

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SAINTIFIK UNTUK SISWA SD

Indi Aqilah Mawaddah¹., Rohana²., Rury Rizhardi³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: indiaqilah40@gmail.com, rohana@univpgri-palembang.ac.id, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-Juli-2023

Disetujui: 23-Februari-2024

Kata Kunci:

Media Video Animasi;
Saintifik

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan prosedur pengembangan Alessi & Trollip (*Planning, Design, and Development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, tes hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini dilakukan menggunakan *alpha test* untuk memvalidasi media yang melibatkan 3 validator diperoleh skor rata-rata validator sebesar 91% dengan kriteria "sangat valid". *Beta test* dilakukan dengan memberikan angket respon peserta didik untuk penilaian kepraktisan, diperoleh skor 98% dengan kriteria "sangat praktis". *Field test* dilakukan untuk melihat keefektifan produk pada kelas IV diperoleh skor 93% dengan kriteria "sangat efektif". Dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis saintifik pada Materi Indahya Keragaman di Negeriku kelas IV SD sangat valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD.

Abstract: This study aims to produce learning media on the valid, practical, and effective. This research is a development research that uses the Alessi & Trollip development procedure (*Planning, Design, and Development*). Data collection techniques used in this study were questionnaires, student learning outcomes tests, and documentation. The results of this study were carried out using an *alpha test* to validate the media involving 3 validators and obtained an average score of 91% with the criteria of "very valid". The *beta test* was carried out by giving a student response questionnaire for practicality assessment, a score of 98% was obtained with the criteria of "very practical". *Field tests* were carried out to see the effectiveness of the product in class IV, a score of 93% was obtained with the criteria of "very effective". Thus the scientific-based animated video learning media on *The Beauty of Diversity in Negeriku Class IV SD* is very valid, practical, and effective and suitable for use in the learning process for Class IV SD students.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari adanya media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah guru menyampaikan materi (Sari, Rizhardi, & Prasrihamni, 2022). Media video animasi merupakan media yang dibuat dalam bentuk video disertai dengan gambar serta animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sulit terlihat dan menghadirkannya ke ruang pembelajaran (Annisa, 2021). Menyelaraskan dengan hal tersebut Trianawati (2019) menyatakan bahwa media video animasi sebagai media yang didalamnya terhimpun gambar-gambar yang berurutan lalu gambar-gambar tersebut digerakkan sehingga menghasilkan sebuah video animasi. Dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan media yang terdapat gambar bergerak yang berisi materi-materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Mashuri (2020) salah satu peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh peserta didik. Selain itu, video animasi ini mudah diakses melalui *smartphone* yang selama ini akrab dengan peserta didik. Sebagaimana yang dinyatakan Destiniar, Rohana, & Ardiansyah (2021) dengan adanya video animasi yang nantinya bisa diakses menggunakan *smartphone*, sehingga dapat memaksimalkan peran *smartphone* agar dapat dimanfaatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa dinyatakan oleh Munir (2015) mengenai kelebihan media animasi: 1) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi; 2) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan; 3) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata; 4) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret; 5) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang; 6) dibutuhkan

kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi; 7) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi peserta didik; dan 8) media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama (Rahayu, 2007). Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri calon-calon penerus bangsa yang sedang mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi seni.

Berbicara mengenai pengembangan sikap, di Indonesia ini memiliki berbagai macam keberagaman mengenai suku, bangsa, agama dan lainnya. Berbagai interaksi yang dilakukan oleh masyarakat tidak lepas dari berbagai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini yang mengakibatkan proses pendidikan individu tidak terlepas dari sikap serta perilaku masyarakat. Dengan banyaknya keragaman suku, budaya di Indonesia dapat memperluas toleransi satu dengan yang lainnya. Hal ini seperti semboyan negara kita “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Indahya keragaman di negeriku adalah salah satu materi pembelajaran tematik kelas IV tema 7, subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Materi mengenai keragaman suku bangsa dan agama di negeriku sangat perlu dipahami peserta didik. Hal ini dikarenakan dapat membuat peserta didik mampu bersatu dan melatih untuk saling menghormati, menghargai satu sama lain. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya Adji (2021) yang menyatakan bahwa pemahaman yang tidak baik tentang bagaimana hidup dalam keragaman agama dapat melahirkan konflik horizontal atas perbedaan identitas agama seperti konflik di Situbondo, Poso, Ambon, Ketapang, dan sebagainya. Untuk itu, materi keragaman agama perlu ditanamkan sejak dini karena masa tersebut kepekaan anak usia sd mudah menerima pengaruh dari lingkungan sekitar.

