



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 5251-5263

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

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

Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi *Inshot* di Sekolah Dasar

Shela Veronika Devega^{1✉}, Faizal Chan², Desy Rosmalinda³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Negeri Jambi

Email : shelaveronikadevega07@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung. Diketahui di SD N 251/VI Bungo Tanjung kurang menggunakan media berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini untuk (1) menghasilkan produk berupa video edukasi kartun animasi (2) mengetahui kevalidan dari video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi *inshot* di sekolah dasar (3) mengetahui kepraktisan dari video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi *inshot* di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 251/VI Bungo Tanjung II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ujicoba dari ahli media yaitu 96% dengan kategori "Sangat Valid" dan memperoleh hasil dari ahli materi tahap ke-1 yaitu 73,3 % dengan kategori "Valid" serta mendapatkan hasil dari tahapan ke-2 90% dengan kategori "Sangat Valid" sehingga dari pemerolehan data dari tim validator media yang telah dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dari video edukasi kartun animasi didapatkan dari pengisian angket respon kepraktisan peserta didik dan guru, adapun hasil kepraktisan yang diperoleh dari pengisian angket peserta didik yaitu 91,9 % dengan kategori "Sangat Praktis" sedangkan hasil pengisian angket respon guru mendapatkan hasil 96,3 % dengan kategori "Sangat Praktis. Berdasarkan kesimpulan dapat disimpulkan bawa pengembangan video edukasi kartun animasi berbantuan aplikasi *inshot* di sekolah dasar sangat valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : *video edukasi kartun animasi, budaya lokal, aplikasi inshot*

Abstract

Success in learning can be seen from the ongoing learning process. It is known that SD N 251/VI Bungo Tanjung does not use technology-based media. The aims of this research are (1) to produce a product in the form of an animated cartoon educational video (2) to determine the validity of an animated cartoon educational video based on local culture assisted by the Inshot application in elementary schools (3) to determine the practicality of an animated cartoon educational video based on local culture assisted by the Inshot application in elementary schools. elementary school. This type of research is development research with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research was conducted at SDN 251/VI Bungo Tanjung II. The results of the research showed that the test results from media experts were 96% in the "Very Valid" category and the results obtained from material experts in the 1st stage were 73.3% in the "Valid" category and the results from the 2nd stage were 90% in the "Valid" category. Very Valid" so that from obtaining data from the media validator team that has been developed it is declared valid for use in the learning process. The practicality of the animated cartoon educational video was obtained from filling in the practicality response questionnaire of students and teachers. The practicality results obtained from filling in the student questionnaire were 91.9% in the "Very Practical" category, while the results of filling in the teacher's response questionnaire were 96.3%. with the category "Very Practical. Based on the conclusions, it can be concluded that the development of animated cartoon educational videos assisted by the Inshot application in elementary schools is very valid and practical so that it can be used in learning in elementary schools.

Keyword: *animated cartoon educational videos, local culture, inshot application*

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan langkah awal yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif guna mengembangkan kemampuan diri peserta didik. Salah satu cara mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Saat ini kegiatan belajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu para guru untuk menyediakan materi belajar, seperti menyiapkan video pembelajaran bagi para peserta didik, video tersebut membantu guru dalam menyajikan materi dan membuat suasana belajar lebih bervariasi, sehingga hal tersebut memudahkan peserta didik untuk menerima materi dengan baik Susilaningih (2020:377), media merupakan instrumen yang dapat digunakan selama kegiatan belajar berlangsung salah satunya dengan menggunakan video edukasi kartun animasi.

Menurut Nurrita (2018:173) dalam mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat yang sangat berguna bagi para guru guna membantu dalam memberikan materi kepada peserta

didik dan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik. Maulana (2020:12) menyebutkan bahwa video animasi merupakan media penggabungan dari media audio dan visual yang bertujuan untuk menarik minat dari peserta didik, menjelaskan secara detail mengenai objek pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sulit. Video pembelajaran animasi dapat digunakan juga untuk menjelaskan materi tentang keberagaman budaya bangsa.

Setelah dilakukan pengamatan pada tanggal 14 September 2022, dapat diketahui bahwa selama proses belajar mengajar dengan peserta didik dikelas IV SDN 251/VI Bungo Tanjung, guru belum memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi mengenai tema 1 subtema 1 pembelajaran 1, media yang sering digunakan guru di dalam kelas hanya memanfaatkan benda-benda sekitar dan menggunakan media berupa gambar saja, gambar yang digunakan ukurannya sangat kecil dan jumlahnya terbatas, hal tersebut menjadi salah satu permasalahan karena dapat menyulitkan peserta didik yang berada di bangku belakang untuk melihatnya sehingga tidak dapat melihat dan menyimak pelajaran dengan baik. Dalam penyampaian materi keberagaman budaya masih bersifat sederhana, artinya penyampaian materi dilakukan secara lisan dan terdapat beberapa media seperti gambar rumah adat, pahlawan, pakaian adat dari masing-masing daerah, dan alat musik tradisional. Selain itu guru juga menggunakan buku dalam proses pembelajaran, buku tersebut didapatkan dari sekolah yang diterbitkan oleh salah satu penerbit buku. Namun buku tersebut mempunyai tampilan yang kurang menarik karena kertas yang digunakan tidak berwarna. Dalam buku tersebut menjelaskan mengenai berbagai kebudayaan yang terdapat di Indonesia secara umum, akan tetapi tidak terdapat materi yang memberikan penjelasan tentang kebudayaan yang terdapat di provinsi lingkungan peserta didik, seperti rumah adat jambi yaitu kajang leko. Hasil wawancara dengan guru kelas IV didapatkan bahwa persediaan materi untuk pembelajaran tematik terpadu berbasis kebudayaan sekitar untuk peserta didik masih belum memadai. Hal ini menyebabkan guru kesulitan menjelaskan kepada peserta didik terkait kebudayaan yang ada di sekitar lingkungannya, sehingga peserta didik tidak mengetahui kebudayaan yang terdapat di provinsi tempat tinggal mereka.

Berdasarkan permasalahan serta analisis kebutuhan, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga peserta didik akan aktif dalam pembelajaran dan mengetahui akan kebudayaan yang ada dilingkungan sekitarnya. Penulis mencoba untuk memberikan solusi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan upaya penyediaan dan penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang terdapat di provinsi tempat tinggal peserta didik, seperti rumah adat Kajang Leko yang terdapat di daerah Jambi, hal tersebut membuat kegiatan belajar menjadi lebih berkesan bagi peserta didik. Adapun media tersebut juga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Diharapkan dengan pengembangan bahan ajar

video pembelajaran berbasis budaya lokal ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran dapat memberikan suasana belajar-mengajar yang lebih bermakna, dapat memaksimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi yang telah didapatkan, sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang pernah diterima. Peneliti memilih media video edukasi kartun animasi karena karakteristik peserta didik sekolah dasar tertarik dalam menggunakan video edukasi kartun animasi sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran menggunakan video edukasi kartun animasi tersebut menyajikan materi yang menarik sehingga peserta didik lebih senang dan menikmati pembelajaran dengan baik serta mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan peneliti akan mengangkat penelitian yang berjudul, "Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi *Inshot* Di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2013:407) yang menyebutkan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk, serta digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan melalui proses pengembangan. Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang diimplementasikan dalam penelitian ini yaitu: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Prosedur Pengembangan

Penelitian pada pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model ADDIE, Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Yang dituangkan dalam alur sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap pertama dari model ADDIE adalah fase analisis, pada fase ini ditentukan apa yang peserta didik pelajari, bagaimana analisis kebutuhan akan dilakukan, bagaimana identifikasi permasalahan dan bagaimana analisis tugas akan dilakukan. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh hasil berdasarkan identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran, identifikasi kompetensi dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Perencanaan

Kegiatan menentukan komponen produk, membuat *storyboard* untuk pengembangan produk, dan membuat *prototipe* produk yang sudah ada semuanya berlangsung selama fase desain. Pembuatan produk dibuat sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Produk video

dibuat untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar tema 1, subtema 1, pada pembelajaran IPS, dimulai dengan tujuan penggunaan produk, peralatan, bahan, bentuk, ukuran, dan warna. Tahapan desain media pembelajaran video edukasi kartun animasi.

