

## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KONTEKSTUAL "MENGENAL KEGIATAN EKONOMI BERSAMA MUMU" UNTUK MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SD

**Prima Nanda Wahyu**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [prima.19069@mhs.unesa.ac.id](mailto:prima.19069@mhs.unesa.ac.id) )

**Mulyani**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [mulyan@unesa.ac.id](mailto:mulyan@unesa.ac.id) )

### Abstrak

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh miskonsepsi yang terjadi pada peserta didik sekolah dasar, hal ini bisa terjadi karena proses berpikir peserta didik SD masih tahap berpikir konkret sedangkan isi belajar mengajar IPS banyak bersifat abstrak. Respon pengembang terhadap hal tersebut yaitu melakukan pengembangan media yang bertujuan sebagai instrument pendukung dalam proses belajar mengajar di ruang kelas. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut (1) untuk merancang pengembangan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk materi SD kelas IV tentang kegiatan ekonomi . (2) untuk membuktikan kevalidan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk materi SD kelas IV tentang kegiatan ekonomi. (3) untuk membuktikan kepraktisan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk materi SD kelas IV tentang kegiatan ekonomi. (4) untuk membuktikan keefektifan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk materi SD kelas IV tentang kegiatan ekonomi. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan ADDIE pada siswa kelas IV SDN Pabean II yang berjumlah 26. Melalui validasi Validasi media produk diperoleh hasil 89% dengan kategori baik. Hasil validasi materi diperoleh 80% dan termasuk kategori baik. Hasil N-Gain score menghasilkan 53% sehingga ada perbedaan antara uji awal (pre-test) dan uji akhir (post-test) pada kategori sedang. Oleh karenanya, pengembangan video animasi kontekstual "Mengenal Kegiatan Ekonomi Bersama Mumu" untuk materi kegiatan ekonomi di SD layak digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan, animasi, ekonomi.

### Abstract

This development is motivated by misconceptions that occur in elementary school students. This can happen because the thinking process of elementary school students is still at the concrete thinking stage, while much of the content of social studies teaching and learning is abstract. The developer's response to this is to develop media which aims to be a supporting instrument in the teaching and learning process in the classroom. The objectives to be achieved in this research are as follows (1) to design the development of an animated video with a contextual approach for fourth grade elementary school material about economic activities. (2) to prove the validity of the Animation Video with a Contextual Approach for grade IV elementary school material about economic activities. (3) to prove the practicality of animated videos with a contextual approach for fourth grade elementary school material about economic activities. (4) to prove the effectiveness of animated videos with a contextual approach for fourth grade elementary school material about economic activities. This development was carried out using ADDIE on 26 class IV students at SDN Pabean II. Through the validity of product media validation, the results were 89% in the good category. The material validation results obtained were 80% and included in the good category. The N-Gain score results were 53% so there was a difference between the initial test (pre-test) and the final test (post-test) in the medium category. Therefore, the development of a contextual animated video "Getting to Know Economic Activities with Mumu" for material on economic activities in elementary schools is suitable for use.

**Keywords:** development, animation, economic.

### PENDAHULUAN

Dalam belajar mengajar sehari-hari di sekolah dasar, tidak menutup kemungkinan akan timbulnya miskonsepsi pemahaman peserta didik terhadap materi belajar mengajar. Menurut Ibrahim (2019), miskonsepsi

merupakan kondisi yang membuat individu memiliki pemahaman tentang suatu konsep yang tidak sejalan dengan pemahaman yang diterima oleh para ahli dan adanya perbedaan fakta yang diamati, hal ini bisa disebabkan oleh pendidik, teman, buku dan sumber belajar lain mengalami miskonsepsi. Sejalan dengan hal tersebut

Alamsyah dan Sudrajat (2021), berpendapat bahwa miskonsepsi adalah pemahaman yang berbeda dalam menghubungkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Tentunya, miskonsepsi tidak boleh dibiarkan berlarut-larut terjadi pada peserta didik sehingga diperlukan terobosan yang inovatif dari guru dalam memberikan penjelasan materi.

