untuk anak kelas 4 Sekolah Dasar. Media ini muncul dan dikembangkan karena perkembangan zaman serta untuk mempermudah siswa yang mengalami hambatan memahami materi metamorfosis dengan menayangkan atau menampilkan animasi sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model ini sesuai untuk pengembangan dalam media animasi.

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dengan model penelitian ini akan berdampak positif terhadap pengembangan media karena memberikan peluang untuk mengevaluasi setiap tahap pengembangan media.

Bagan 1: Model Pengembangan ADDIE



Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Prosedur pengembangan “pengembangan media animasi untuk peningkatan penguasaan siswa materi metamorfosis di kelas 4 SD” meliputi tahap-tahap sebagai berikut ini :

### Tahapan Analisis (*analysis*)

Tahapan dalam penelitian ini adalah analisis atau *analysis*. Pada tahapan ini berguna untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan

suatu media. Dalam pengembangan media yang pertama yaitu menemukan masalah yang dialami peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan analisis kurikulum serta analisis kebutuhan.

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang sedang sekolah gunakan. Dengan begitu materi pada pengembangan media akan dilandaskan pada kurikulum yang berlaku disekolah itu.

Analisis kebutuhan digunakan untuk menentukan media apa yang sebaiknya digunakan untuk menambah kualitas pembelajaran dan prestasi diri. Pada tahapan ini dimulai dari peneliti yang melakukan wawancara bersama dengan guru untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi saat mengajar dikelas. Data-data yang sudah terkumpul akan peneliti simpulkan apa saja masalah yang dihadapi guru dan siswa. Dari sini akan diketahui media yang cocok digunakan dan dikembangkan untuk memfasilitasi siswa. Melihat karakteristik siswa zaman modern pada umumnya siswa lebih tertarik dengan penggunaan media animasi untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun masalah yang sering ditemui adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga muncul rasa bosan dan kurang aktif pada siswa untuk mengikuti jalannya proses belajar mengajar. Sehingga dikembangkan media animasi yang akan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

### Tahapan Desain (*design*)

Pada tahap design peneliti fokus dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap ini akan mempermudah dalam merancang media yang akan dibuat. Dalam membuat suatu rancangan awal media yang dilakukan adalah :

- a. Halaman awal media akan berisikan judul materi yang akan dipelajari.

Gambar 3.2 desain halaman awal media



- b. Selanjutnya pembukaan berupa salam dan perkenalan kepada siswa
- c. Penyampaian KD dan Tujuan dari materi pembelajaran yang akan dilakukan
- d. Penjelasan materi pembelajaran
- e. Terakhir yaitu kegiatan penutup dan memberi motivasi pada siswa yang sudah berpartisipasi mengikuti pembelajaran

Didalam animasi video nantinya akan disajikan gambar-gambar menarik yang dapat menjelaskan materi serta diberikan efek suara dalam penjelasan materi sehingga media akan lebih menarik minat siswa. Aplikasi VN akan dipakai dalam proses pengembangan media animasi ini.

### **Tahapan Pengembangan (*development*)**

Pada tahapan ini berisi mengenai pengembangan produk yang sebelumnya telah didesain. Produk jadi dari penelitian ini akan berupa media video animasi yang memuat materi-materi pembelajaran. Dari tahap design yang sebelumnya sudah dibuat oleh peneliti selanjutnya adalah tahapan dimana produk dari pengembangan produk hasil pengembangan dengan menyusun media hingga selesai. Dalam pengembangan produk media animasi hal pertama yang akan dilakukan adalah dengan mengumpulkan materi pembelajaran yang diperlukan yaitu mengenai metamorphosis pada hewan di kelas IV yang didasarkan pada buku siswa yang digunakan serta dengan mencari referensi lain seperti dari internet dan buku lain yang memuat materi metamorfosis. Kemudian peneliti mencari aspek-aspek yang dibutuhkan media animasi yaitu berupa gambar-gambar untuk pembuatan video animasi yang menarik yaitu berupa gambar atau animasi berupa hewan-hewan pada materi metamorphosis. Selanjutnya semua materi dijadikan sebuah video animasi pembelajaran yang dirangkai untuk dijadikan

sebagai media. Setelah media yang dibuat sudah siap selanjutnya adalah pengisian suara untuk penjelasan dalam media.

