



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14632-14646

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin

Moh. Rosyid Mahmudi^{1✉}, Amril², Sinta Alena³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

Email: sintaalena62@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini semakin pesat di era globalisasi. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak aspek yang terpengaruh, salah satunya adalah dunia pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Peneliti menggunakan model 4-D (fourD) yaitu: define, design development, disseminate. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen lembar validasi, kepraktisan dan keefektifan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa wawancara, observasi, angket atau angket dan dokumentasi. Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif dan untuk teknik analisis data berupa analisis validitas, kepraktisan dan efektifitas. Hasil validitas media video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 88,7% dalam kategori sangat baik untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Untuk kepraktisan diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Kemudian keefektifan diperoleh persentase sebesar 91,17% dengan kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media video animasi dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan video animasi untuk mata pelajaran IPA kelas V SD termasuk dalam kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata Kunci: *Pendidikan, Teknologi, 4-D*

Abstract

The development of information technology in the world of education is currently increasing rapidly in the era of globalization. Along with current technological developments, there are many aspects that are affected, one of which is the world of education. The research method used is R&D (Research and Development). Researchers use the 4-D model (fourD), namely: define, design development, disseminate. The research instrument used in this study was in the form of validation sheet instruments, practicality and effectiveness. Data collection techniques used by researchers in the form of interviews, observations, questionnaires or questionnaires and documentation. Types of data in the form of qualitative and quantitative data and for data analysis techniques in the form of analysis of validity, practicality and effectiveness. The results of the validity of the developed animated video media obtained a percentage of 88.7% in the very category for use by educators and students. For practicality, the results obtained an average percentage of 95.5% in the very practical category. Then the effectiveness obtained a percentage of 91.17% in the very effective category then using video animation media can help students to achieve learning objectives. The results of the analysis of validity, practicality, and effectiveness show that video-assisted learning media for science subjects in grade V elementary schools fall within the criteria of very valid, very practical, and very effective.

Keywords: Education, Technology, 4-D.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan saat ini semakin pesat di era globalisasi, hal ini karena teknologi informasi menjadi tuntutan terhadap dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam penyesuaian penggunaan terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Haris Budiman, 2017), Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini banyak sekali aspek-aspek yang terpengaruh salah satunya yaitu dunia pendidikan. Perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari karna ini adalah suatu kemajuan zaman sesuai kemajuan ilmu pengetahuan, Perkembangan teknologi untuk dunia pendidikan memberikan banyak manfaat bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran dengan mudah sebagai cara seorang pendidik mengajar dengan teknologi yang berkembang saat ini Teknologi pendidikan ini adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang tepat, adapun tujuan teknologi yaitu untuk membantu memecahkan masalah belajar yang dialami oleh guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran (Ramadhan, 2022).

Fungsi lain dari pendidikan yaitu untuk menghilangkan penderitaan rakyat dari kebodohan, untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak kepribadian yang baik, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan meningkatkan moral setiap individu. Melalui proses belajar mengajar guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk penggunaan media pembelajaran sebagai prantara untuk menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat di kelas untuk membantu peserta didik lebih mengembangkan tingkat berpikirnya supaya lebih aktif dan kreatif. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kembangkan potensi, aktivitas, kreativitas siswa, peneliti akan lebih memusatkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang menarik, dan tepat guna, dengan harapan siswa akan lebih aktif, kreatif serta pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar pun akan meningkat (Deriyani, 2022).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa semakin mudah memahami materi. Guru yang baik adalah guru yang mampu menghadirkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar Lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Video yang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik berupa animasi. video animasi pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk menggabungkan antara media audio, media visual dan tulisan untuk menarik perhatian

peserta didik, serta mampu untuk menyajikan objek-objek secara detail dan membantu peserta didik untuk memahami pelajaran yang bersifat sulit. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari. Video animasi dalam pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik semakin mudah memahami materi, dan pembelajaran IPA di SD akan semakin mudah di pahami dan peserta didik akan lebih tertarik pada pembelajaran apabila pendidik menggunakan media yang menarik, namun kenyataan yang terjadi di lapangan berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan penulis di SD Negeri 53/VI Pasar masurai II dari bulan agustus- desember 2022 peneliti menemukan beberapa masalah seperti, peserta didik tidak fokus dan cenderung tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran, tidak berantusias dan ribut dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang masih dominan dengan ceramah, dan masih terfokus dengan buku, membuat pembelajaran menjadi monoton.