Di sekolah dasar mengingat peserta didiknya yang masih berpikir konkret kerap kali memicu adanya miskonsepsi terutama pada materi yang bersifat abstrak. Menurut Piaget (dalam Nursalim dkk., 2022) tahap operasional konkret pada anak yang dialami pada usia tujuh hingga sebelas tahun anak memiliki pemahaman konsep yang terbatas pada objek konkret. Menurut Supeni (2020) peserta didik pada sekolah dasar belum memahami konsep yang abstrak, mereka hanya berfokus pada konsep yang konkret saja. Menurut Irawan (2021) indikator terjadinya miskonsepsi yaitu ketika individu yakin terhadap apa yang mereka pahami namun ternyata pemahaman tersebut salah. Dari hal ini, miskonsepsi dapat ditelusuri secara analisis setiap jabaran pemahaman dari peserta didik. Di sekolah dasar mengingat peserta didiknya yang masih berpikir konkret kerap kali memicu adanya miskonsepsi terutama pada materi yang bersifat abstrak. Menurut Piaget (dalam Nursalim dkk., 2022) tahap operasional konkret pada anak yang dialami pada usia tujuh hingga sebelas tahun anak memiliki pemahaman konsep yang terbatas pada objek konkret. Menurut Supeni (2020) peserta didik pada sekolah dasar belum memahami konsep yang abstrak, mereka hanya berfokus pada konsep yang konkret saja. Menurut Irawan (2021) indikator terjadinya miskonsepsi yaitu ketika individu yakin terhadap apa yang mereka pahami namun ternyata pemahaman tersebut salah. Dari hal ini, miskonsepsi dapat ditelusuri secara analisis setiap jabaran pemahaman dari peserta didik.

Berdasar pada hasil belajar kelas IV SDN PABEAN 2 pada BAB "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita" tentang kegiatan ekonomi dan rata-rata nilai yang didapat yakni 70. Pada materi IPAS BAB 7 pada Topik C materi belajar mengajarnya yakni tentang memahami kegiatan dan orang yang menjadi pelaku kegiatan ekonomi. Pada materi ini peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam pemahaman peran dalam kegiatan ekonomi seperti contoh kurir COD (Cash On Delivery) yang menjadi pemeran distributor dan ada beberapa peserta didik yang menyebutnya penjual karena menerima uang. Kemudian untuk miskonsepsi terhadap peran ganda yang dapat dimiliki oleh seseorang dalam kegiatan ekonomi, seperti seorang penjual bakso yang memproduksi sekaligus mendistribusikan sendiri dagangannya. Penjual bakso merupakan produsen sekaligus distributor namun sebagian besar peserta didik meyakini penjual bakso sebagai

distributor karena yang kerap mereka lihat penjual bakso tidak memasak dagangannya ketika mereka hendak membeli. Pada hasil tersebut ditemukan adanya miskonsepsi terkait peran dan munculnya peran ganda seseorang dalam kegiatan ekonomi.

Media belajar mengajar memiliki kedudukan penting dalam belajar mengajar. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), Media pembelajaran memiliki peran ganda sebagai alat bantu, sarana penyampaian pesan, alat penguat, dan mampu mewakili pendidik untuk menyampaikan informasi secara lebih detail, terang, dan menarik. Pemilihan media menjadi sangat penting dalam belajar mengajar. Menurut (Nurfadhillah dkk., (2021) Pemilihan media belajar mengajar yang tepat akan berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi proses interaksi belajar dan mengajar di dalam kelas terutama di jenjang sekolah dasar. Sebelum memilih penggunaan media pendidik perlu membuat rancangan media belajar mengajar yang akan digunakan. Menurut Noperman (2020), lingkup media belajar mengajar terbagi menjadi sifat, jenis serta tampilan yang dikembangkan. Media dapat berupa visual, audio atau audio visual. Tampilan media harus terkait dengan sifat, jenis dan sasaran individu yang dituju.

Ardianto (2020) menjelaskan bahwa penanaman konsep pada anak usia sekolah dasar harusnya dimulai dari konsep yang konkret hingga konsep yang abstrak bisa dengan cara praktek dan pengalaman nyata. Hal ini selaras dengan fungsi media menurut Kusumaningtyas dkk., (2019) bahwa 1) Penggunaan media belajar mengajar berguna untuk menarik minat peserta didik agar motivasi belajar lebih meningkat 2) Bahan belajar mengajar harus jelas maknanya untuk mencapai tujuan belajar mengajar 3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi 4) Peserta didik antusias dalam belajar mengajar 5) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik yang dimulai dari berpikir konkret menuju konsep yang abstrak. Sejalan dengan hal itu, berdasarkan ciri-ciri video belajar mengajar menurut Wahab (2021) dinyatakan bahwa penggunaan video belajar mengajar merupakan pilihan yang tepat untuk membawakan pengalaman belajar yang berbeda. Dalam penggunaannya, video belajar mengajar mampu memberikan sajian secara nyata suatu materi dengan sifat abstrak dan belum mampu dijangkau peserta didik secara langsung karena berbagai faktor.