Dari hasil observasi di SD Negeri 222 Palembang ditemukan permasalahan terkait dengan kurangnya sikap saling menghormati dan menghargai satu sama lainnya oleh peserta didik. Selain itu, permasalahan yang didapat berdasarkan hasil wawancara, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran video animasi. Guru selama ini menggunakan buku teks atau membagikan link video pembelajaran yang berasal dari youtube. Padahal seharusnya media itu dirancang oleh guru agar sesuai dengan karakter peserta didik. Salah satu kelemahan video dari youtube ini terkadang memiliki kendala baik dari sinyal maupun kuota. Adapapun kelebihan menggunakan media pembelajaran video animasi ini bisa diakses dimana pun dan kapan pun. Media pembelajaran video animasi ini dapat dilaksanakan dengan kegiatan merangkum materi penting dan dikemas dalam animasi dengan suara yang menarik, maka peserta didik diharapkan bisa aktif selama proses pembelajaran dan membuat hasil belajar meningkat.

Menurut Kunandar (2013), beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kesiapan guru dalam mengajar dan kesiapan peserta didik, respon peserta didik, penugasaan guru terhadap materi dan kemampuan guru dalam berkomunikasi. Selain itu, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah adanya pendekatan yang kreatif dan inovatif. Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Fauzan & Lubis, 2020). Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan (Daryanto, 2019). Hal ini didukung dengan salah satu penelitian dari Hidayati (2014), menunjukkan bahwa dalam penerapan pendekatan saintifik 81,73% peserta didik merasa lebih memahami materi pembelajaran, dan 80,77% peserta didik berpendapat pendekatan ilmiah mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Parlindungan, Mahardika, & Yuniar (2020) bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat respon yang merasa terbantunya dengan video pembelajaran untuk pemahaman materi. Hal ini juga didukung oleh penelitian Asri (2017) menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran sangat efektif dalam proses pembelajaran, hal tersebut didukung oleh perolehan skor peserta didik yang menggunakan media video pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangatlah efektif untuk meningkatkan keaktifan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* atau Pengembangan, *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2022) menyebutkan penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Alessi dan Trollip. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Teknik validasi produk video animasi yang digunakan berupa angket validator ahli yang berisi penilaian kualitas materi, media, dan bahasa, angket untuk respon peserta didik, angket untuk respon guru, dan tes akhir. Data yang dihasilkan dalam bentuk data kuantitatif.

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menghasilkan desain media berupa video pembelajaran yang berbasis video animasi berbasis saintifik. Video pembelajaran video animasi berbasis saintifik ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Alessi & Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu, 1) tahap *planning* (perencanaan); 2) tahap *design* (desain); 3) tahap *development* (pengembangan) (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018). Tahapan pertama yaitu tahap *planning* (perencanaan). Tahap Perencanaan adalah tahap utama yang dilakukan dalam mengembangkan suatu media, tahap perencanaan terdiri dari: a) *define the scope*; b) *identify learner characteristic*; c) *product a style manual*; d) *determine and collect resource*; e) *conduct initial brainstorming*; f) *define the look and feel*. Tahapana yang kedua yaitu tahap *design* (desain). Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran video animasi berbasis saintifik yang akan dikembangkan. Adapun tahapan mengenai desai produk yang dikembangkan sebagai berikut: a) mengembangkan produk awal; b) membuat *flowchart*; c) membuat *storyboard*. Tahapn yang ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan). Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Tahap pengembangan terdiri dari: a) produksi media; b) *alpha test*; c) revisi; d) *beta test*; e) uji coba lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan yang dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran video animasi yang berkualitas yakni produk tersebut harus memiliki kualifikasi sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dalam penelitian ini berupa angket yang dikembangkan untuk mengukur kevalidan suatu produk. Angket yang dikembangkan berdasarkan data dari ketiga validator ahli mengenai media, materi, dan bahasa. Data yang didapatkan dari validator ahli menggunakan penskoran skala *likert*. Penskoran skala *likert* dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Pemberian Skor Hasil Validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Buruk
1	Sangat Buruk

(Sumber: Suryani, Setiawan, & Putra, 2018)

Skor rata-rata penilaian validitas dapat menggunakan rumus dibawah ini :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

$V - ah$	= Validasi ahli
TSe	= Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)
TSh	= Total skor yang diharapkan

Selanjutnya, mengkonversikan nilai dari data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Konversi Skor Ke Kriteria Validasi