Jadi berdasarkan permasalahan yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa perlunya ada pembenahan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik agar semua permasalahan bisa teratasi dengan baik, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ialah dengan menggunakan suatu media dalam mengajar. penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar di nilai cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran suatu materi yang kurang jelas dapat disampaikan oleh pendidik dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut (Hasanet al, 2021), Media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Maka dari itu dari materi di atas maka penulis berkeinginan mengambil video animasi dalam proses pembelajaran untuk di jadikan sebagai media saat belajar .Video animasi merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik tidak hanya

menghayal dan membayangkan saja (Alifa, 2021). Penulis mengambil media ini dalam proses pembelajaran IPA karena pembelajaran dengan video animasi tidak akan membuat siswa merasa bosan, bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). dan pada jenis penelitian ini dibuat fokus dalam jenis penelitian *development*, analisis dan penyebaran terbatas. Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D (*fourD*) yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) pengembangan (*development*) dan penyebaran (*desseminate*).

Instrumen penelitian yang digunakan penelitian berupa instrumen lembar validasi, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang di gunakan peneliti berupa wawancara, observasi, angket atau kusioner dan dokumentasi. Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif dan untuk teknik analisis data untuk mengembangkan video animasi berupa analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar, penelitian pada video animasi yang dikembangkan berfokus pada, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitasnya yaitu dengan melalui beberapa tahap diantaranya:

Tahapan prosedur pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*).

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar, dengan materi jenis makanan hewan dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya menggunakan model 4-D. Proses pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan proses validasi. Setelah melakukan pengumpulan data penelitian, hasil pengumpulan data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik di SD Negeri 53/VI Pasar Masurai II bahwa dalam proses

pembelajaran masih rendahnya hasil pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA jadi perlunya ada media dalam proses pembelajaran kurangnya media pembelajaran, fakta yang didapatkan peneliti dilapangan dalam proses pembelajaran belum menggunakan media berbantu video animasi hanya menggunakan buku tema saja. Pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbantu video animasi ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta media video animasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan untuk mendukung peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Analisis materi yang dipilih pada pengembangan ini yaitu materi hewan berdasarkan jenis mkannanya, dan penggolongan hewan, muatan pelajaran IPA di SDN 53/VI Pasar masurai II dapat disimpulkan tidak menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Analisis materi dilaksanakn dengan cara mengidentifikasi buku peserta didik dan buku pendidik. Materi disusun secara sistematis yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini perumusan tujuan pembelajaran dengan cara merangkum tujuan pembelajaran.

Hasil analisis peserta didik di SDN 53/VI Pasar Masurai II kelas V diketahui siswa nya berjumlah 16 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Menganalisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui ciri-ciri perorangan pada peserta didik, karakteristik peserta didik ini dilakukan setelah perancang pembelajaran mengidentifikasi tujuan pada pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta dalam belajar bahwa peserta didik kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran dikelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa peserta didik asik mengobrol dengan temannya pada saat pendidik menerangkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendidik cenderung mengajar hanya menggunakan buku. Adapun karakteristik yang perlu juga untuk di perhatikan yaitu kebiasaan belajar atau gaya belajar pada peserta didik, dimana gaya belajar mengacu pada cara belajar yang disukai oleh peserta didik.

Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran dan merancang media pembelajaran untuk peserta didik kelas 5 sekolah dasar berdasarkan materi yang terdapat didalam muatan pembelajaran dalam tema 5 ekosistem dan subtema 1 komponen ekosistem serta memperhatikan karakteristik

peserta didik. Sebelum dilakukannya tahap penyusunan instrumen penilaian media, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan desain pada video pembelajaran tersebut. Adapun desain video ini meliputi :

Hasil rancangan media video animasi berdasarkan analisis kebutuhan , analisis peserta didik dan analisis materi, maka dilakukan penyusunan media video animasi muatan pelajaran IPA pada tema 5 subtema 1. Penyusunan media video animasi disesuaikan dengan validasi isi, validasi bahasa dan desain dari cover serta isi yang disesuaikan dengan tema dan subtema untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Media video animasi memuat pertanyaan yang berhubungan dengan konsep dan materi mengenai jenis makanan hewan dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang disajikan, bertujuan untuk peserta didik dapat lebih memahami materi pada pembelajaran. Adapun aplikasi dalam pembuatan video yang di gunakan peneliti yaitu: 1) *Aplikasi zepeto*, 2) *Aplikasi vidmate*, 3) *Aplikasi capcut*, 4) *Aplikasi google*.

Langkah-langkah dalam membuat video animasi dan hasil rancangan desain video animasi akan di jelaskan sebagai mana yang tercantum di bawah ini:

PEMBELAJARAN 1	PEMBELAJARAN II
 <p data-bbox="292 1361 667 1397">Gambar 1. identitas peneliti</p>	 <p data-bbox="858 1373 1233 1408">Gambar 1. identitas peneliti</p>
 <p data-bbox="292 1794 692 1830">Gambar 2. pembukaan video</p>	 <p data-bbox="858 1778 1259 1814">Gambar 2. pembukaan video</p>



Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media video animasi muatan pelajaran IPA yang valid, praktis dan efektif, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media video animasi ini melihat dengan penulisan, isi materi didalam video yang sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Media video animasi ini dikembangkan di SD Negeri 53/VI Pasar masurai II dan dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Berikut ini adalah penyajian data hasil validitas, praktikaslitas dan efektifitas media video yang dikembangkan.

Namun sebelum mengisi lembar validasi instrumen validasi tersebut di validasi terlebih dahulu apa sudah layak atau tidak untuk di validatorkan, yang mengisi validasi instrumen tersebut ialah ahli dari ketiga aspek tersebut lembar ini digunakan untuk mengumpulkan data validitas instrumen validasi materi, bahasa, dan media.

Tabel 1. data hasil validitasi Instrumen

NO.	Ahli	Aspek yang dinilai	Hasil	Kategori
1	Dr. Raimon effendi, M.Kom.	Validasi instrumen validasi Media	96%	
2	Ahmad Ilham Asmaryadi, M.A M.Pd	Validasi instrumen validasi Materi	88%	Sangat valid
3	Rendi Marlianda M.Pd	Validasi instrumen validasi Bahasa	96 %	
Rata-rata			93,3%	

Data diperoleh dari hasil validitas media video animasi yang dilakukan oleh tiga validator. pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian 3 aspek penelitian diantaranya aspek komponen kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan dan kelayakan media serta serta skor yang di isi oleh validator. Adapun hasil validasi oleh validator.

Tabel 2 Data hasil validitas media video animasi oleh para ahli

NO.	Validator	Aspek yang dinilai	Hasil $V = \frac{F}{n} \times 100$	Kategori
1	Dr. Raimon effendi, M.Kom.	Media	$V = \frac{34}{40} \times 100$ $V = 85\%$	Sangat valid
2	Ahmad Ilham Asmaryadi, M.A M.Pd	Materi	$V = \frac{28}{30} \times 100$ $V = 88\%$	Sangat valid
3	Rendi Marlianda M.Pd	Bahasa	$V = \frac{22}{25} \times 100$ $V = 93,3\%$	Sangat valid
Rata-rata			88,7%	Sangat valid

Berdasarkan analisis data hasil penelitian validasi media pembelajaran berbantu video animasi oleh tiga validator dapat diperoleh hasil dari validator media 85%, dan validator materi mempunyai skor 88%, dan validator bahasa mempunyai skor 93%. Dengan demikian hasil penilaian validasi media video animasi mata pelajaran IPA yang telah dirancang peneliti mendapatkan rata-rata 88,7% (sangat valid) karena isi dan media video animasi telah sesuai dengan materi, KI,KD,indikator dan tujuan pembelajaran sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

No.	Nama siswa	Penilaian $V = \frac{F}{n} \times 100$	kategori
1	Ali	95,5%	
2	Andik	97,7%	
3	Bobi	100%	
4	Carissa	97,7%	
5	Dela	97,7%	
6	Deri	95,5%	
7	Doni	100%	
8	Iqbal	95,5%	Sangat praktis

9	Micko	97,7%	
10	Nasifa	100%	
11	Novta	97,7%	
12	Azwa	97,7%	
13	Nur	100%	
14	Riza	93,3	
15	Rihan	97,7%	
16	Wela	97,7%	
Jumlah		Rata-rata	kategori
1.531		95,5%	Sangat praktis

Penyajian data hasil praktikalitas sebelum mengisi lembar praktikalitas, instrumen praktikalitas tersebut di validasi terlebih dahulu, hasil validasi instrumen praktikalitas lembar angket respon pendidik dengan hasil 96% dan hasil validasi instrumen praktikalitas lembar angket respon peserta didik dengan hasil dengan arti lembar praktikalitas sudah sangat valid Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui hasil kepraktisan media video animasi.