Belajar mengajar kontekstual bisa menjembatani antara belajar mengajar dari yang bersifat konkret menuju abstrak dan mengkaitkannya dengan kehidupan nyata sehingga belajar mengajar kontekstual bisa menjadi pilihan sebagai strategi belajar mengajar untuk diterapkan pada proses belajar mengajar. Menurut Purwanti (2022), pendidik punya peran yang sangat penting pada konsep belajar kontekstual (Contextual Teaching and Learning), pendidik harus memiliki kompetensi dalam Membawa realitas dunia

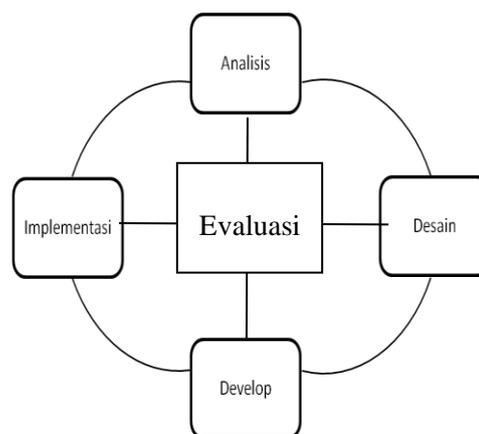
ke dalam ruang kelas. Belajar mengajar kontekstual adalah buah proses belajar mengajar yang membantu pendidik mengaitkan materi/konsep belajar mengajar dengan realitas kehidupan bisa melalui pengalaman langsung atau dari melihat video untuk menarik minat peserta didik pada kegiatan belajar mengajar, maka peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, paham konsep dan keterampilan yang bisa diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan lapangan diperoleh adanya miskonsepsi peserta didik terkait peran seseorang dalam kegiatan ekonomi. Sejalan dengan konsep pendekatan kontekstual dan media video dalam belajar mengajar yang berfungsi untuk mengonkretkan pemahaman peserta didik, peneliti bermaksud mengembangkan penelitian pengembangan melaksanakan tahapan model ADDIE secara lengkap yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Kontekstual “Mengenal Kegiatan Ekonomi Bersama Mumu” Untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar”.

Berdasar latar belakang yang disampaikan, dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk merancang pengembangan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. (2) untuk membuktikan kevalidan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. (3) untuk membuktikan kepraktisan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. (4) untuk membuktikan keefektifan Video Animasi Berpendekatan Kontekstual untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. Pada pelaksanaan penelitian ini dapat dijabarkan batasan yaitu produk video belajar mengajar memuat materi tentang jenis kegiatan ekonomi dan peran-peran di dalamnya (produsen, distributor, dan konsumen). Lebih lanjut, peneliti berharap memberikan inovasi media belajar mengajar yang dapat digunakan pendidik serta memperoleh pengalaman belajar baru dan inovatif untuk peserta didik.

## METODE

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Sezer (dalam Rayanto & Sugianti, 2020) model ADDIE sebagai model analitis untuk komponen nan saling berkait berdasarkan tahapan-tahapannya. Berikut adalah prosedur tahapan dalam pengembangan model ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan gambar tersebut, berikut rincian prosedur penelitian pengembangan ini memakai model ADDIE.

### Analisis

Analisis dilakukan sesuai studi literatur kemudian dilakukan analisis pada peserta didik, pendidik, kebutuhan, dan hasil belajar. Setelah dilakukan analisis melalui studi lapangan diperoleh adanya miskonsepsi peserta didik di sekolah dasar terhadap peran dalam kegiatan ekonomi. Mengevaluasi hasil analisis dengan cara membandingkan kondisi di lapangan dengan koncisi idealnya berdasarkan analisis kajian pustaka

### Desain

Produk awal berupa story board video belajar mengajar kontekstual yang disusun. Produk berbentuk mp4 dan diupload di youtube. Pengujian menggunakan instrumen validitas untuk validator (ahli media dan ahli materi). Selanjutnya, menggunakan perangkat pretest dan postest untuk mengetahui keefektifan dan menggunakan angket untuk mengetahui kepraktisan penggunaan oleh guru dan peserta didik. Mengevaluasi seperangkat instrument pengujian berdasarkan penelitian terdahulu dan saran dari ahli.

### Develop

Mengembangkan video belajar mengajar kontekstual berdasarkan story board yang disusun. Mengembangkan panduan untuk peserta didik berupa LKPD Mengembangkan panduan untuk guru berupa e-book. Mengevaluasi hasil video belajar mengajar, LKPD, dan panduan guru yang telah disusun dengan mempertimbangkan saran dari para ahli.

### Impelementasi

Pengembangan ini menggunakan desain One Group Pretest Postest. Menurut Sheskin, 2020 One Group Pretest Postest Desain adalah desain uji coba dengan melibatkan pretest dan postest yang memunculkan adanya perbedaan pada hasilnya karena diberikan kondisi tertentu. Pemilihan sampel memakai simple random sampling. Menurut Rahayu, 2022 simple random sampling yaitu sistem

pemilihan sampel secara acak atau disebut sistem kocokan. Dengan rincian Uji kevalidan, dilakukan validasi materi-media dari satu validator media dan satu validator materi. Berikut adalah kriteria validator yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini. Untuk kriteria Ahli Media: Dosen Pengampu mata kuliah rumpun sumber belajar/rumpun skripsi TIK. Kriteria Ahli Materi: Dosen prodi S1 PGSD Pengampu mata kuliah rumpun Ilmu-Ilmu Sosial. Setelah itu dilaksanakanlah uji kelompok, dilakukan dengan menguji pada kelompok terdiri dari 12 peserta didik. Pemilihan peserta didik dilakukan berdasarkan saran guru terkait kemampuan akademis dengan rincian Empat siswa dengan kemampuan rendah, empat siswa dengan kemampuan sedang, serta empat siswa dengan kemampuan tinggi akan dilibatkan dalam uji lapangan, dilakukan dengan menguji pada satu rombel peserta didik.