No	Persentase Pencapaian Nilai	Kriteria Validasi
1.	81,00% - 100,00%	Sangat valid
2.	61,00 – 80,00%	Valid
3.	41,01 – 60,00%	Kurang valid
4.	21,00 – 40,00 %	Tidak valid
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid

Sumber: (Akbar, 2017)

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengukur kepraktisan atau tidaknya media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Analisis ini berupa angket respon yang diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran video animasi dapat dikatakan praktis jika hasil angket respon peserta didik memberikan respon positif sesuai dengan hasil angket yang diberikan. Setelah itu, Data hasil angket respon peserta didik dapat dihitung menggunakan penilaian skala Guttman pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman

Kriteris	Jawaban	Skor
Pernyataan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan Negatif	Ya	0
	Tidak	1

Sumber: dimodifikasi ((Aliyah, 2022, p. 28)

Skor nilai rata-rata dari lembar kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik dapat diperoleh dengan rumus :

$$V - ah = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

$V - ah$	= Validasi ahli
TSe	= Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)
TSh	= Total skor yang diharapkan

Selanjutnya, Untuk mengukur kepraktisan pada media pembelajaran video animasi ini menggunakan pedoman konversi skor sebagai berikut:

Tabel 4. Konversi Skor Ke Kriteria Kepraktisan

Rentang Persentase	Kategori
81,00-100,00 %	Sangat Praktis
61,00-80,99 %	Praktis
41,00-60,99 %	Cukup Praktis
21,00-40,99%	Kurang Praktis
00,00-20,99 %	Tidak Praktis

Sumber : (Palber, Hakim, Fakhrudin 2021)

3. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan melalui tes akhir yang dilakukan oleh peserta didik pada tahap uji coba produk. Data hasil tes belajar peserta didik menunjukkan kategori keefektifan, dikatakan efektif jika persentase hasil belajar melalui media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan sesuai dengan ketuntasan ketuntasan minimal. Menghitung banyaknya peserta didik yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar dengan menghitung persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai hasil peserta didik

Setelah itu, untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran video animasi ini menggunakan pedoman kriteria nilai Tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Kriteria Penilaian Keefektifan

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Efektif
$60\% < P \leq 80\%$	Efektif
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif
$P \leq 20\%$	Tidak Efektif

Sumber: (Ariska & Pratiwi, 2019)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dan dilakukan sesuai dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah perencanaan. Perencanaan yang dilakukan terlebih dahulu merupakan 1) *define the scope* (menentukan ruang lingkup), pada tahap ini menentukan Kompetensi Inti, memilih Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukannya penentuan ruang lingkup peneliti 2) *identify learner characteristic* (mengidentifikasi karakter peserta didik) dengan cara melakukan observasi dan wawancara ke sekolah terhadap kondisi sarana belajar, guru dan peserta didik. Dari hasil observasi dan wawancara yang diperoleh peserta didik memiliki bermacam karakter mulai dari gaya belajar. Selain itu juga terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan; 3) *product a style manual* (menghasilkan manual gaya) pada tahap ini mulai mengembangkan media awal dengan membuat ketentuan huruf dan ukuran dalam media; 4) *determine and collect resource* (mengumpulkan sumber), hal ini dikarenakan pembelajaran video animasi membutuhkan sumber daya pendukung yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran; Selanjutnya melakukan 5) *conduct initial* (melakukan *brainstorming* awal) pada langkah ini dilakukan dengan berdiskusi antara guru maupun dosen mengenai konsep desain; dan yang terakhir yaitu 6) *define the look and feel* (mendefinisikan tampilan dan nuansa) pada langkah ini menentukan rencana tampilan awal yang akan dibuat.

Tahap kedua yaitu taha desain. Pada tahap ini dilakukan langkah pertama yaitu 1) mengembangkan produk awal, pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat dalam media pembelajaran yang akan dirancang. Setelah itu 2) membuat *flowchart* dan *storyboard*. Adapun *Storyboard* mengenai media pembelajaran video animasi berbasis saintifik sebagai berikut:

Tabel 6. Storyboard media pembelajaran video animasi

No	Rancangan	Keterangan
1.		1. Logo PGRI 2. Pembukaan salam 3. Nama 4. Nomor Induk Mahasiswa 5. Program Studi 6. Instansi
2.		1. Logo PGRI 2. Kelas 3. Tema 4. Subtema 5. Pembelajaran
3.		1. Logo PGRI 2. KD
4.		1. Logo PGRI 2. Tujuan Pembelajaran

5.	<p>Halaman Materi Inti</p>	<p>1. Logo PGRI 2. Judul Materi 3. Materi 4. Contoh</p>
6.	<p>Halaman Evaluasi</p>	<p>1. Logo PGRI 2. Evaluasi</p>

Setelah itu melakukan tahap terakhir yaitu tahap pengembangan dengan memproduksi media. Pada tahap ini membuat komponen media diantaranya teks materi, gambar kemudian digabungkan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi. Selanjutnya dilakukan uji *Alpha Test* terhadap media pembelajaran yang dilakukan dengan cara memvalidasi kepada validator ahli mengenai media, materi, dan bahasa. Adapun gambar mengenai produksi media pembelajaran video animasi.



Gambar 1. Tampilan Awal Produk



Gambar 2. Tampilan KD



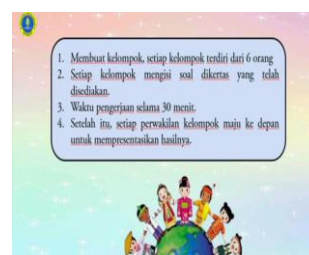
Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Materi



Gambar 6. Tampilan Evaluasi

Hasil validasi dari ketiga validator berupa angket dianalisis menggunakan data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata jumlah penilaian terhadap beberapa indikator, validator ahli yakni Bapak IAS, ADD dan Ibu ASM. Adapun kritik dan saran serta perbaikan yang diberikan oleh validator pada tabel berikut:

Tabel 7. Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi

Saran	Keputusan Revisi
Validator 1	
a) Background setiap pertemuan dibedakan	a) Saran diterima. Background sudah dibedakan setiap pertemuan.
b) Background diusahakan warna yang cerah	b) Saran diterima. Background sudah diganti dengan warna yang cerah.
Validator 2	
Dalam materi mengenai pemimpin agama katolik itu pastor bukan paus	Saran diterima. Materi sudah diubah sesuai dengan saran dan komentar.
Validator 3	
Tidak ada saran dari validator	

Sebelum dinyatakan valid pada produk, maka produk banyak mengalami beberapa revisi dari validator ahli dimana bertujuan untuk melakukan perbaikan media pembelajaran video animasi menjadi sebuah produk yang layak digunakan. Berikut hasil komentar yang telah direvisi oleh peneliti pada Tabel 8 yaitu :

Tabel 8. Komentar Validator Setelah Revisi Produk

Validator	Komentar
Validator 1	Layak digunakan tanpa revisi
Validator 2	Layak digunakan dengan perbaikan kecil
Validator 3	Layak digunakan tanpa revisi

Berikut ini tabel hasil penelitian validasi seluruh validator ahli yang dinilai dari angket yang telah diberikan oleh peneliti, sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Produk Video Animasi

Nama Validator	IAS	ADD	ISM
Jumlah Skor	94	85	94
Perhitungan Kevalidan	94 %	85 %	94 %
$= \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$			
Rata-rata (%)		91 %	
Kriteria Valid		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji validitas yang sudah dilakukan maka dapat diperoleh nilai dengan rata-rata kevalidan dari ketiga validator adalah 91% yang termasuk kriteria sangat valid maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tersebut mendapatkan kriteria Sangat Valid. Setelah media dinyatakan valid dan layak digunakan, maka selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba produk ke peserta didik guna untuk mengetahui kepraktisan media dalam pembelajaran di peserta didik. Uji coba dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik dengan meminta 10 peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik sangat berantusias dalam pembelajaran dikarenakan lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Alfianti, Taufik, & Hakim, 2020) mengatakan media pembelajaran sebagai alat bantu dibutuhkan oleh siswa karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Jadi media pembelajaran video animasi ini sangatlah berpengaruh untuk anak sekolah dasar.

Media video pembelajaran menurut Wirana dalam Wirasasmita dan Putra (2015) adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran, video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran. Berikut ini tabel hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi.

Tabel 10. Hasil angket repon peserta didik

No	Responden	Jumlah skor
1.	ATA	10
2.	MFR	10
3.	APH	9
4.	NDS	10
5.	MRA	10
6.	ANA	10
7.	MIK	9
8.	MAK	10
9.	AJP	10
10	MAZ	10
	Jumlah Skor	98
	Persentase	98%
	Kriteria Kepraktisan	Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba kepraktisan angket respon peserta didik yang diujicobakan ke 10 peserta didik yaitu kelas IV SD Negeri 222 Palembang. Dari responden pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik, hasil dari respon peserta didik yaitu pada pernyataan positif apabila peserta didik mengisi “YA” memperoleh nilai 1 sedangkan peserta didik mengisi “TIDAK” memperoleh nilai 0 dan pada pertanyaan negatif apabila peserta didik mengisi “YA” memperoleh nilai 0 sedangkan peserta didik mengisi “TIDAK” memperoleh nilai 1. Hasil angket tersebut diperoleh nilai kepraktisan yaitu **98%**. Maka media pembelajaran video animasi berbasis saintifik yang telah dikembangkan dapat dikatakan Sangat Praktis.