Media yang telah dibuat selanjutnya akan di uji cobakan karena tahapan ini merupakan tahapan dari penelitian untuk melihat kelayakan dari media yang telah dikembangkan untuk penelitian ini. Untuk itu produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

### **Tahapan Implementasi (*implementation*)**

Pada tahapan implementasi merupakan tahapan dimana produk yang telah dibuat atau media yang sudah dikembangkan dan dinyatakan valid diterapkan pada situasi pembelajaran yang nyata yaitu di kelas IV SDN Sambirejo Kec. Saradan Kab. Madiun. Pada tahap ini peneliti datang secara langsung di lokasi penelitian kemudian media yang sudah ada ditampilkan pada saat pembelajaran didalam kelas. Media ditampilkan dengan menggunakan laptop dan bantuan spiker agar suara dari media dapat didengar siswa.

Pada tahap ini yang pertama dilakukan adalah dengan mengucapkan salam serta perkenalan diri terhadap siswa dan menyampaikan tujuan dari apa yang peneliti lakukan. Selanjutnya peneliti memeriksa daftar hadir siswa untuk memastikan ada berapa siswa yang tidak dapat hadir. Kemudian peneliti memulai dari pembagian soal pretest kepada siswa yang akan dikerjakan selama 15 menit. Setelah selesai mengerjakan soal pretest peneliti mulai penyampaian materi dengan menggunakan media animasi yang telah dikembangkan dengan mengajak siswa yang berjumlah 13 anak untuk maju kedepan dan menyimak media yang sudah ada. Setelah penyayangan media dilakukan kemudian siswa kembali ketempat duduk masing-masing untuk mengerjakan soal posttest yang sudah disiapkan. Setelah semua selesai peneliti melakukan sesi tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang baru saja disampaikan. Penelitian ditutup dengan menyampaikan

kesimpulan dari pembelajaran dan doa bersama.

### **Tahapan Evaluasi (*evaluation*)**

Tahap evaluasi adalah proses terakhir dari pengembangan media yaitu dengan mengevaluasi penelitian yang sudah dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Evaluasi berguna dalam melihat kelayakan penggunaan media yang telah dikembangkan apakah sesuai atau tidak. Dari hasil evaluasi yang dilakukan kemudian peneliti akan melakukan revisi akhir pada media yang sudah dibuat agar media lebih sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan ini peneliti akan mengajukan validasi kepada dosen dan juga guru untuk mengetahui apa saja yang harus diperbaiki dari media yang sudah dibuat. Kemudian peneliti akan merevisi apa saja yang menjadi bahawa evaluasi yang dipaparkan. Revisi dilakukan dengan menambahkan hasil masukan dari dosen dan guru kelas terkait penelitian yang telah dilakukan.

### **INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Wawancara adalah suatu komunikasi dan hubungan interaksi dalam rangka untuk menggali informasi dengan cara bertanya jawab antara narasumber dan pewawancara (Iwan Hermawan, 2019: 146). Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mencari data informasi yang dibutuhkan dengan proses tanya jawab ataupun percakapan. Pada wawancara ini guru kelas 4 SDN Sambirejo akan menjadi narasumber bagi pewawancara atau peneliti. Wawancara dilakukan secara terbuka dengan inti dari pembahasannya mengenai ketersediaan sarana dan prasarana yang ada disekolah serta media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kelas 4. Agar wawancara dapat berlangsung dengan efektif maka tahapan yang dapat digunakan dalam memulai wawancara adalah 1) memperkenalkan diri kepada narasumber, 2) menjelaskan maksud

dan tujuan kedatangan, 3) menjelaskan pokok isi dari wawancara yang akan dilakukan, 4) kemudian baru mengajukan pertanyaan. Untuk penutup jangan lupa untuk mengucapkan banyak terimakasih karena narasumber sudah rela meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk melakukan wawancara.

Angket atau kuisisioner merupakan alat pengumpul data yang berisikan seperangkat pertanyaan maupun pernyataan ditujukan kepada responden untuk dinilai agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti sesuai isi angket yang dibuat.

Metode Tes adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan pemberian pernyataan atau pertanyaan latihan yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil siswa belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, bakat ataupun kemampuan suatu individu maupun kelompok dalam suatu hal. Dalam hal ini tes yang dilakukan yaitu menjawab pertanyaan yang disediakan seputar materi metamorphosis yang ada di kelas 4. Akan diberikan dua tes yaitu tes pengetahuan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan selanjutnya akan diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*post-tes*). Kedua tes ini diberikan untuk melihat perbedaan hasil dari sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Tes yang dipakai nantinya berisi soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal yang harus dikerjakan siswa. Untuk soal yang diberikan saat *pre-test* maupun *post-test* adalah soal yang sama.

### **TEKNIK ANALISA DATA**

Data yang digunakan dalam pengembangan media animasi adalah teknik analisis data dekriptif dan kuantitatif. Data yang diperoleh saat pengujian kemudian hasilnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus atau

dianalisis dengan perhitungan statistik. Hasil analisis data akan digunakan dalam perbaikan produk pengembangan dengan penilaian skor sebagai berikut :

Tabel 1. Skor penilaian jawaban

No	Analisis kuantitatif	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

(sumber : Riduwan dan Akdon (2013))

Produk yang dikembangkan akan dinilai terus menerus hingga mencapai nilai yang memenuhi syarat dan kriteria, Berikut adalah teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian.

1. Untuk mengukur presentase data validitas yang sudah dinilai ahli akan menggunakan rumus **Teknik Analisis Validasi Produk** sebagai berikut:

$$presentase = \frac{skor\ yang\ diberikan\ validator}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Untuk mengetahui validitas dari media animasi yang dihasilkan menggunakan tabel:

Tabel 2. kriteria kevalidan

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat valid	$80 < N \leq 100$
4	Valid	$60 < N \leq 80$
3	Cukup valid	$40 < N \leq 60$
2	Tidak valid	$20 < N \leq 40$
1	Sangat tidak valid	$0 < N \leq 20$

(sumber : Riduwan dan Akdon (2013))

Apabila validasi bahan ajar yang dikembangkan mendapat hasil validasi > 60% dan  $\leq 80\%$  maka hasilnya dapat

dikatakan valid dan memenuhi kriteria kelayakan. Pada penelitian yang dilakukan hasil validasi media menunjukkan hasil sangat valid karena presentase rata-rata validasi media dan materi yang menunjukkan hasil 95% dan 96%.

## 2. Analisis Kepraktisan Produk

kepraktisan produk dilihat dari angket tanggapan respon siswa. Siswa akan diberi angket untuk menilai kepraktisan produk media yang dikembangkan. Perhitungan tanggapan siswa juga dihitung dengan rumus oleh Riduwan dan Akdon (2013) yaitu :

$$Presentase = \frac{skor\ yang\ diberikan\ validator}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tanggapan media animasi yang dihasilkan menggunakan table dibawah ini :

Tabel 3. Tabel kriteria tanggapan siswa

Bobot nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Cukup praktis	$40 < N \leq 60$
2	Tidak praktis	$20 < N \leq 40$
1	Sangat tidak praktis	$0 < N \leq 20$

(sumber: Riduwan dan Akdon (2013))

Apabila tanggapan siswa mengenai produk mendapat hasil > 60% dan  $\leq 80\%$  maka hasilnya dapat dikatakan baik dan memenuhi kriteria kepraktisan produk. Dalam penelitian yang dilakuakn hasil tanggapan siswa mengenai produk animasi ini mendapat respon yang positif dengan presentase rata-rata pada setiap aspeknya yaitu mengenai tampilan media dan penggunaan media mendapatkan 96% dan

93,2% respon positif sehingga masuk kategori sangat praktis.