**Evaluasi**

Melakukan rekapitulasi berdasarkan hasil uji kevalidan, hasil uji hasil uji efektifitas yang telah dilaksanakan

Pada pengembangan ini subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas IV di SDN Pabean II, Sidoarjo. Informasi pada tahap pengembangan ini melibatkan data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi ahli melalui kuesioner, tanggapan peserta didik dalam kuesioner, dan hasil uji awal dan akhir peserta didik. Untuk data kualitatif diperoleh dari saran para validator. Pada pengembangan ini, angket digunakan sebagai instrumen pengumpul data mengenai validasi media, materi dan respon peserta didik sebagai pengguna video kontekstual. Menurut Bahri, 2022 angket adalah prosedur pengumpul data dengan mencantumkan pertanyaan-pertanyaan. Angket terdiri dari dua macam, terbuka dan tertutup. Pada pengembangan ini digunakan angket semi terbuka untuk validasi ahli dan angket tertutup untuk respon peserta didik.

Selanjutnya, digunakan instrumen tes. Menurut Bahri, 2022 tes terdiri dari dua macam, tes terstandar dan tes buatan. Pada pengembangan ini digunakan tes buatan yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik setelah menggunakan video belajar mengajar untuk materi yang menyebabkan peserta didik (subjek penelitian) mengalami miskonsepsi.

Data yang terkumpul dilakukan skoring berdasarkan skala likert, berikut tabel skoring.

Tabel 1. Skoring Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Untuk analisis hasil validitas dan kepraktisan digunakan rumus sebagai berikut.

$$K = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

- K : Kelayakan
- f : Jumlah skor hasil pengumpulan data
- N : Skor maksimal

Hasil dari hitungan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya dikategorikan berikut.

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Presentase	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat Kurang

Selanjutnya, untuk data efektivitas diperoleh dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan hitungan T-test dan N-gain score menggunakan microsoft excel. Menurut Yamin, 2021 T-test untuk memastikan bahwa berdistribusi normal dengan syarat signifikansi maksimal di 0,05. Selanjutnya, menurut Setyo, dkk., 2020 dilakukan hitungan N-gain score untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest melalui perbandingan dengan perbedaan nilai maksimum dan nilai pretest yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Hasil dari hitungan akan sebagai dikategorikan berikut.

Tabel 3. Kategori N-Gain Score

Presentase	Kategori
N-Gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain ≤ 0,30	Rendah

Pada intinya, bagian ini menjelaskan proses pelaksanaan penelitian. Isi utama dari bagian ini melibatkan: (1) perancangan penelitian; (2) kelompok populasi dan sampel yang menjadi fokus penelitian; (3) metode pengumpulan data dan pembuatan instrumen; (4) serta teknik analisis data. Jika penelitian melibatkan penggunaan alat dan bahan, perlu dicantumkan spesifikasi dari alat dan bahan tersebut. Spesifikasi alat mencakup tingkat kecanggihan peralatan yang digunakan, sementara spesifikasi bahan menggambarkan jenis bahan yang digunakan. Dalam penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan

sejenisnya, penting untuk mencantumkan kehadiran peneliti dan subyek penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**HASIL**

Pengembangan video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE dilakukan melalui tahap sebagai berikut

**Tahap analisis**

Analisis dilakukan melalui hasil observasi lapangan terkait permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar materi kegiatan ekonomi di SDN PABEAN II. Berdasar pada hasil belajar peserta didik kelas IV SDN PABEAN II pada materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita” tentang kegiatan ekonomi dan rata-rata nilai yang didapat yakni 70. Pada materi IPAS BAB 7 pada Topik C “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan” materi belajar mengajarnya yakni tentang memahami kegiatan ekonomi dan orang yang menjadi pelaku kegiatan ekonomi. Pada materi ini peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam pemahaman peran dalam kegiatan ekonomi seperti contoh kurir COD (Cash On Delivery) yang menjadi pemeran distributor dan ada beberapa peserta didik yang menyebutnya penjual karena menerima uang.