Selanjutnya pada tahap uji coba lapangan yang melibatkan 29 peserta didik untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi yang sudah dikembangkan peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran PPKn dikelas IV SD. Dalam penerapannya peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik, hasil dari tes soal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Kriteria	Jumlah Peserta Didik
Tuntas	27
Tidak Tuntas	2

Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik melalui video animasi, dapat diketahui bahwa 29 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai < 70 di kelas IV SD Negeri 222 Palembang. Sehingga nilai p yang merupakan persentase akhir dari hasil belajar peserta didik dengan besar persentase 93% yang artinya media pembelajaran video animasi berbasis saintifik sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wardoyo, 2015) bahwa media video animasi sangat layak untuk digunakan, tes hasil belajar berada pada kategori tinggi dan minat belajar peserta didik meningkat. Nilai P dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{29} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Dari perhitungan rumus diatas, dapat dihasilkan nilai P yaitu 93% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan video animasi berbasis saintifik mendapat kriteria Sangat Efektif.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat kita simpulkan bahwa produk yang telah diuji cobakan kepada peserta didik dapat dikatakan valid karena hasil yang diperoleh dengan memberikan lembar validasi kepada validator ahli dengan mendapatkan rata-rata 91%. Selanjutnya, produk dikatakan praktis karena sudah di uji coba dengan 10 peserta didik mendapatkan rata-rata 98%. Sedangkan media pembelajaran video animasi bisa dikatakan efektif karena dapat dilihat dari hasil *Field test* yang diberikan kepada 29 peserta didik dan mendapatkan hasil rata-rata 93%. Produk yang telah melalui proses kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bisa dikatakan sangat cocok digunakan disekolah untuk menambah media pembelajaran dan juga minat belajar peserta didik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan merupakan media yang valid, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan dari rata-rata kevalidan ketiga validator ahli adalah 91% yang termasuk kriteria sangat valid, rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 98% yang termasuk kriteria sangat praktis, dan keefektifan diperoleh sebesar 93% yang termasuk kriteria sangat efektif dengan 27 peserta didik yang tuntas serta 2 peserta didik yang tidak tuntas.

Peneliti juga mengemukakan beberapa saran dengan penelitian terkait : 1) Media pembelajaran video animasi berbasis saintifik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai motivasi untuk lebih semangat untuk belajar dan diharapkan pendidik memperhatikan media yang dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung; 2) Bagi sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran dan sumber belajar tambahan dengan tujuan dapat membantu dan meningkatkan proses pembelajaran lebih baik; 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan mengembangkan lebih lanjut mengenai media pembelajaran video animasi dan mengimplementasikan semua tahapan model pengembangan Alessi dan Trollip agar produk yang dikembangkan bisa lebih maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Adji, d. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran IPS Jenjang MI/SD Di Platform Youtube Pada Materi Keragaman Agama Di Indonesia. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (2).
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aliyah, R. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Materi Upaya Perlindungan Hewan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang.

- Annisa, L. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. Riau.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D.D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Jurnal Matematika*, 2(3), 249-258
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2
- Daryanto. (2019). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Destiniar, Rohana, & Ardiansyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 1797-1808.
- Fauzan, & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Hidayanti, Nurul. 2014. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Tilt 1 Smk Negeri 7 Surabaya Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Kendali Elektromagnetik*, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 3 No. 2. Halaman 25-29.
- Huda Panggabean, Nurul & Danis Amir. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kunandar. 2013. *Penilaian Auntenik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8 (5).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Palber, C. A., Hakim, L., & Fakhrudin, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Karakter Melalui Pendekatan VCT Pada Materi Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 6(1), 156-163.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yuniar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi: Lampiran Standar Isi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
- Rahayu, M. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa*. Depok: PT Grasindo.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1576-1581.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianawati. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal Tahun Ajaran 2018/2019. *International Journal Of Elementary Education*, 4.
- Wirasasmita, Rasyid Hardi dan Putra, Yupi Kusandi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macrimedia Flash*. *Jurnal Educatio* Vol. 10 No. 2. Hal 262-279
- Wardoyo, T. C. T. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Meknika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta.