



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kelas IV (Fase B) Pada Materi Metamorfosis

Kristian Federik Dongoran

Universitas Tanjungpura

Email: kristanfederikdongoran@student.untan.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Di kelas IV, salah satu topik yang diajarkan adalah metamorfosis. Namun, pembelajaran konvensional yang hanya digunakan mengandalkan buku teks dan ceramah guru dapat menjadi kurang variasi sehingga kurang menarik bagi para peserta didik. Dikarenakan itu, dalam penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan dalam mengembangkan media belajar yang berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis. Penelitian tentunya ini memanfaatkan metode penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasikan dari model Borg and Gall. Sumber data pada penelitian ini ialah wawancara, validasi ahli, dan tanggapan peserta didik serta dokumentasi selama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket serta wawancara. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video animasi sudah melalui 7 langkah penelitian yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ialah "Sangat Baik" dilihat dalam aspek materi dan desain dengan nilai rata-rata sebesar 4,00 dan 3,86. Serta hasil uji coba produk "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata senilai 3,79. Pengembangan media berbasis video animasi dengan metode Borg and Gall dapat menjadi alternatif yang efektif dalam dalam pembelajaran IPAS kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis. Media ini dapat menjadi fasilitas pembelajaran yang lebih menarik dikelas.

Kata Kunci: *IPAS, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran, Video Animasi*

Abstract

Natural and Social Sciences (IPAS) is an important part of the basic education curriculum. In grade IV, one of the topics taught is metamorphosis. However, conventional learning that is only used to rely on textbooks and teacher lectures can be less varied so that it is less attractive to students. Because of that, in this research, the goal is to develop learning media based on video animation for science learning in class IV (Phase B) on metamorphosis material. This course research utilizes research development (R&D) methods adapted from the Borg and Gall model. Sources of data in this study were interviews, expert validation, and student responses as well as documentation during the use of animated video-based learning media. Data collection techniques used in this study were questionnaires and interviews. The results of this study indicate that the development of animated video-based science learning media has gone through 7 research steps, namely preliminary studies and data collection, planning, initial product development, initial product trials, initial product revisions, field trials, and final product revisions. The feasibility level of the learning media developed is "Very Good" in terms of material and design aspects with an average value of 4.00 and 3.86. As well as the results of the "Very Good" product trial with an average value of 3.79. The development of animated video-based media using the Borg and Gall method can be an effective alternative in learning Science Class IV (Phase B) on metamorphosis material. This media can be a more interesting learning facility in class.

Keywords: *Animation Video, Independent Curriculum, IPAS, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kombinasi asal pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam serta ilmu pengetahuan sosial yang diintegrasikan hal ini sejalan menggunakan pendapat Nadhifah, dkk (2023) bahwa salah satu upaya dalam penemuan pendidikan di Indonesia supaya menjadi lebih baik ialah menggunakan pengintegrasian IPS serta IPA pada kelas IV, kekeliruan satu topik yang diajarkan ialah metamorfosis. namun, pembelajaran konvensional yang hanya digunakan mengandalkan buku teks dan ceramah guru dapat menjadi terus-menerus serta kurang menarik bagi peserta didik.

Media biasanya didefinisikan sebagai perantara yang menyampaikan informasi kepada penerima dari sumber informasi. Media memiliki definisi luas dan sempit, pendapat dari Gerlach dan Ely (dalam Suryani, Setiawan, & Putria, 2018). Media termasuk gambar, foto, dan bahan mekanik serta elektronika yang diterapkan untuk menerima, mengolah, dan menyampaikan informasi. Namun, pengertian yang luas mengartikan media sebagai aktivitas yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan perspektif baru. Menurut Hasan dkk. (2021), media adalah bahan untuk mengkomunikasikan informasi selama proses pembelajaran.