Hasil analisis di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV di SDN PABEAN II tertarik dan lebih suka melihat video animasi ketika belajar mengajar jika dibanding dengan media cetak. Hal ini sejalan dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti halnya ada LCD proyektor, sambungan listrik beserta internet yang bisa digunakan pendidik ketika di dalam kelas.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi terhadap hasil analisis kondisi lapangan dan kebutuhan belajar peserta didik diperoleh kebutuhan akan hadirnya media belajar mengajar. Video animasi belajar mengajar sebagai salah satu jenis media berbasis audio visual merupakan pilihan yang tepat sesuai dengan kondisi lapangan dan kebutuhan belajar peserta didik.

**Tahap rancangan**

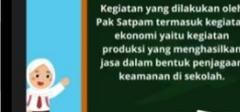
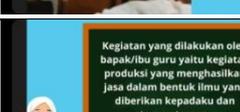
Tahap ini diawali dengan menyusun story board. Selanjutnya memilih tokoh utama sebagai penyampai materi dengan menyertakan video kontekstual yang dekat dengan siswa lalu ditambah animasi agar video belajar mengajar menjadi lebih menarik. Video animasi kontekstual akan berbentuk mp4 yang diunggah ke platform youtube.

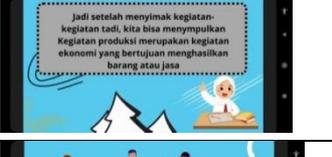
Setelah itu, menyusun seperangkat instrument pengujian berupa angket validasi dan ahli materi serta perangkat pretest dan posttest. Terakhir dilakukan evaluasi terkait seperangkat pengujian berdasarkan saran dari dosen pembimbing.

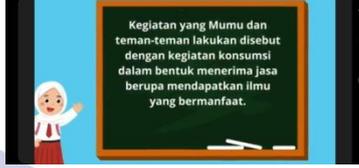
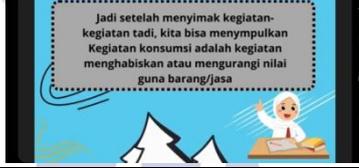
**Tahap pengembangan**

Tahap ini dilakukan untuk memproduksi video animasi dan mengembangkan LKPD. Berikut desain visual video animasi untuk materi kegiatan ekonomi.

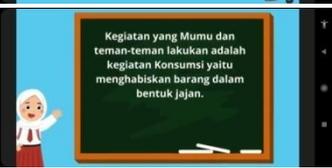
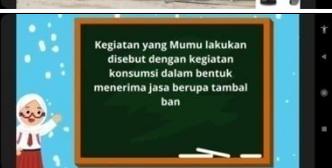
Tabel 4. Visual Video Animasi Episode 1

Scene	Keterangan
	Cover
	Opening
	Pengenalan Karakter
	Video Kontekstual pintu masuk sekolah
	Video kontekstual bersepeda
	Video kontekstual pak satpam
	Deskripsi kegiatan ekonomi produksi yang dilakukan pak satpam
	Video kontekstual kegiatan belajar
	Deskripsi kegiatan ekonomi produksi oleh guru
	Video kontekstual penjual martabak

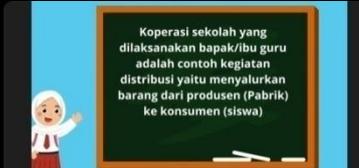
	Deskripsi kegiatan ekonomi produksi oleh penjual martabak
	Kesimpulan kegiatan ekonomi produksi
	Kesimpulan pelaku kegiatan produksi

	Video kontekstual di sekolah
	Video kontekstual kegiatan ekonomi di sekolah
	Deskripsi kegiatan ekonomi konsumsi di sekolah
	Kesimpulan kegiatan ekonomi konsumsi
	Kesimpulan pelaku kegiatan konsumsi

Tabel 5. Visual Video Animasi Episode 2

Scene	Keterangan
	Cover
	Opening
	Pengenalan Karakter
	Video Kontekstual kantin sekolah
	Deskripsi kegiatan ekonomi kantin sekolah
	Video Kontekstual tambal ban
	Deskripsi kegiatan ekonomi konsumsi di tambal ban

Tabel 6. Visual Video Animasi Episode 3

Scene	Keterangan
	Cover
	Opening
	Pengenalan Karakter
	Video Kontekstual koperasi sekolah
	Deskripsi kegiatan ekonomi koperasi sekolah

	Kegiatan2
	Video kontekstual kegiatan ekonomi distribusi di kantin
	Deskripsi kegiatan ekonomi di kantin
	Video kontekstual kegiatan ekonomi distribusi
	Kesimpulan kegiatan ekonomi distribusi
	Kesimpulan pelaku kegiatan distribusi

Selanjutnya, validasi produk video animasi oleh ahli media dan ahli materi. Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd. M.Pd selaku validator materi. Hasil validasi materi diperoleh 80% dan termasuk kategori baik dan layak digunakan dengan revisi. Catatan revisi materi ditujukan untuk materi konsumsi perlu diperbaiki yang menunjukkan tokoh utama berperan sebagai konsumen pada scene yang menunjukkan aktivitas servis sepeda sehingga belum menunjukkan tokoh utama sebagai konsumen. Catatan revisi selanjutnya ditujukan untuk materi distribusi redaksi maknanya perlu diperbaiki agar tidak salah konsep untuk scene kantin sekolah yang produknya bisa dibuat sendiri seperti masakan atau kue olahan. Berikut ini adalah hasil validasi materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor
Kurikulum	
Materi sesuai CP	4

Materi sesuai ATP	4
Materi	
Materi tepat	4
Materi runtut	4
Materi lengkap	4
Cakupan materi sesuai	4
Esensi materi	4
Bahasa	
Bahasa sesuai	4
Konsisten	4
Bahasa dapat dimengerti oleh peserta didik	4

Validasi media produk video animasi oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. Hasil validasi media diperoleh 89% kategori baik. Berikut ini adalah hasil validasi media.

Tabel 8. Hasil Validasi Media

Aspek	Skor
Visual & Audio	
Tampilan opening menarik	4
Teks terbaca dengan baik	5
Visualisasi sesuai materi	5
Typografi tepat	4
Backsound selaras	4
Narasi tepat	5
Voice over menarik	4
Teknik	
Efisiensi penggunaan	4
Durasi sesuai	5

### Tahap implementasi

Uji lapangan dilaksanakan pada 11 Januari 2024. Subjeknya yaitu kelas IV SD Negeri Pabean II Sidoarjo dengan 26 peserta didik. Pertama, dilakukan permainan peran pelaku kegiatan ekonomi dengan dilanjutkan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Lalu, peserta didik diberikan tayangan video animasi. Terakhir dilakukan post-test. Pada tahap implementasi terdapat kendala yaitu terdapat siswa yang memiliki kebutuhan khusus berupa kurangnya kemampuan baca sehingga memerlukan pendampingan khusus pada saat penggunaan media di dalam kelas.

Terakhir tahap evaluasi yaitu peserta didik tampak antusias mengamati dan mendengarkan media video akan tetapi adanya kendala pada saat penggunaan video dikarenakan listrik padam, dengan adanya hal tersebut tahap implementasi terkendala sesaat, sehingga peneliti langsung berimprovisasi untuk melakukan permainan peran agar peserta didik mendapat tambahan pemahaman dari materi kegiatan ekonomi tersebut.



Gambar 2. Implementasi Uji Produk Video Animasi

### Tahap evaluasi

Berdasarkan uji lapangan yang dilakukan diperoleh hasil T-test dengan  $T_{\text{hitung}} (12,6) > T_{\text{tabel}} (2,1)$  sehingga media belajar mengajar yang dikembangkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Berikut rincian dari hasil uji T-test.

Tabel 9. Rincian Hasil T-test

	Pre Test	Post Test
Mean	69.5	85.7
Variance	120,5	86.6
Observations	26.0	26.0
Pearson Correlation	0.8	
Hypothesized Mean Difference	0.0	
Df	25.0	
t Stat	-12.6	
P(T<=t) one-tail	0.0	
t Critical one-tail	1.7	
P(T<=t) two-tail	0.0	
t Critical two-tail	2.1	

Selanjutnya, dilakukan N-Gain score menghasilkan 53% sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pre-test dan post-test pada kategori sedang.

### PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan untuk produk video animasi kontekstual “Mengenal Kegiatan Ekonomi Bersama Mumu” pada materi kegiatan ekonomi di SDN Pabean II Sidoarjo. Menurut Rachmadyanti, dkk. 2023 Salah satu tantangan dalam praktik belajar mengajar terkait keterbatasan sumber daya manusia, keterbatasan pendidik, keterbatasan peserta didik, dan keterbatasan infrastruktur sekolah sehingga sejalan dengan hal tersebut pengembangan ini difokuskan untuk meminimalisir keterbatasan pendidik dan keterbatasan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Tahap awal yaitu melakukan analisis terlebih dahulu dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN Pabean II Sidoarjo sebagai lokasi yang dipilih peneliti untuk pengembangan. Berdasar dari hasil observasi

diperoleh karakter peserta didik yang suka melihat video animasi dikarenakan antusiasnya terlihat ketika melakukan belajar mengajar dengan menggunakan video. Pada tahap observasi juga diperoleh data bahwa peserta didik mengalami miskonsepsi pada materi kegiatan ekonomi yang menunjukkan bahwa kurir COD (Cash On Delivery) mereka sebut produsen yang padahal tugasnya ialah mengantarkan barang.

Dari hasil wawancara dengan pendidik terdapat anak yang memiliki kebutuhan khusus yang memiliki kesulitan membaca yang memerlukan perhatian lebih sehingga pendidik harus bisa membagi waktu dan fokus dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini menjadi kendala baik pendidik dan juga peserta didik dalam belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga pendidik harus memilih media yang tepat untuk mewadahi semua siswanya. Magdalena. 2021 memiliki pendapat bahwasannya pemilihan metode dalam mengajar akan memengaruhi media yang bisa digunakan, meskipun ada hal lain yang harus diperhatikan pada saat memilih media untuk proses belajar mengajar seperti CP, dan kompetensi yang diharapkan, bentuk tugas, lingkup belajar mengajar serta karakter peserta didik.