Tabel 3. Data angket respon pendidik

Nama	keterangan	Penilaian	kategori
Verry eka putra, S.Pd	Wali kelas V	95,5%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel data hasil uji praktikalitas menggunakan lembar respon peserta didik, dengan kategori sangat praktis persentasinya 95,5% . jadi berdasarkan kategori praktikalitas media berbantu video animasi dinyatakan sangat praktis media video animasi yang dibuat oleh peneliti dapat melanjutkan pada tahap efektivitas atau uji coba media terhadap siswa.

Tabel 4. Data angket peserta didik

Selanjutnya data hasil efektifitas, uji efektivitas media video animasi dilakukan menggunakan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 16 orang peserta didik, data yang diperoleh dari soal tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. data hasil tes efektifitas video animasi

No.	Nama	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Jumlah Soal	KKM	Nilai
1.	ALI	24	1	25	75	96,25
2.	ANDIK	21	4	25	75	85
3.	BOBI	21	4	25	75	86,25
4.	CARISSA	24	1	25	75	96,25
5.	DELA	25	0	25	75	100
6.	DERI	15	10	25	75	62,5
7.	DONI	25	0	25	75	100
8.	IQBAL	25	0	25	75	100
9.	MICKO	25	0	25	75	100
10	NASIFA	16	9	25	75	68,75
11.	NOVTA	24	1	25	75	96,25
12	NURAZWA	25	0	25	75	100
13.	NURJANAH	24	1	25	75	96,25
14.	RIZA	21	4	25	75	85
15.	RIHAN	22	3	25	75	90
16.	WELA	24	1	25	75	96,25
Rata rata		91,17				
Kategori		Sangat efektif				

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM (75) 14 orang dan yang tidak mencapai KKM ada 2 orang, berdasarkan hasil tersebut media video animasi memenuhi kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan media video animasi dan diuji cobakan pada kelas V sekolah dasar maka media video animasi memenuhi standar yang diinginkan yaitu sangat valid, sangat praktis dan efektif. Berikut pembahasan setiap kategori perangkat pembelajaran.

Validitas Media Video Animasi

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur untuk mengukur apa yang ingin diukur Azwar (2020) (dalam Trisnawati & Prasetyo, 2020). Dalam

pengembangan media video animasi dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran dan penilaian. Media video animasi divalidasi dengan tujuan untuk memperoleh kevalidan dari media video animasi sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Media video animasi yang digunakan harus valid sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran. Menurut (Sistyarini & Nurtjahyani, 2017) penilaian uji kelayakan sangat penting dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini, validasi yang dilakukan menekankan pada validasi media, materi dan bahasa. Menurut (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa pada suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Media video animasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang seharusnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator.

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator media video animasi mata pelajaran IPA mempunyai persentase penilaian 88,7%. Kemudian setelah dianalisis maka menghasilkan nilai skor yakni hasil validasi kelayakan materi 88% dimana kelayakan materi mempunyai kategori sangat valid, hasil validasi bahasa mempunyai kategori valid dengan skor nilai 93,3%, sedangkan hasil validasi aspek media mempunyai kategori sangat valid dengan skor nilai 85%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor rata-rata 88,7% dengan kategori sangat valid. Media video animasi yang sudah dinilai sangat valid selanjutnya dapat diujicobakan. Persentase penilaian terhadap media video animasi yang dikembangkan tidak ada yang mencapai nilai 100%. Media video animasi dinyatakan sangat valid oleh validator karena media video animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Widiyasanti et al., 2018) bahwa video animasi tepat untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat menampilkan sebuah teks, suara dan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Praktikalitas Media Video Animasi.

Praktikalitas media video animasi dari hasil analisis respon guru dan hasil analisis respon didik. Hasil dari angket respon guru terhadap media video animasi diperoleh melalui data praktisi yang dilakukan oleh satu orang praktisi. Lembar penilaian respon guru dilakukan oleh bapak Verry Eka Putra, S.Pd sedangkan penilaian angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas V SD Negeri 53/VI Pasar Masurai II. Persentase hasil penilaian angket respon guru terhadap media video animasi 95,5 yang berkategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dalam jangka panjang

serta media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan telah membantu guru dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang telah disusun. Video animasi juga membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mempersingkat waktu pada saat memaparkan materi (Zakirman & Hidayati, 2017).