3. Tahap Pengembangan

Setelah menganalisis dan merancang video pembelajaran langkah ketiga adalah pengembangan. Tingkatan ini meliputi pembuatan atau kombinasi dan pengolahan komponen produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam video pembelajaran animasi, komponen media seperti video pembuka, kegiatan inti berupa teks bacaan, gambar dan materi, dan kegiatan penutup kemudian digabungkan menjadi satu produk berupa video edukasi kartun animasi pada tema 1, subtema 1, pembelajaran 1, kelas IV sekolah dasar.

4. Tahap Implementasi

Pada fase keempat ini, tahap implementasi, setelah produk di validasi, langkah selanjutnya adalah menguji produk yang dibuat atau mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam kondisi nyata. Diuji dengan siswa dan guru pada fase ini produk yang dikembangkan diujicobakan kepada 13 siswa dan guru. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan video pembelajaran kartun animasi dalam materi pembelajaran yang diberikan. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menjawab angket kepraktisan respon guru dan peserta didik. Angket respon guru diberikan kepada guru untuk memberi komentar, memberi nilai serta masukan saran pada media yang telah digunakan, sama halnya dengan angket respon peserta didik yang akan diisi oleh peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

. Setelah video edukasi kartun animasi dikembangkan kemudian video pembelajaran animasi divalidasi oleh tim materi dan ahli media melalui angket validasi materi, dan media video edukasi kartun animasi yang telah divalidasi kemudian di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik menggunakan angket respon pendidik dan peserta didik. Setelah tahap ini selesai, peneliti memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan.

Jenis Data Penelitian

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data jenis kuantitatif merupakan salah satu jenis data berupa data numerik yang diperoleh dari hasil validasi tim validasi, sedangkan saran dan perbaikan tim validasi disebut data kualitatif. Data kuantitatif dalam pengamatan ini data angket dari validator materi dan media, serta data respon guru

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian adalah alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling penting karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan data. Metode pengumpulan data terdiri dari wawancara, angket validasi tim ahli, angket guru dan siswa.

Tabel 1.1 Kisi-kisi Angket Validasi Media

Indikator	Deskripsi	No Item
Jelas dan rapi	Media video edukasi kartun animasi yang digunakan memiliki kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media video kartun animasi	1
	Kerapian tata letak gambar dan huruf pada video kartun animasi.	2
Menarik	Penyajian Media video edukasi kartun animasi menggunakan warna yang sesuai dan gambar yang digunakan menarik	3
Cocok dan tepat sasaran	Kesesuaian media video edukasi kartun animasi dengan karakteristik peserta didik.	4
	Kesesuaian media video edukasi kartun animasi dengan saran subjek pembelajaran	5
Relevan dengan topik yang diajarkan	Media video edukasi kartun animasi relevan dengan topik yang diajarkan.	6
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian video edukasi kartun animasi sesuai dengan topic yang diajarkan ialah pembelajaran berbasis budaya lokal	7
Praktis dan luwes	Media video edukasi kartun animasi mampu digunakan secara berulang-ulang.	8
Kualitas	Media video edukasi kartun animasi mempunyai kualitas yang baik.	9
Berukuran sesuai untuk lingkungan belajar	Media video edukasi kartun animasi mudah disimpan.	10

