



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR DALAM MENDUKUNG
PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI**

Jendriadi¹⁾, Adhya Muqarramah Rahayu²⁾ Vivi Puspita³⁾ Lisa Yuniarti⁴⁾
¹STKIP Adzkie, Padang

email: jendriadi@stkipadzkie.ac.id

Abstract

Learning media is a means or tools used by teachers to convey learning messages to assist in the learning and teaching process. One of the media that can be used by the teacher for the learning process is animation video media. Based on the results of field observations conducted by researchers in grade IV SDN 17 Batu Kunit, Pesisir Selatan Regency on February 17, 18, and 19, 2020. Only a few students are interested in taking part in the learning because the media used is not attractive. On the implementation of the 2013 curriculum. Furthermore, based on the results of interviews conducted by researchers on July 20, 2020, several students and class IV teachers of SDN 17 Batu Kunit, Pesisir Selatan Regency. Integrated thematic learning is less attractive to students, so that learning is ineffective and requires a lot of time. This research is a research development or Research and Development model developed by Borg and Gall. The potential and problem stages were conducted by interviewing teachers to determine basic competencies in research. The stage of gathering information was carried out through interviews and field observations. The product design stage involves writing storyboards and scripts, producing video and audio media and preparing supporting components, then the researcher uploads to https://drive.google.com/file/d/14gqmlzKiD7GQcaZjFUAFx0LyXqVHQ235/view?usp=drive_sdk. Video eligibility based on the assessment of linguists with a percentage of 88%. The feasibility of the animated video is based on the assessment of 2 material experts with a percentage of 93%. The feasibility of the animated video based on the assessment of media experts with a percentage of 94%. Based on all the ratings from the video animation experts it is in the very decent category.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Integrated Thematic Learning

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna membantu dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran adalah media video animasi. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 17 Batu Kunit Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 17, 18, dan 19 Februari 2020. Hanya sedikit siswa yang berminat untuk mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik. Pada penerapan kurikulum 2013. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Juli 2020 beberapa siswa serta wali kelas IV SDN 17 Batu Kunit Kabupaten Pesisir Selatan. Pembelajaran tematik terpadu kurang menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran tidak efektif dan memerlukan waktu yang banyak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Tahap potensi dan masalah dilakukan wawancara guru untuk menetapkan kompetensi dasar dalam penelitian. Tahap mengumpulkan informasi dilakukan melalui wawancara dan observasi lapangan. Tahap desain produk dengan penulisan *storyboard* dan skrip, memproduksi media video dan audio serta menyiapkan komponen pendukung, kemudian peneliti mengupload video ke https://drive.google.com/file/d/14gqmlzKiD7GQcaZjFUAFx0LyXqVHQ235/view?usp=drive_s. Kelayakan video berdasarkan penilaian dari ahli bahasa dengan presentase 88%. Kelayakan video animasi berdasarkan penilaian dari 2 ahli materi dengan presentase 93%. Kelayakan video animasi berdasarkan penilaian ahli media dengan presentase 94%. Berdasarkan semua penilaian dari ahli video animasi berada pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Tematik Terpadu

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran guru bertugas sebagai fasilitator yang berperan menyediakan kebutuhan siswa selama kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu sumber belajar. Sekolah satu dengan sekolah lainnya memiliki sumber belajar yang berbeda-beda. Salah satu contoh sumber belajar yaitu bahan pembelajaran. Berbagai macam sumber belajar yang ada di sekolah, bahan pembelajaran yang berupa media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam

membantu siswa untuk mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga bisa membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah terutama di era *new normal* ini. Guru sebagai fasilitator harus lebih kreatif untuk menyediakan media.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2014: 6). Gagne dalam Sadiman, dkk (2014: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi untuk belajar. Dalam proses belajar maka guru butuh media pembelajaran. Menurut

Sanjaya (2012: 61) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna membantu dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus bisa meningkatkan minat siswa serta mampu mendorong siswa untuk memberi tanggapan dan umpan balik. Selain mampu meningkatkan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat banyak sekali, salah satunya media video animasi. Menurut Daryanto, (2010: 87) Media video animasi merupakan media yang menampilkan gambar dan gerak, sehingga akan lebih menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari media video animasi ini adalah pesan yang disampaikan lebih menarik, pesan yang disampaikan lebih efisien, pesan visual lebih efektif dan pembelajaran jadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna bagi siswa merupakan hal terpenting pada pembelajaran di dalam kurikulum 2013.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Majid (2014: 85) mengatakan bahwa pembelajaran tematik

terpadu merupakan suatu model dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam intra mata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya perpaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik terpadu tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui tetapi belajar juga untuk melakukan, sehingga itu menjadi lebih relevan dalam mengikuti pelajaran.

Pada setiap pelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang sudah dijabarkan pada buku guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, disediakan buku tematik terpadu bagi siswa. Buku tematik bagi siswa merupakan penjabaran hal-hal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi dan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kreatifitas dari seorang guru untuk menyediakan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menunjang keberhasilan pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 17 Batu Kunit Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 17, 18, dan 19 Februari 2020. Hanya sedikit siswa yang berminat untuk mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik. Pada penerapan kurikulum 2013, majlis guru di sana hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa ketika pembelajaran berlangsung. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Juli 2020 beberapa siswa serta wali kelas IV SDN 17 Batu Kunit Kabupaten Pesisir Selatan. Pembelajaran tematik terpadu kurang menarik bagi siswa, terutama pada era *new normal* seperti sekarang ini. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan

mendatangi rumah masing-masing siswa, sehingga pembelajaran tidak efektif dan memerlukan waktu yang banyak.

Akibat dari permasalahan di atas berdampak pada permasalahan siswa seperti: 1) media yang digunakan tidak relevan dengan materi pembelajaran 2) media yang digunakan tidak menarik minat siswa dalam pembelajaran, 3) siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, 4) siswa masih banyak belum paham dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Melihat dari permasalahan yang peneliti temukan, maka dari itu perlunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain dan dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran adalah media video animasi.

Media video animasi ini peneliti kembangkan karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media seadanya saja selama pembelajaran berlangsung. Media video animasi ini peneliti harapkan bisa menjadi solusi bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien terutama pada era *new normal* ini.

Berdasarkan penjelasan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi di kelas IV Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar Sebagai Upaya Mendukung Pembelajaran Daring di Era Pandemi”.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui

valid atau tidaknya pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 di Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu: Bagaimanakah validitas media video animasi yang dikembangkan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar?

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah: mengetahui kevalidan produk berupa media video animasi pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*). Peneliti akan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2010: 298-311) bahwa model ini menggunakan langkah-langkah berikut ini:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah yang dikemukakan di atas adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah ditunjukkan secara faktual maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri.

3. Desain produk

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Desain produk yang dibuat tidak bisa langsung diuji coba, tetapi produk harus dibuat dulu, menghasilkan produk atau barang kemudian itulah yang diuji coba.

7. Revisi Produk

Pada revisi produk ini yang dilakukan adalah penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. Merevisi produk berdasarkan masukan yang diterima pada uji coba lapangan.

8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat

produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produknya.

10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Mengingat keterbatasan waktu dan keadaan yang membutuhkan waktu yang lama, maka langkah-langkah penelitian ini disederhanakan menjadi 5 langkah. Langkah-langkah penelitian yang telah disederhanakan R&D dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang telah diadaptasi dari prosedur pengembangan Sugiyono (2010: 298-302) dan disederhanakan, yaitu:

1. Potensi dan Masalah

- Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.
- Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah.

3. Desain Produk

Pada tahap desain, penulis membuat rancangan yang akan dikembangkan, yaitu:

- a. Membuat *storyboards* secara tertulis

Pembuatan *storyboards* dimulai dari merencanakan (*drafting*), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboards* yang disertai urutan adegan (*scene*), tampilan, dan deskripsi yang berisi teks yang tampil dilayar, letak objek dan posisi gambar.

- b. Mempersiapkan skrip

Pada tahap pembuatan skrip, penulis merancang 2 skrip, yaitu skrip untuk pembuatan gambar atau pengambilan gambar dan skrip untuk pengambilan suara. Skrip yang dibuat akan sangat mendukung dalam video pembelajaran.

- c. Memproduksi video dan audio

Pada tahap ini video dan audio dilakukan pembuatan. Proses ini akan dilakukan dengan pembuatan atau pengambilan gambar dan rekaman suara.

- d. Menyiapkan komponen pendukung

Pembuatan media pembelajaran tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya pembuatan media.

4. Validasi Desain/Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang akan dirancang tersebut. Tahap validasi ahli materi yaitu mengevaluasi media video animasi terhadap kesesuaian materi di kelas IV

Sekolah Dasar. Tahap validasi ahli ini terdiri dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media video animasi, dan 1 orang ahli bahasa. Nama-nama validator media video animasi pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nama-nama Validator Media Video Animasi

No	Nama Validator	Keahlian
1.	Zherry Putria Yanti, M.Pd	Ahli Bahasa
2.	Yasman, M.Pd	Ahli Materi
3.	Drs. Herfizal, S.Pd	Ahli Materi
4.	Ikhsan Yanet, S.Kom	Ahli Media

5. Perbaikan Desain/Produk

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain tersebut.

A. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif, yaitu data yang diolah berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini diperoleh dari kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan.
2. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kualitatif diperoleh dari skor lembar validasi yang diberikan oleh validator.

B. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu lembar validasi.

Lembar validasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 142).

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi yang telah dirancang valid atau tidak. Skala penilaian untuk angket menggunakan skala likert dengan skala 4. Dalam penelitian dan pengembangan, skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2010:165). Skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala likert dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Skala Penilaian untuk Angket atau Lembar Validasi

Simbol	Keterangan	Bobot
TL	Tidak Layak	1
KL	Kurang Layak	2
L	Layak	3
SL	Sangat Layak	4

Ridwan (Sari, 2017:24)

Tabel 3. Skala Penilaian Validitas Produk

Skala	Presentase	Bobot	Keterangan
1	0% - 25%	Tidak Layak	Revisi Total
2	26% - 50%	Kurang Layak	Sebagian Revisi

3	51% - 75%	Layak	Tidak Revisi
4	76% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Sumber: Sabrinatami (2018: 70)

C. Teknik Analisis Data

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto dalam (Saputri, 2015:8) sebagai berikut:

$$\text{nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan tentang kelayakan media video animasi pada pembelajaran berdasarkan kriteria presentase sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kevalidan

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 25%	Tidak Layak	Revisi Total
26% - 50%	Kurang Layak	Sebagian Besar Revisi
51% - 75%	Layak	Sebagian Kecil Revisi
76% - 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Sumber: Sabrinatami (2018: 70)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1 telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Video

Animasi ini dibuat menggunakan aplikasi kinemaster. Tahapan pembuatan produk dimulai dengan mencari karakter serta latar belakang (*background*) yang sesuai dengan materi di internet (google/youtube). Setelah itu dilakukan pemotongan gambar sesuai kebutuhan dengan menggunakan aplikasi pics art.

Tahapan pembuatan produk setelah mendapatkan karakter serta *background*, peneliti membuat *storyboard* (papan cerita) dan mempersiapkan *script* (naskah) sesuai dengan materi tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1. Setelah membuat *storyboard* dan *script* video, kemudian peneliti memproduksi audio dan video menggunakan rekaman handphone dan aplikasi kinemaster.

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam mengembangkan media video animasi ini adalah untuk dapat menghasilkan video animasi yang layak untuk bisa digunakan dalam pembelajaran. Materi yang dikembangkan adalah tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1 mengacu pada kurikulum 2013 di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan materi dalam produk media video animasi berupa tayangan video pada materi tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1.

Video animasi sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan tayangan video yang berkaitan dengan materi-materi yang termuat pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 sehingga siswa lebih mudah untuk melihat dengan konkret, menarik bagi siswa, dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Video animasi dibuat dengan ilustrasi gambar dengan dilengkapi teks narasi serta audio

yang berkaitan dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi/penilaian dari video animasi yang telah dibuat kepada beberapa ahli. Tahap penilaian yang dilakukan kepada 1 ahli bahasa, 2 ahli materi, dan 1 ahli media, sehingga menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan untuk pembelajaran dalam kelas. Tahap penilaian kepada para ahli dilakukan pada rentang waktu 7 September - 11 September 2020. Instrumen penilaian pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi menggunakan angket dengan skala 1-4. Penilaian dilakukan pada produk video animasi yang sedang dikembangkan pada materi tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1. Berikut merupakan kajian produk akhir yang berdasarkan penilaian, saran dan masukan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

1. Kelayakan Media Video Animasi

Pengembangan media video animasi ini dikemas dengan animasi yang menarik untuk siswa. Pemilihan warna dan desain *background* disesuaikan dengan perkembangan siswa, bukan hanya warna desain peneliti juga memperhatikan jenis huruf dan warna yang akan digunakan. Menurut Golu, (2016 : 6) bahwa pembelajaran menggunakan media video membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media video animasi pembelajaran ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan

dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran (Munir dalam Hendracipta, 2019: 44). Penggunaan media video animasi dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, baik itu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, peneliti mendapat perolehan skor dari setiap masing-masing ahli dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Rerata Skor Validasi

Ahli

Hasil Validasi	Presentase (%)	Kategori
Ahli Bahasa	88	Sangat Layak
Ahli Materi	93	Sangat Layak
Ahli Media	94	Sangat Layak
Rata-rata	92	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 14 di atas, menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli media, dengan ketercapaian presentase skor terbesar 94%. Selanjutnya diikuti dengan perolehan skor presentase dari ahli materi dengan perolehan skor sebesar 93%. Kemudian hasil terendah diperoleh dari validasi ahli bahasa 88%. Jika dilihat dari tabel rata-rata skor di atas, maka dapat dikatakan bahwa media video animasi dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 92% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”.

2. Pembahasan Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan

adalah media video animasi pada pembelajaran tematik terpadu materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Sebelum membuat media video animasi, peneliti mencari referensi materi dari internet, buku guru, dan buku siswa. Semua referensi yang telah didapatkan kemudian peneliti edit sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setelah menemukan semua referensi materi kemudian peneliti membuat skrip untuk video animasi. Selanjutnya peneliti melanjutkan membuat *storyboard*. *Storyboard* dan skrip melalui tahap beberapa kali revisi untuk perbaikan supaya menghasilkan video yang baik. Setelah melalui proses revisi, kemudian dilanjutkan pada proses pembuatan video dan pengambilan suara (*dubbing*) serta proses *editing*. Proses *editing* dilakukan dengan 2 aplikasi yaitu aplikasi kinemaster mod dan aplikasi pics art.

Proses pembuatan media video animasi dilakukan 2 kali karena ada ketidakpuasan dan ketidakcocokkan hasil akhir video dengan materi. Sehingga dilakukan produksi ulang guna mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan yang diharapkan. Produksi pembuatan video yang dilakukan sebanyak 2 kali menghambat peneliti karena waktu yang digunakan pada penelitian ini menjadi tidak efektif.

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan hasil akhir yaitu media video animasi, yaitu melakukan validasi kepada para ahli guna mendapatkan saran, masukan dan penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media video animasi yang dikembangkan. Berikut merupakan kajian produk akhir media video animasi berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Pada media video animasi pembelajaran terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian pembukaan, bagian isi

materi, dan bagian penutup. Bagian pembukaan video berupa pengenalan editor, pengisi suara dan penjelasan tempat tinggal. Pada bagian isi materi, penjelasan tentang daerah tempat tinggal sebelum direvisi peneliti menceritakan kondisi lingkungan tempat tinggal. Selanjutnya ahli bahasa menyarankan untuk memperbaiki pengucapan kalimat nampak yang diganti dengan kata terlihat serta memperbaiki ejaan yang belum sesuai PUEBI dalam tulisan di video animasi. Pada gambar daerah tempat tinggal peneliti tidak memberi keterangan rumah, pohon, dan manusia. Selanjutnya ahli materi meminta untuk diberikan keterangan pada beberapa *scene*. Ahli materi juga menyarankan untuk mengganti materi ciri-ciri cerita fiksi sesuai dengan yang ada pada buku guru dan buku siswa, karena sebelumnya peneliti merujuk materi tersebut dari google.

Selanjutnya warna tulisan dan *background* yang peneliti gunakan sebelum revisi tidak efektif untuk media video animasi. Kemudian ahli media menyarankan untuk mengganti warna tulisan agar disesuaikan dengan *background* supaya tulisan nampak dan bisa dibaca oleh anak-anak sekolah dasar. Pada bagian penutup video meliputi soal, sumber dan rujukan video animasi. Durasi video pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yaitu 14 menit 56 detik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada validator dan semua pihak yang telah berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan kegiatan penelitian ini. Tanpa adanya partisipasi dari mereka, tentu tidak akan bisa terselesaikannya tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Rita Wahyuni. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. *Jurnal ISSN Vol. 4, No. 1*.
- Anisah, Nurul. 2014. Pengembangan Media Bimibingan Etika Bergaul Berbasis Video Animasi *Adobe Flash* dalam Layanan Informasi Siswa Sekolah Pertama. *Jurnal Edukasi Volt. 1 No.1*.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faisal.2014. *sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD*. Yogyakarta: diandra Creative.
- Golu, S. 2016. Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7 (5).
- Hernawan, Asep Herry., dkk. 2017. *Pembelejaran Terpadu di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hendracipta, Nana. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Mode* dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar p-ISSN 2355-1925*.
- Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Cendikia Utama.

- Lisnani. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Bagi Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 1*.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Baru.
- Ponza, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Volt. 6 No. (1) pp. 9.19*.
- Pratama. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Volt. 1 No. (1)*.
- Ridwan, M., dkk. 2010. Pengembangan Video Animasi Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Autocad Dasar. *Jurnal Teknik 1 (2)*.
- Sabrinatami, Zanderiyani. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Veras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saputri, Lola Ineli. 2015. Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *ejournal.bunghatta.ac.id. vol 4, No.5*.
- Sari, Alvina Putri Purnama. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Siswa SMA Kelas x Pada Materi Fungsi. *Jurnal Pendidikan Biologi. Volt 7, No. 1*.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi. *Jurnal Edukasi. V(1)*. Diakses pada 30 Mei 2020).
- Syahfitri, Y. 2011. Teknik Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM. Vol. 10/No. 3*. (Diakses pada 20 Mei 18 Mei 2020).
- Tirtoni, Feri. 2018. *Pembelajaran Terpadu*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2015. *model Pembelajaran*



Terpadu. Jakarta: Bumi Aksra.
Yumarlin. 2012. Pengembangan
Multimedia Pembelajaran IPS
untuk Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Teknik. 2(1). 61-68.
(Diakses pada 20 Mei 2020).