Berdasarkan hasil praktikalitas media video animasi yang diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa media video animasi yang dilakukan oleh peserta didik kelas V yang mencakup 9 pertanyaan. Setelah dilakukannya analisis mendapatkan persentase hasil penilaian mencapai rata-rata 95,5 % yang berkategori sangat praktis.

Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi

Keefektifitas pembelajaran biasanya dapat diukur dengan tingkat pencapaian si belajar Amirudin (2016:32) (Trisnawati & Prasetyo, 2020). Sejalan dengan Amirudin bahwa media video animasi dikatakan efektif dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Parlindungan et al., 2020) bahwa video digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Lembar efektifitas ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan media video animasi. yang telah dikembangkan. Lembar efektifitas ini berupa soal tes yang terdiri dari 25 soal.

Berdasarkan hasil efektifitas media video animasi yang diketahui dari tes hasil belajar yang mencakup 25 pertanyaan dalam soal berbentuk objektif dan essay. Dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai diketahui bahwa 14 orang peserta didik dinyatakan tuntas (mencapai KKM 70) dan 2 orang peserta didik dinyatakan tidak tuntas (belum mencapai KKM 70). Maka diperoleh persentase nilai rata-rata yang tuntas yaitu 91,17% dengan berkategori sangat efektif. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media video animasi materi jenis makanan hewan dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makannanya pada tema 5 ekosistem dan subtema 1 komponen ekosistem yang telah diujicobakan oleh peneliti kepada peserta didik saat proses pembelajaran sangat efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media video animasi dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar didapat kesimpulan sebagai berikut: Dalam pengembangan ini telah dirancang media pembelajaran berupa media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran

IPA kelas V sekolah dasar yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 88,7% pada kategori sangat valid maka media video animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Praktikalitas yang di nilai dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar memperoleh hasil persentase rata-rata 95,5 % pada kategori sangat praktis maka media video animasi dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Efektivitas yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan klasikal 91,17% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media video animasi dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantu video animasi mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar berada dalam kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Batasan pada penelitian ini, pada penelitian ini mengembangkan media video animasi muatan pembelajaran IPA kelas 5, pada tema 5 ekosistem, subtema 1 komponen ekosistem, pembelajaran ke 1 dan 2 . Uji coba lapangan media video animasi muatan pembelajaran IPA ini dilakukan pada satu sekolah yaitu SDN 53/VI Pasar Masurai II kelas 5 pada 16 peserta didik dan penyebaran dilakukan di SDN 163/VI muara pangi, dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbantu video animasi. Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal berikut: 1) Bagi guru, diharapkan bisa mengembangkan media pembelajaran seperti media video animasi untuk proses pembelajaran disekolah. Supaya dalam proses pembelajaran peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan tidak merasakan bosan pada saat proses pembelajaran. 2) Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik dapat berantusias saat belajar IPA baik dengan menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik harus dapat mempelajari materi baik secara mandiri ataupun berkelompok. 3) Bagi peneliti, Peneliti hanya mengambil satu sekolah sebagai uji coba media dan melakukan penyebaran dikelas lain. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal sebaiknya uji coba perangkat dilakukan dibeberapa kelas dan sekolah sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, N. S. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sdn Kedaleman IV*. November, 165–176.
- Deriyan, L. F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah Pendidikan adalah suatu keindahan proses belajar mengajar dengan pendekatan manusia , dan bukan sekedar memindahkan buku Oemar Hamalik bahwasanya*. 07, 1–10.
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMM*.
- Ramadhan, M. A. (2022). Pengaruh Iptek Terhadap Pendidikan Di Dunia Pendidikan. *Thesis Commons*, 1–10.
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP / MTS Analysis of The Validity of the Development of Problem Based Handout on Environmental Content Chapters Class VII SMP / MTS. *Proceeding Biology Education Conference Vol., 14(2014)*, 581–584.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Trisnawati, P., & Prasetyo, D. E. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI PESAWAT SEDERHANA DI KELAS V SD NEGERI 04 KOTO SALAK. *Menara Ilmu*, 11(01), 99–112.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(VIII), 1–16.
- Zakirman, Z., & Hidayati, H. (2017). Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 85–93. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592>