Anita (dalam Suryani, Setiawan, dan Putria, 2018) menyatakan bahwasannya media biasanya ialah delegasi yang mengirimkan pesan atau data dari sumber ke penerima manfaat. Kita dapat menyimpulkan bahwa media adalah cara penyampaian informasi pesan atau suatu kabar dari sumber ke penerima dari dua pernyataan ini. Guru menggunakan media pembelajaran untuk mengajar siswanya. Media ini menggabungkan gadget mekanis, elektronik, dan realistik yang dimanfaatkan untuk menangkap, memproses, dan meneruskan data.

Melalui dorongan inovasi, pendidik kini dapat mengakses berbagai jenis media online yang memikat, namun jarang digunakan untuk pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa penyampaian informasi materi kurang efektif pada saat wawancara dengan guru kelas IV SD Bruder Melati Pontianak. Siswa terkadang mengabaikan penjelasan guru. Salah satu alasannya adalah siswa lebih cenderung mengandalkan buku teks karena banyaknya bahan cetak, seperti buku teks siswa, yang sering digunakan di kelas. Para ahli perlu mendorong kegiatan pembelajaran dan pembelajaran baru agar menonjol bagi siswa dan membuat lingkungan belajar yang memberdayakan peluang yang lebih baik untuk pertumbuhan.

Penggunaan bahan pembelajaran video animasi adalah inovasi baru yang akan dikembangkan. Media pembelajaran ini diyakini memiliki tempat sepeial bagi siswa karena memungkinkan gambaran bergerak yang menarik dan memukau. Ini berdasarkan dengan riset yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021), yang menemukan bahwa penggunaan produk video animasi yang dibuat menggunakan Canva selama proses pembelajaran dapat memaksimalkan prestasi belajar serta motivasi dan prestasi belajar siswa. Dikarena itu, produk ini dapat digunakan sebagai cara bagian dari kesungguhan untuk memaksimalkan kemampuan belajar siswa. Didasarkan pada penjelasan ini, peneliti membuat media dari pembelajaran berbasis video animasi untuk kelas IV (Fase B) yang membahas topik metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak.

Terdapat masalah umum pada penelitian ini ialah "Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak", sub-masalah ditampilkan seperti berikut ini : (1) Bagaimanakah kelayakan dari media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metmorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak. (2) Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak. Adapun tujuan umum dari dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder

Melati Pontianak. Tujuan khusus dijabarkan sebagai berikut : (1) Mengidentifikasi kelayakan pada media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi Metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak. (2) Mengidentifikasi kepraktisan media pada pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis di Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak.

METODE PENELITIAN

Karena mampu menghasilkan produk dengan validitas yang tinggi, maka metode sepuluh langkah yang diketahui oleh Borg and Gall dijadikan pilihan utama dalam penelitian pengembangan ini. Borg and Nerve (dalam Sugiyono, 2019) memaknai 10 tahapan sebagai berikut: eksplorasi dan pengumpulan data, menyusun, memulai perbaikan item, memulai pendahuluan item, pembaruan item, pendahuluan lapangan, hasil akhir, dan pengorganisasian dan pelaksanaan (p.35 - 37). Dalam tinjauan ini, tujuh tahapan digunakan sebagai strategi, yang meliputi eksplorasi dan pengumpulan data, penyusunan, perbaikan item, pendahuluan item awal, koreksi item, pendahuluan lapangan, dan modifikasi pendahuluan lapangan.

Langkah awalnya adalah melakukan penelitian dan pengumpulan info guna tahu dilema-duduk perkara yg muncul dalam proses pembelajaran pada sekolah. sesudah itu, dilakukan perencanaan pengembangan media dengan menentukan materi yang akan dipergunakan dalam pembelajaran IPAS, dan merancang konsep materi dan gambar yang akan dipergunakan. Selanjutnya, dilakukan pengembangan produk awal pada bentuk video animasi menggunakan software Photoshop CS dan Adobe Illustrator CS, yang kemudian dianimasikan memakai PowerPoint. Sebelum diujicobakan, produk tersebut perlu melewati proses validasi desain dan materi para ahli.