3. **Tes**

Teknik analisis data digunakan agar mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan. Nilai ini didapat dari tes yang dilakukan yaitu berupa *pretest* dan *posttest* saat pembelajaran. Media dapat dinyatakan valid karena adanya peningkatan nilai hasil belajar yang dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dapat menggunakan tes N-Gain.

Rumus N-Gain

$$g = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

Tabel 4. Kriteria N-gain

Nilai N-gain	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(sumber: Riduwan dan Akdon (2013))

Tabel ini akan menunjukkan adanya peningkatan dari hasil penggunaan media atau tidak dilihat dari pemberian *pretest*

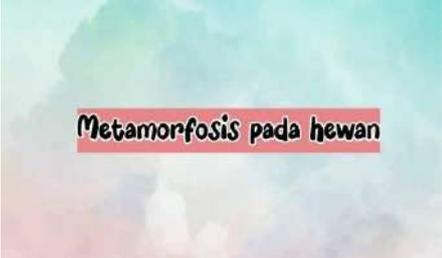
dan *posttest* yang dilakukan pada siswa. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan hasil peningkatan sebesar 0,6 dengan kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan sudah cukup efektif untuk digunakan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Pengembangan**

Hasil dari pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti berupa media animasi berbentuk MP4 dimana media ini dapat dioperasikan baik di komputer, laptop, maupun smartphone. Materi yang dimuat pada media yang disampaikan ini mengenai metamorfosis yang terjadi pada hewan. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini merupakan data yang didalamnya memuat mengenai apa yang diperlukan dalam merancang media pembelajaran dan seberapa layaknya media yang dibuat ini untuk diberikan saat pembelajaran

Tabel 5 : Hasil Pengembangan Animasi

NO	Hasil Pengembangan	5.	 <p data-bbox="999 584 1374 618">Tahap Metamorfosis Sempurna</p>
1.	 <p data-bbox="411 633 671 667">Pembukaan/ Opening</p>	6.	 <p data-bbox="1023 976 1350 1048">Tahap Metamorfosis Tidak Sempurna</p>
2.	 <p data-bbox="387 1021 695 1055">Materi yang akan dibahas</p>	7.	 <p data-bbox="1094 1402 1278 1435">Contoh Hewan</p>
3.	 <p data-bbox="472 1413 616 1447">Daur Hidup</p>	8.	 <p data-bbox="1134 1805 1238 1839">Penutup</p>
4.	 <p data-bbox="456 1805 632 1839">Metamorfosis</p>		

### Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan, pada tahap validasi akan ada saran dari validator materi dan validator media, sebagai berikut ini:

#### a) Validasi Ahli Materi

Tabel 6. Rata-Rata Presentase Validasi Materi

No	Validator	Presentase	Rata-Rata Presentase
1.	Farida Istianah, M.Pd	94%	95%
2.	Rina Kristiyani S, Pd	96%	

Hasil penilaian validasi materi oleh dosen yaitu ibu Farida Istianah, M.Pd melalui angket yang diberikan oleh peneliti mendapatkan hasil seperti tabel diatas yaitu dari aspek kelayakan bahasa dan kelayakan isi tujuan mendapatkan penilaian dengan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan presentase yang dihasilkan adalah sebesar 94% sehingga masuk kedalam kriteria sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Kriteria dari hasil sangat valid adalah  $80 < N \leq 100$ . Dari penilaian yang diberikan oleh dosen Universitas Negeri Surabaya dan Guru SD Sambirejo Saradan memperoleh hasil rata-rata presentase 95% dari validasi materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari validasi materi media animasi yang dibuat masuk dalam kategori sangat layak dan valid untuk digunakan.

#### b) Validasi Media

Tabel 7. Rata-Rata Presentase Validasi Media

No	Validator	Presentase	Rata-Rata Presentase
1.	Rina Kristiyani S, Pd	96%	96%

2.	Farida Istianah, M.Pd	96%	
----	-----------------------	-----	--

Diketahui dari data diatas mengenai validasi media yang ditampilkan pada penelitian di SDN Sambirejo Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun yang diberikan kepada guru kelas 4 memperoleh hasil 96% dimana skor yang didapat pada validasi media ini adalah sebesar 96 dari skor maksimal yaitu 100 yang artinya sangat layak dan sangat baik apabila digunakan dalam pembelajaran dikelas. Indikator yang dinilai dari aspek penyajian media ini adalah mengenai kemenarikan tampilan media, kemudahan penggunaan media, dan kemudahan media memberikan pemahaman.

Dari hasil penilaian yang diberikan oleh ibu Farida Istianah, M.Pd dosen Universitas Negeri Surabaya yang menilai validasi media animasi ini didapatkan data seperti tabel diatas dengan keterangan bahwa media animasi yang dikembangkan mendapatkan presentase 96% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran dikelas 4 dan boleh diuji cobakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi yang dibuat berdasarkan penielalain dari validator ahli yang berasal dari dosen Universitas Negeri Surabaya dan guru SDN Sambirejo Saradan mendapatkan rata-rata presentase sebesar 96% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan untuk media pembelajaran dikelas 4 SDN Sambirejo Saradan.

### Hasil Tes

Dari penggunaan media animasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Sambirejo Saradan peneliti melakukan pengukuran kemampuan siswa sebelum dan sesudah media digunakan dengan memberikan tes yang dilakukan oleh 13 siswa. Tes ini digunakan untuk melihat keefektifan dari media yang peneliti buat. Tes ini berupa

## Pengembangan Media Animasi

pretest dan posttest dengan memberikan siswa 10 pertanyaan yang harus dijawab untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Penelitian ini juga dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai sarana media baru untuk pembelajaran dikelas atau tidak. Maka dari itu hasil pretest dan posttest ini disajikan dalam tabel seperti dibawah ini :

Tabel 7. Hasil N-Gain Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain
1	AM	30	70	0,571429
2	ARA	60	100	1
3	CAP.	60	80	0,5
4	DTH	40	70	0,5
5	IPW	50	80	0,6
6	N	20	70	0,625
7	NU	40	80	0,666667
8	RFN	50	80	0,6
9	SBP	50	70	0,4
10	SFZ	30	70	0,571429
11	VY	30	70	0,571429
12	YDA	50	90	0,8
13	ZDD	30	70	0,571429
Skor		<b>540</b>	<b>1000</b>	7,977381
Rata-rata		<b>41,53</b>	<b>76,9</b>	0,6

Dari tabel diatas diketahui bahwa media yang digunakan untuk pembelajaran pada materi metamorfosis mata pelajaran IPA di kelas 4 SDN Sambirejo Saradan memperoleh dampak positif dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari peningkatan nilai dari siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi untuk pembelajarannya yang dibuat oleh peneliti. Tabel diatas juga menunjukkan hasil penilaian pretest dan posttest mengalami peningkatan nilai secara keseluruhan siswa sehingga rata-rata nilai yang didapat juga mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian mendapat perhitungan N-Gain sebesar rata-rata 0,6 dimana masuk dalam kategori sedang. Ada sebanyak dua siswa yang masuk dalam kategori tinggi dengan nilai N-Gain yang didapat adalah 1 dan 0,8 sedangkan untuk

sebelas siswa lain masuk dalam kategori sedang dengan rentang nilai N-Gain yang didapat setiap 0,4 hingga 0,666667. Jadi ada 15,38% siswa yang masuk dalam kategori N-Gain tinggi dan 84,51% siswa yang masuk dalam kategori sedang. Sehingga media yang dibuat sudah cukup baik dan efektif untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dikelas agar dapat meningkatkan kemampuan siswa.

### Pembahasan

Pada penerapan dilapangan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar sangat kurang dengan sarana dan prasarana yang belum lengkap pula disekolah. Selama proses belajar mengajar guru tidak banyak menggunakan media Maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berupa animasi yang termasuk dalam multimedia sehingga dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan dengan metode yang berbeda agar anak tidak cepat bosan karena penyajian pembelajaran yang monoton.

Sejalan dengan pendapat dari Herman Dwi Sarjono 2017 : 2 yang menyatakan bahwa multimedia secara luas dapat diartikan suatu media yang merupakan gabungan dari berbagai media mulai dari teks, gambar, video, suara dan lainnya yang dapat digunakan untuk penyampaian pesan kepada siswa melalui perangkat komputer atau elektronik lain untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. untuk menunjang pembelajarannya.

Hasil dari media yang telah dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh validator ahli media dan valiadator ahli materi yang berasal dari dosen dan guru sekolah dasar. Masukan dari validator selanjutnya akan menjadi bahan untuk merevisi media sehingga media siap untuk digunakan dalam penelitian. Revisi yang dilakukan pada media ini berupa saran perubahan warna dalam font penulisan serta pengubahan warna pada tanda panah yang menunjukkan proses metamorfosis karena warna kurang mencolok dan warna yang ada

tidak kontras dengan *backgroun* sehingga tampilan tulisan dan tanda panah tidak jelas terlihat pada media. Penambahan penomoran pada gambar contoh juga dilakukan agar siswa nantinya lebih paham proses awal hingga akhir. Selain itu dilakukan revisi pula pada penggunaan suara dalam media yang dirasa kurang keras untuk disatampilkan pada kelas sehingga peneliti melakukan penambahan volume suara pada media yang dikembangkan agar lebih jelas

Selanjutnya pada tahapan evaluasi peneliti memberikan angket tanggapan siswa terhadap media yang mereka gunakan tadi. Hal ini dilakukan untuk melihat kepraktisan produk media yang peneliti kembangkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu media animasi ini akan dapat menambah semangat serta menarik minat belajar dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas. Sehingga media yang dikembangkan ini baik dan praktis digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar di SDN Sambirejo Saradan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran animasi yang membahas mengenai materi metamorfosis untuk siswa kelas 4 pada muatan IPA. Tahapan dalam pembuatan media pembelajaran animasi ini yaitu : a). melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi b). membuat desain perencanaan produk c). membuat produk yang berupa media animasi d) uji oleh pakar atau validator yang menguji kelayakan produk.

Pada tes mengenai tanggapan siswa kelas 4 SDN Sambirejo Saradan terhadap penggunaan media animasi yang dikembangkan peneliti mendapatkan hasil yang positif pada setiap aspeknya sehingga masuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pengembangan media animasi ini berguna bagi guru dan siswa untuk membantu dalam proses

belajar mengajar yang sebelumnya penggunaan medianya terbatas pada buku pelajaran saja dengan metode ceramah sehingga dapat menggunakan media lain seperti penggunaan media animasi ini dalam kelas.

### Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Kelebihan dari media yang digunakan ini akan mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah karena penggunaan media yang bersifat digital menggunakan animasi. Media ini dapat dikembangkan sendiri oleh guru untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dengan materi yang berbeda. Namun pada penelitian ini tidak luput dari kekurangan yang meliputi penggunaan yang harus diakses melalui handphone, laptop, computer, pc atau media digital lain yang dapat mengakses animasi pembelajaran tersebut. Serta pada penelitian selanjutnya dapat dijadikan referensi untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi dengan menggunakan materi lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Hidayat Rahmat dan. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya."* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran.* Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Daryanto. 2010. "media pembelajaran." (*Yogyakarta: Garva Media*),.
- Agus, Suprijono. 2009. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

## Pengembangan Media Animasi

- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Menajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kumala Nur, Farida. 2016. *Journal of Chemical Information and Modeling Pembelajaran IPA SD*. Malang: Ediiide Infografika.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku (Edisi Revisi 2017)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Usilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Jakarta Gaung Persada Press.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Median dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Andoyo, Sastromiharjo. 2008. "Media dan Sumber Pembelajaran."
- Septy, Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Jejak.
- Ayu, Isnanti Nurul. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Daur Air Siswa Kelas V Sdn Suci 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018." Universitas Jember: Jember.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1, 470-477*. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Surjono, H. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugianti, Haryanto Yudi Hari dan. 2020. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Iwan, Hermawan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan ( Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Sukandarrumidi. 2006. *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Riduwan, Akdon. 2013. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.