Tabel 1.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi

Variabel	Indikator	Deskripsi	No Item
Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal	Identitas Mata Pelajaran	Video berisi judul mata pelajaran dalam format berikut: Tema/subtema, muatan, materi.	1
	Kompetensi Dasar	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2
		Materi yang disajikan sesuai dengan materi	3

Berbantuan Aplikasi <i>Inshot</i> Di Sekolah Dasar		yang terdapat dalam kompetensi dasar.	
	Materi ajar	Materi yang disajikan sesuai dengan jenjang pendidikan sekolah dasar.	4
	Kegiatan Pembelajaran	Gambar dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.	5
		Video yang disediakan dapat membangkitkan minat untuk belajar.	6

Tabel 1.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Indikator	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
Materi	Materi yang dijelaskan dalam video edukasi kartun animasi mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik				
	Saya memahami alur dan tujuan pembelajaran dari video edukasi kartun animasi.				
	Materi yang dijelaskan dalam video edukasi kartun animasi singkat dan jelas sehingga dapat menghemat waktu saat mengajar di kelas.				
	Saya menjadi lebih memahami konsep dari materi keberagaman budaya saat menggunakan video edukasi kartun animasi ini.				
Ketertarikan	Saya senang menjelaskan penggunaan video edukasi kartun animasi sebagai media pembelajaran kepada peserta didik.				
	Saya berminat untuk mengembangkan penggunaan video edukasi kartun animasi sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya.				
	Saya mengajar IPS di kelas menjadi lebih menarik dan meningkatkan konsentrasi peserta didik menjadi lebih tinggi.				
Kualitas penggunaan aplikasi inshot	Video edukasi kartun animasi memudahkan saya dalam menjelaskan materi keberagaman budaya pada pelajaran IPS.				
	Saya melihat animasi dan gambar yang dihasilkan sangat bagus.				

	Langkah-langkah penggunaan aplikasi inshot pada video jelas dan mudah dipahami.				
	Aplikasi inshot sebagai media pembelajaran mudah saya gunakan.				
Kualitas video edukasi kartun animasi	Suara dan narasi dalam video edukasi kartun animasi memudahkan saya memahami langkah-langkah penggunaannya.				
	Video edukasi kartun animasi yang disajikan menarik dan tidak memakan waktu lama sehingga tidak membuat saya bosan,				
	Penjelasan penggunaan tiap toolbars dan navigasi pada video edukasi kartun animasi sangat membantu saya dalam memahami dan mengembangkan dalam materi selanjutnya.				

Tabel 1.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Indikator	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
Materi	Materi yang dijelaskan tidak rumit dan mudah saya mengerti.				
	Materi yang dijelaskan menggunakan video edukasi kartun animasi menarik dan membuat saya ingin terus belajar lagi.				
	Materi yang dijelaskan menggunakan video edukasi kartun animasi sesuai dengan materi yang sudah saya dapat sebelumnya.				
Ketertarikan	Saya tertarik menggunakan video edukasi kartun animasi sebagai alat bantu saya dalam pembelajaran.				
	Saya merasa senang menggunakan video edukasi kartun animasi.				
	Saya tidak bosan jika belajar IPS menggunakan video edukasi kartun animasi.				
	Saya tertarik untuk mengetahui penggunaan video edukasi kartun animasi di materi lainnya dalam IPS.				
	Menggunakan video edukasi kartun animasi membuat saya lebih semangat dalam belajar.				
Kualitas	Petunjuk penggunaan video kartun animasi yang dijelaskan				

video	guru mudah saya pahami.				
tutorial	Animasi yang dihasilkan membuat saya semangat dalam mengerjakan soal menggunakan aplikasi inshot.				
	Aplikasi inshot mampu menghasilkan gambar yang jelas sehingga membuat saya mudah memahami materi.				