Uji coba pada produk permulaan dilakukan terhadap lima peserta didik dari kelas IV SD Bruder Melati Pontianak. Jika terdapat kekurangan pada media, dilakukannya revisi pada produk awal tersebut. Kemudian daripada itu, dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan sepuluh peserta didik dari SD Bruder Melati Pontianak.

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah merevisi produk jadi secara keseluruhan menjadi lebih baik dan menciptakan produk jadi yang diyakini layak oleh para ahli dan praktisi. Dalam ulasan ini digunakan jenis informasi subjektif dan kuantitatif yang diperoleh melalui analisis, gagasan, dan evaluasi dari para pakar dan pakar.

Penelitian ini menggunakan data sekunder berupa dokumen, pedoman wawancara, dan angket selain data primer yang diperoleh langsung dari siswa, guru kelas IV SD Bruder

Melati Pontianak, ahli media, serta ahli materi. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara kepada guru kelas IV SD Bruder Melati Pontianak sebagai narasumber. Selain itu, digunakan angket untuk menilai kualitas kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

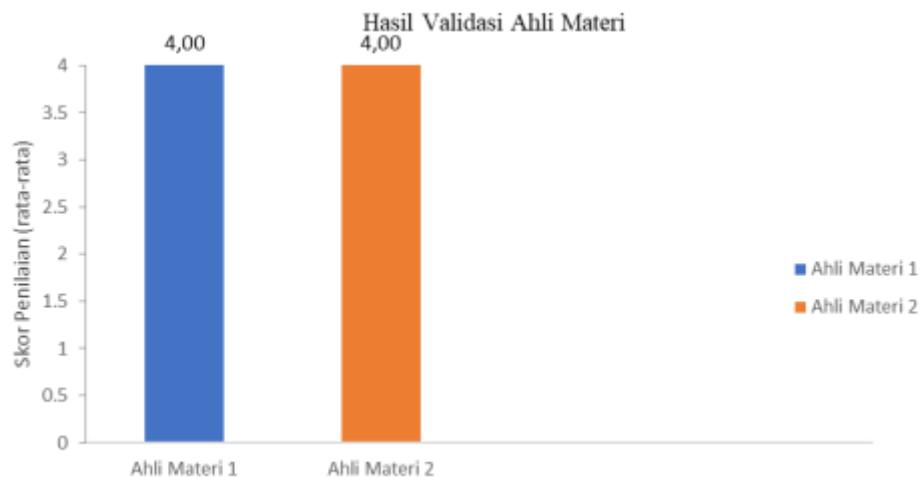
Tujuan pada penelitian yang dilaksanakan ini ialah dengan menemukan jawaban dua sub-masalah dari penelitian, yakni (1) Evaluasi kelayakan dari media pembelajaran berbasis video animasi pada kelas IV Sekolah Dasar Bruder Melati Pontianak, dan (2) Evaluasi kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian serta pengembangan produk ini, selaku peneliti tentunya ingin melakukan validasi terhadap dua orang ahli media. Hasil validasi dapat ditemukan dalam gambar 1 berikut ini.



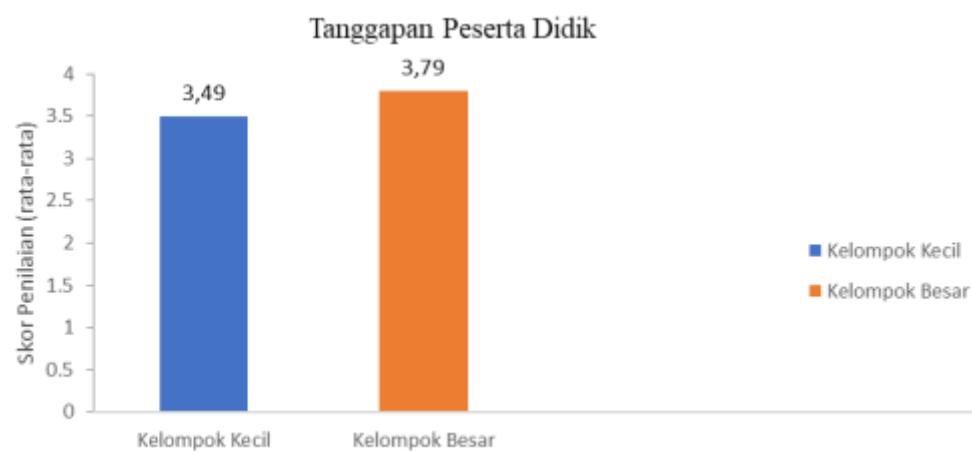
Gambar 1. Diagram Validasi Ahli Media

Produk media pembelajaran berbasis video animasi ini dinilai mempunyai kualitas kelayakan tinggi dengan rata-rata nilai 3,86 yang memenuhi kriteria "Sangat Baik" setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media I dan II. Sebagai seorang ahli, ia juga mendapat beberapa ide dari ahli media pertama dan kedua untuk melakukan upgrade produk media pembelajaran berbasis video yang bersemangat sehingga bisa juga dibawa ke level selanjutnya. Didalam penelitian yang dilakukan ini juga, peneliti sudah melakukan validasi kepada dua orang ahli materi. Hasil dari validasi dapat dipantau pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Diagram Validasi Ahli Materi

Melalui eksplorasi yang diarahkan di kelas IV SD Bruder Melati Pontianak tentang peningkatan materi media pembelajaran berbasis video activity cenderung demikian dan itulah yang diduga besar: (1) Sangat mudah menggunakan video animasi berbasis produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini terlihat dari konsekuensi penilaian oleh ahli media yang mendapatkan model "Umumnya sangat baik" dengan skor 3,86, serta akibat penilaian oleh ahli materi yang juga mendapat aturan penilaian "Umumnya sangat baik" dengan nilai skor 4,00. (2) Produk dari media pembelajaran berbasis video animasi yang buat juga dapat dimanfaatkan. Evaluasi siswa terhadap uji coba, yang mendapat peringkat "Sangat Baik" sebesar 3,79, menunjukkan hal ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Tanggapan Peserta Didik

Hasil ujicoba pada kelompok kecil yang mengikuti sekitar lima orang peserta didik yang dipilih secara acak oleh guru kelas IV disajikan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Ujicoba Kelompok Kecil

No	Subjek Uji Coba	Rata-Rata Nilai	Nilai	Kriteria
1	C.L	3,57	A	SB
2	C.B	3,71	A	SB
3	B.D	3,57	A	SB
4	L.P	3,14	B	B
5	C.P	3,43	A	SB
Rata-Rata		3,49	A	SB

Dengan berdasarkan eksplorasi yang diarahkan di kelas IV SD Bruder Melati Pontianak tentang peningkatan materi media pembelajaran berbasis video cenderung demikian dan itulah yang diduga besar: (1) Sangat mudah menggunakan video animasi berbasis produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini terlihat dari konsekuensi penilaian oleh ahli media yang mendapatkan model "Umumnya sangat baik" dengan skor 3,86, serta akibat penilaian oleh ahli materi yang juga mendapat aturan penilaian "Umumnya sangat baik" dengan nilai skor 4,00. (2) Produk media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan juga dapat dimanfaatkan. Evaluasi siswa terhadap uji coba, yang mendapat peringkat "Sangat Baik" sebesar 3,49, menunjukkan hal ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Ujicoba Kelompok Besar

No	Subjek Uji Coba	Rata-Rata Nilai	Nilai	Kriteria
1	M.R	3,71	A	SB
2	Q.A	3,86	A	SB
3	K.Y	3,71	A	SB
4	K.J	4	A	SB
5	S.S	3,71	A	SB
6	P.P	3,71	A	SB
7	S.R	3,67	A	SB
8	A.D	4	A	SB
9	A.B	3,86	A	SB
10	P.O	3,71	A	SB
Rata-Rata		3,49	A	SB

Hasil dari penganalisisan data tanggapan dari sepuluh siswa selama melalui uji-coba dari kelompok besar melalui penggunaan media belajar video animasi diperolah rata-rata dari nilai sebesar 3,79. Dengan demikian dipantau pada tabel 2 kriteria kepraktisan suatu produk dari media belajar berbasis video animasi mempunyai kriteria "Sangat Baik".

Pembahasan

Validasi dari media pembelajaran dilakukan sebelum uji coba untuk memastikan bahwa suatu media belajar sesuai dengan materi dan tujuan dari materi pembelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaranyang dilaksanakan oleh guru dikelas.

Dalam uji ini, terdapat dua validator media. Mengingat hasil persetujuan dari ahli media dan penilaian menurut sudut pandang keterjangkauan media, cenderung beralasan bahwa item yang dibuat oleh para ahli umumnya mendapat evaluasi yang sangat baik dari kedua ahli media tersebut, dengan rata-rata skor 3,86. Oleh karena itu, dilihat dari konsekuensi persetujuan tersebut, cenderung terlihat ternyata media belajar berbasis video yang dibuat sangat layak untuk digunakan dan dicobakan pada siswa kelas 4 SD. Selain itu, validator ahli materi dalam penelitian ini berjumlah dua orang. Produk yang dikembangkan peneliti juga mendapat penilaian sangat baik dari kedua ahli materi, dengan skor rata-rata 4,00 berdasarkan hasil validasi ahli materi dan penilaian kelayakan media melalui angket. Oleh karena itu, dilihat dari konsekuensi persetujuan tersebut, cenderung terlihat bahwasannya media pembelajaran berbasis keaktifan video yang dibuat layak untuk digunakan dan dicobakan pada siswa kelas 4 SD. Seperti yang dikemukakan oleh Suryani, Setiawan, dan Putria (2018), tahap pendahuluan adalah tahap dimana media pembelajaran yang dibuat dicobakan kepada siswa. Ini dilakukan dengan ruang lingkup terbatas dan ruang lingkup besar pendahuluan, dua orang dan pertemuan kecil. Dalam penelitian ini, peneliti menguji media pembelajaran dalam skala kecil dan besar. Respon siswa akan diolah untuk melakukan evaluasi akhir terhadap efek penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

Lima siswa kelas IV mengikuti uji coba terbatas di SD Bruder Melati Pontianak. Sebagai akhir dari penyelidikan akibat pendahuluan arisan kecil, cenderung diduga bahwa media dari pembelajaran berbasis keaktifan video yang dibuat oleh para ilmuwan mempunyai kualitas yang tentunya sangat baik, dengan rata-rata skor 3,49. Berdasarkan temuan tersebut, produk dapat diteruskan ke tahap berikutnya uji coba kelompok besar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di SD Bruder Melati, sepuluh siswa kelas 4 menjalani uji coba analisis tabel yang memuat hasil dari uji coba kelompok yang besar menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang peneliti kembangkan mempunyai kualitas yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 3,79.

SIMPULAN

Berdasarkan ekplorasi yang diarahkan di kelas IV SD Bruder Melati Pontianak tentang peningkatan materi media pembelajaran berbasis video animasi cenderung demikian dan itulah yang diduga besar: (1) Sangat mudah menggunakan video animasi berbasis produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini terlihat dari konsekuensi penilaian oleh ahli media yang mendapatkan model "Umumnya sangat baik" dengan skor 3,86, serta akibat penilaian oleh ahli materi yang juga mendapat aturan penilaian "Umumnya sangat baik" dengan nilai skor 4,00 . (2) Produk dari media berbasis video animasi yang diadaptasikan juga dapat dimanfaatkan. Evaluasi siswa terhadap uji coba, yang mendapat peringkat "Sangat Baik" sebesar 3,79.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahirim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., ... & Hizqiyah, I. Y. N. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.