Tahap perancangan video animasi belajar mengajar dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Menurut Purba dkk. (2021) media belajar mengajar berbentuk video berkeunggulan sebagai berikut; 1) dapat digunakan peserta didik dengan dua gaya belajar yaitu auditori dan visual; 2) dapat mempertajam kemampuan menyimak dan mengamati peserta didik; 3) menyediakan informasi yang konkret sehingga dapat membantu peserta didik yang belum mampu berpikir abstrak; 4) memberikan pengalaman belajar baru dengan mengandalkan dua indra sekaligus untuk memperoleh informasi; 5) bisa digunakan linear atau secara interaktif. Supeni (2020) berpendapat bahwa materi pada kajian IPS ada yang bersifat abstrak. Dengan hal tersebut media belajar mengajar video dapat membantu mengonkritkan materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.

Tahap perancangan diawali dengan menyusun story board dengan dilanjutkan menyusun video belajar mengajarnya. Video animasi belajar mengajar disusun dengan tokoh utama sebagai narrator. Penambahan suara, penambahan teks dan animasi serta editing dilakukan dengan bantuan aplikasi canva.

Setelah media jadi, dilakukan validasi materi dan validasi media. Untuk validasi materi dilakukan oleh Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd. M.Pd. dan diperoleh hasil 80% yang membuatnya masuk pada kategori baik dan layak digunakan. Sehingga materi dalam produk video animasi belajar mengajar dinyatakan valid digunakan dengan revisi. Catatan revisi materi ditujukan untuk materi konsumsi perlu diperbaiki yang menunjukkan tokoh utama berperan sebagai konsumen pada scene yang menunjukkan aktivitas servis sepeda sehingga belum menunjukkan tokoh utama sebagai konsumen dan berpotensi menimbulkan

miskonsepsi pada peserta didik. Catatan revisi selanjutnya ditunjukkan untuk materi distribusi redaksi maknanya perlu diperbaiki agar tidak salah konsep untuk scene kantin sekolah yang produknya bisa dibuat sendiri seperti masakan atau kue olahan lebih diperjelas untuk menambah pemahaman siswa terhadap kegiatan ekonomi tersebut. Berikut ini adalah hasil validasi materi. Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. diperoleh hasil 89% sehingga media video animasi belajar mengajar dinyatakan valid dan layak digunakan.

Tahap pengembangan diawali dengan penyusunan LKPD Rachmadyanti dkk. (2023) LKPD dimanfaatkan sebagai penunjang pelaksanaan belajar mengajar yang memuat soal latihan. Dalam pengembangan ini, LKPD dimanfaatkan sebagai pelengkap dalam melakukan uji coba belajar mengajar menggunakan video animasi belajar mengajar. LKPD memuat kebutuhan dalam mendapatkan umpan balik peserta didik dari materi yang telah disampaikan dari setiap video animasi belajar mengajar. Umpan balik yang digunakan berupa pertanyaan untuk meriview materi yang telah ditayangkan di video animasi belajar mengajar. Untuk video pertama dengan topic kegiatan ekonomi produksi diberikan pertanyaan seputar kegiatan produksi yang ada di lingkungan sekitar siswa dengan pertanyaan berupa isian singkat. Video kedua dengan topik kegiatan ekonomi konsumsi diberikan pertanyaan berupa isian singkat mengenai kegiatan ekonomi konsumsi. Video ketiga dengan topic kegiatan ekonomi distribusi diberikan pertanyaan berupa isian singkat tentang kegiatan ekonomi distribusi.

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan video animasi belajar mengajar beserta perangkatnya. Pengambilan nilai harian dilaksanakan langsung setelah tayangan yang bertujuan supaya peserta didik masih mengingat materi yang disampaikan dari video animasi belajar mengajar, setelah dilakukan penilaian peserta didik mengisi angket mengenai video belajar mengajar. Hasil dari belajar mengajar ini peserta didik memperoleh rata-rata yang masuk pada kategori sangat baik dan media video animasi belajar mengajar dinyatakan efektif. Selanjutnya hasil angket respon peserta didik sebesar 85% sehingga media video animasi belajar mengajar dinyatakan praktis.

Evaluasi pengembangan video animasi belajar mengajar pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Pabean II Sidoarjo memperoleh respon positif. Secara spesifik pengembangan video belajar mengajar animasi kontekstual pada materi kegiatan ekonomi kelas IV member dampak dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi kegiatan ekonomi.

## PENUTUP

### Simpulan

Pada pengembangan video animasi diperoleh hasil yang positif baik dari hasil validasi ahli maupun uji lapangan. Hasil validasi materi yaitu 80% dan produk media yaitu 89% sehingga materi dan produk termasuk kategori layak untuk digunakan. Kemudian, dari hasil uji coba lapangan diperoleh respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan yaitu sebesar 85% sehingga dapat dinyatakan praktis. Selain itu, berdasarkan hasil uji T dan N-Gain Score diperoleh hasil yang menunjukkan perbedaan nilai antara pre-test dan post test yang signifikan yaitu sebesar 53% sehingga dapat dikategorikan efektif.

### Saran

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para praktisi di lapangan. Kemudian, untuk penelitian yang akan datang diharapkan dapat memberikan keterbaharuan baik dari segi materi maupun kualitas produk. Keterbatasan dalam produk media yang dikembangkan dari segi materi maupun kualitas sangat terbuka terhadap masukan-masukan dan tidak menutup diri dari adanya inovasi teknologi di masa berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, S& Sudrajat. 2021. *Belajar Belajar mengajar di Sekolah Dasar*. Sleman: Deepublish.
- Amalia, N., & Rachmadyanti, P. 2023. *Pengembangan Serial Video Belajar mengajar Berbantuan Animasi pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Ardianto, W. 2020. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. Semarang: Qahar Publisher.
- Bahri, A.F., dkk. 2022. *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Umsu Press.
- Dewi, K.D., dkk. 2021. *Video Belajar mengajar Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV SD*. Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 09 (3, Hal:385-396).
- Fatirul, A.N & Walujo, D.A. 2022. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Belajar mengajar*. Tangerang: Pascal Books.
- Hasibuan, R.R., dkk. 2022. *Ekonomi Mikro Islam*. Medan: Merdeka Kreasi Group.

- Ibrahim, I. 2019. *Model Belajar mengajar P2OC2R Untuk Mengubah Konsepsi IPA Siswa*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Irawan, E. 2021. *Deteksi Miskonsepsi di Era Pandemi*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Kustandi, C&Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Belajar mengajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Kusumaningtyas, R.A., dkk. 2019. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lesmana, G. 2022. *Kapita Selekta Pelayanan Konseling*. Medan: Umsu Press.
- Metayanti, N.K., dkk. 2022. *Video Belajar mengajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Vegetatif Muatan IPA untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol. 04 (3, Hal:85-94).
- Nanang. 2021. *Monograf Pengembangan Computer Assisted Instruction Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematik dan Karakter Mahasiswa*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Noperman, F. 2020. *Pendidikan Sains dan Teknologi*. Bengkulu: Unib Press.
- Nurfadhillah, S., dkk. 2021. *Media Belajar mengajar Tingkat SD*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Nusalim, M., dkk. 2022. *Antologi Neurosains dalam Pendidikan*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Patricia, A., dkk. 2023. *Video Belajar mengajar yang Kontekstual untuk Materi Fluida di SMA*. Prosiding Seminar Nasional Fisika. Vol. 09 (Hal:321-326).
- Purwanti, E. 2022. *Belajar mengajar Kontekstual Media Objek Langsung Dalam Menulis Puisi*. Lombok: Penerbit P4I.
- Qur'ani, B., dkk. 2023. *Media Belajar mengajar Kejuruan*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Rahayu, A. 2022. *Simple Random Sampling*. <https://binus.ac.id/malang/22/09/simplerandomsampling/>
- Rahman, A.A., dkk. 2023. *Media dan Teknologi Belajar mengajar*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Rayanto, Y.H & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institute.
- Setyo, A.A., dkk. 2020. *Strategi Belajar mengajar Problem Based Learning Volume 1*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Sheskin, D.J. 2020. *Handbook of Parametric and Nonparametric Statistical Procedures, Fifth Edition*. London: CRC Press.
- Suantiani, N & Wiarta, I. 2022. *Video Belajar mengajar Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan Matematika*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 06 (1, Hal:64-71).
- Supeni, S. 2020. *Internalisasi Pendidikan IPS Dalam Perspektif Global Pada Sekolah Dasar*. Surakarta: Unisri Press.
- Tegar, N. 2019. *Panduan Lengkap Manajemen Distribusi*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Trianingsih, R. 2018. *Aplikasi Belajar mengajar Kontekstual yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy Genteng Press.
- Wahab, A., dkk. 2021. *Media Belajar mengajar Matematika*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yamin, S. 2021. *Tutorial Statistik SPSS, LISREL, WARPPLS, & JASP (Mudah & Aplikatif)*. Depok: Dewangga Energi Internasional.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Belajar mengajar Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Yudana, I., dkk. *Video Belajar mengajar Berpendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kompetensi IPA*. Jurnal Edutech Undiksha. Vol. 10 (2, Hal:89-97).
- Zamora, R & Agung, E. 2023. *Perlindungan Konsumen dalam Perspektif Pemasaran*. Yogyakarta: Absolute Media.