Analisis data validasi dilakukan dengan pedoman skala likert, yaitu:

Kategori Nilai	Kriteria
$30\% \leq SV \leq 39\%$	Tidak Valid
$40\% \leq SV \leq 55\%$	Kurang Valid
$56\% \leq SV \leq 65\%$	Cukup Valid
$66\% \leq SV \leq 79\%$	Valid
$80\% \leq SV \leq 100\%$	Sangat Valid

(Sumber: Puspita, dkk, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk penelitian pengembangan ini adalah video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi *inshot* di sekolah dasar yang valid dan praktis. Video yang dikembangkan mempunyai tampilan yang menarik hal ini bisa dilihat dari kartun animasi yang dibuat dapat bergerak dan dapat menjelaskan materi mengenai budaya lokal yang mudah dipahami.

Tahap analisis dilakukan pada analisis karakteristik peserta didik, analisis kompetensi dan analisis kebutuhan pengembangan. Berdasarkan dari hasil tiap tahapan pada tahap analisis kebutuhan, perlu adanya sebuah bahan ajar berbasis teknologi yang membantu guru dalam menyediakan materi serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemudian untuk tahap analisis kompetensi, terlihat jelas bahwa sekolah menggunakan kurikulum 2013. Analisis ini dimulai dari melihat kompetensi dasar pada muatan IPS Kelas IV tema 1. Kompetensi dasar pada IPS dibagi menjadi beberapa indikator, sehingga didapatkan tujuan pembelajaran muatan IPS kelas IV tema 1 yang kemudian difokuskan ke subtema 1 pembelajaran 1. Untuk yang terakhir, yang berlangsung pada tahap analisis karakteristik peserta didik, diperlukan sumber belajar yang menampilkan objek nyata atau benda-benda konkret, untuk mewujudkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah video edukasi kartun animasi yang menampilkan objek-objek nyata dan memiliki keterpaduan untuk difungsikan sebagai media pembelajaran yang lengkap.

Tahap perencanaan meliputi menyusun tes kriteria, pemilihan media, pemilihan format,

rancangan awal dan *storyboard*. Tahap yang ketiga yaitu tahap Pengembangan (*Development*) tahapan ini termasuk membuat atau merakit serta menyiapkan komponen produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan validasi yang dilakukan oleh tim ahli media dan materi validasi dilakukan untuk melihat kevalidan dari media yang dikembangkan sebelum masuk pada tahapan uji coba produk serta melakukan revisi produk sesuai arahan dan saran dari tim validasi. Setelah produk dikatakan layak digunakan oleh tim ahli media dan juga materi tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari media yang telah dikembangkan dan melihat kelebihan serta kekurangan dari media, uji coba kelompok kecil diikuti oleh 5 peserta didik yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan juga bisa digunakan kepada siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

Tahap pengembangan tahap Pengembangan (*Development*) tahapan ini termasuk membuat atau merakit serta menyiapkan komponen produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan validasi yang dilakukan oleh tim ahli media dan materi validasi dilakukan untuk melihat kevalidan dari media yang dikembangkan sebelum masuk pada tahapan uji coba produk serta melakukan revisi produk sesuai arahan dan saran dari tim validasi. Setelah produk dikatakan layak digunakan oleh tim ahli media dan juga materi tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari media yang telah dikembangkan dan melihat kelebihan serta kekurangan dari media, uji coba kelompok kecil diikuti oleh 5 peserta didik yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan juga bisa digunakan kepada siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

Tahap implementasi untuk menerapkan media yang sudah dikembangkan akan diujicobakan secara nyata, pada tahapan ini akan diuji coba dengan seluruh peserta didik kelas IV SDN 251/VI Bungo Tanjung II yang berjumlah 13 peserta didik.

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan ADDIE mulai dari analisis, desain, pengembangan dan implementasi, pada tahap analisis evaluasi dilakukan dengan menyesuaikan produk yang dikembangkan sesuai dengan, kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Pada tahap desain evaluasi dilakukan dengan menyesuaikan produk yang dikembangkan sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan dengan memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai dengan arahan dan saran dari tim validasi. Pada tahap implementasi uji coba dilakukan pada saat dilakukannya uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tanggapan dari peserta didik dan pendidik akan menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Tabel Hasil Rekapitulasi Validasi Media Video Edukasi Kartun Animasi

Validator	Skor Rerata	Kategori
Validator Ahli Media	96%	Sangat Valid
Validator Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Validator Ahli Kepraktisan	96,3%	Sangat Valid

Dari tabel di atas menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media video edukasi kartun animasi berbantuan aplikasi inshot yaitu validasi media, materi, dan validasi kepraktisan termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis. Kemudian hasil respon peserta didik yang sangat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menontom video edukasi kartun animasi pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 251/VI Bungo Tanjung II.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan pada penelitian pengembangan media video edukasi kartun animasi berbantuan aplikasi inshot ini didapat:

- 1) Prosedur model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, tahap analisis meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik, tahap perencanaan, tahap pengembangan yang meliputi dari validasi oleh ahli materi, media dan ahli praktisi, selanjutnya tahap implementasi meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dan tahap evaluasi.
- 2) Tingkat validitas produk pengembangan media video edukasi kartun animasi berbantuan aplikasi inshot termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi pengembangan produk dilakukan oleh ahli materi serta ahli media dan tingkat kepraktisan dilakukan oleh ahli praktisi. Tingkat kevalidan materi memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid dan media memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi kedua validator oleh tim ahli menyatakan bahwa media video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi inshot di sekolah dasar siap dan layak untuk digunakan.
- 3) Tingkat kepraktisan produk pengembangan media video edukasi kartun animasi berbantuan aplikasi inshot diperoleh dari angket respon guru dengan persentase 96,3% dengan kategori sangat praktis dan melalui wawancara guru dan peserta didik yang menyatakan media video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi inshot sangat praktis karena sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru*, Universitas Islam Riau.
- Ariani, dkk. (2016). *Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah
- Alfaqi. (2016). *Melihat Sejarah Nasionalisme Indonesia Untuk Memupuk Sikap Kebangsaan Generasi Muda*, Universitas Brawijaya Malang
- Aulyailsa, dkk. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Power Director 18 di Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Padang, Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021 Halaman 288-300
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Arfani. (2016). *Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran*.
- Busyaeri, dkk. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di Min Kroya Cirebon*, PGMI FTIK IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Daryanto. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*
- Febriana, dkk. (2021). *Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video Inshot*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Faizah. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Islam Lamongan, Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Gunawan. (2016). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS SD*, Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 03 No 02 November 2016.
- Hafizah. (2020). *Penggunaan dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika*, Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pendidikan Fisika
- Irfan A, dkk. (2016). *Perbedaan Media Audio Visual dan Bukan Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*.
- Khairani, dkk. (2019). *Studi-Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*, Universitas Negeri Yogyakarta, Jurnal Biolokus
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11, 316-326.
- Maâ, S. (2018). *Telah Teoritis: Apa Itu Belajar?* HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 35(1), 31-46
- Maulana, R., & Muliana, R. (2020). *Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun dan TPR*

Untuk Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Informatic, Education and Management (JIEM), 2(1), 22-40.

Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*, Univeritas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Oktaviani, R. E. (2021). *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi*. Pentas: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(1), 1-9.

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses.

Purwanti, (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*, jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1, Januari 2015 : 42-47

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19.

Rosmalinda, D., Rusdi, M., & Hariyadi, B. (2013). *Pengembangan modul praktikum kimia SMA berbasis PBL (Problem Based Learning)*. Edu-Sains:Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2(2).

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rahmayanti, L & Istianah, F, (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4)

Rahmad, R. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Kualimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 67-78.

Sumiharsono dan Hasanah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS SD Materi Globalisasi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas VI SDN Pelem 2*

Suryana, dkk. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal*

Susilaningsih. (2020). *Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Malang Jurnal Kajian Teknologi dan Pendidikan.

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).

Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). *Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung*. Journal for Lesson and Learning Studies, 5(1).

Satori, D., & Aan Komariah. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta