

10

by Ratna Dewi

Submission date: 04-May-2023 09:47AM (UTC+0700)

Submission ID: 2083655405

File name: 8585-22024-1-PB_5.pdf (555.9K)

Word count: 5038

Character count: 31717



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 2 APRIL 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DI SEKOLAH DASAR

Anisa Lusiana Komara¹, Aan Subhan Pamungkas², Ratna Sari Dewi³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia
¹anisalusiana30@gmail.com, ²asubhanp@untirta.ac.id, ³ratna@untirta.ac.id

DEVELOPMENT OF CARTOON ANIMATION VIDEO-BASED LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL

ARTICLE HISTORY

Submitted:
18 Januari 2022
18th January 2022

Accepted:
25 Februari 2022
25th February 2022

Published:
22 April 2022
22th April 2022

ABSTRACT

Abstract: This article describes the development of cartoon animation video-based learning media in elementary schools, the feasibility of cartoon animation video-based learning media in elementary schools, and the student responses to cartoon animation video-based learning media in elementary schools. The study described in this article used Research and Development (R&D) by using a 4D model with the stages, namely define, design, development, and dissemination. The data collection techniques used were interviews and questionnaires. This learning media goes through the validation test stages of material experts as many as three experts, media expert validation tests as many as two experts, and product trials. The target of this product trial was students of class V as many as 20 students. Based on the results of the study, the media expert validation average was 47 in the very feasible category, the material expert validation was 45 in the very feasible category, and the user responses were 92.9% in the very good category. Thus, it could be concluded that animated cartoon videos were suitable for use as learning media on the theme of objects around us in fifth-grade elementary school.

Keywords: Learning Media, Cartoon Animation Video, Elementary School

Abstrak: Artikel ini menjabarkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, dan respon-respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D dengan tahapan yaitu define, design, development, disseminate. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket (kuesioner). Media pembelajaran ini melalui tahapan uji validasi ahli materi sebanyak tiga ahli, uji validasi ahli media sebanyak dua ahli dan uji coba produk. Adapun yang menjadi sasaran uji coba produk ini adalah siswa/i kelas V sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan rata-rata validasi ahli media sebesar 47 dengan kategori "sangat layak", validasi ahli materi sebesar 45 dengan kategori "sangat layak", respons pengguna sebesar 92.9 % dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi kartun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi Kartun, Sekolah Dasar

CITATION

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 (2), 316-326. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi pun turut serta mengalami perkembangan. pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut tentu saja kita rasakan dalam berbagai aspek kehidupan baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa kita sadari setiap hamper seluruh masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupannya. Sehingga teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi berbagai bidang. Bidang pendidikan inilah merupakan salah satu bidang yang kita rasakan dampak dari perkembangan.

Pada semua jenjang pendidikan telah memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut data survei Badan Pusat Statistik tahun 2018, memaparkan bahwa pengguna dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan jenjang satuan pendidikan di Indonesia, SD/ sederajat sebanyak 64.55%, SMP/ sederajat sebanyak 19.22% dan SMA/ sederajat sebanyak 16.23%. Walaupun tiap jenjang belum menggunakan secara maksimal, artinya perkembangan IPTEK memang sangat berpengaruh khususnya dalam bidang pendidikan.

Dikarenakan zaman yang terus berkembang, maka dalam bidang pendidikan dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi. Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa sesuai dengan Standar Kompetensi Kelulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (sumber: <https://bsnp-indonesia.org>).

Dalam hal ini guru sebagai pendidik sekaligus pengajar, maka harus mampu membentuk pembelajaran inovatif serta dapat menarik minat belajar siswa dengan melibatkan

teknologi dalam pembelajaran. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi (*Association of Education and Communication Technology* dalam Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, 2016:3). Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik yang memiliki semangat tinggi memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional (Supardi, Leonard, Suhendri, & Rismurdiyati, 2015:79).

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar. Nilai siswa lebih tinggi jika menggunakan video pembelajaran (Novita, Sukmanasa & Pratama, 2019). Selain hasil belajar siswa, video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ribawati, 2015). Pembelajaran pada kurikulum 2013 di sekolah dasar, mata pelajaran tidak lagi diajarkan secara terpisah melainkan digabung kedalam satu tema. salah satu karakteristik pembelajaran tematik adalah dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (Prastowo, 2019:15) salah satunya adalah melalui media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V SDN Cipocok Jaya 1, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi belum digunakan secara maksimal terutama pada pembelajaran tematik salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis video animasi kartun. Disisi lain, kebutuhan peserta didik dalam satu kelas terdiri dari berbagai gaya belajar baik auditif, visual, maupun keduanya, video pembelajaran inilah dapat menjadi solusi dalam memenuhi kebutuhan dari ketiga gaya belajar tersebut. Guru pernah membuat video pembelajaran yang mana hanya menampilkan gambar-gambar terkait materi saja dan belum pernah membuat video pembelajaran yang berbasis animasi kartun. Padahal siswa sekolah



dasar tertarik jika pembelajaran ditunjang dengan animasi-animasi dan gambar-gambar terkait materi.

Media pembelajaran berbasis video animasi kartun merupakan sarana penyampaian materi dengan menampilkan animasi kartun. Video animasi dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan video animasi (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018). Disisi lain menggunakan video animasi kartun dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sudah seharusnya pembelajaran dilakukan dengan mengikuti perkembangan yang ada. Jika pembelajaran yang dilakukan tidak mengikuti perkembangan zaman dikhawatirkan tidak sesuai dengan tuntutan zaman peserta didik di masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh suatu individu untuk membantu peserta didik memenuhi kebutuhannya agar potensi yang dimiliki dapat berkembang sesuai zamannya. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan saat proses belajar mengajar yang dapat membantu menyampaikan makna pesan secara jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kustandi, C., & Darmawan, D., 2020:6).

Kemudian ada pendapat lain yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, juga minat belajar siswa karena berguna membantu sumber pembelajaran menyampaikan isi materi ajar ke siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar,

2014:4). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, media pembelajaran ialah suatu alat yang didesain dan dipergunakan untuk memberikan suatu pesan.informasi dan menciptakan interaksi (Yaumi, 2018:7). Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai sumber pembelajaran dalam mengantarkan suatu materi kepada siswa dan mampu merangsang pikiran, perhatian, juga minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Video Pembelajaran

Salah satu media yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah video yang digunakan sebagai media guna merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa untuk belajar melalui tayangan ide atau gagasan, pesan, dan informasi secara audio visual (Mahadewi, dkk., 2012:4 dalam Wisada & Sudarma 2019:141). video pembelajaran memuat gambar, suara, gerak dan teks yang dikemas secara singkat, padat dan jelas (Purwanto & Rizki, 2015:69). Selanjutnya pendapat laib bahwa media video menggabungkan dua elemen yaitu elemen visual dan sudio dengan memuat informasi terkait pembelajaran yang mengandung prinsip, prosedur, konsep atau teori implementasi pengetahuan untuk menunjang siswa dalam memahami bahan ajar (Riyana, 2007 dalam Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D., 2019:225).

Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media audio visual yang dipergunakan dalam menstimulus keinginan belajar, pikiran serta perasaan siswa dengan di dalamnya memuat pesan pembelajaran (konsep, prinsip, prosedur atau teori implementasi pengetahuan) sehingga siswa terbantu dalam memahami suatu materi.

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik perlu memerhatikan kriteria sebagai berikut: a) *Clarity of message* (kejelasan pesan); b) *Stand alone* (berdiri sendiri); c) *User friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya); d) Representasi isi; e) Visualisasi dengan media; f) Menggunakan resolusi kualitas tinggi; g) Dapat

digunakan secara klasikal maupun individual (Riyana, 2017 dalam Khairani, Sutisna& Suyanto, 2019:160).

3. Video Animasi Kartun

Agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, video pembelajaran dapat dirancang semenarik mungkin agar menarik perhatian peserta didik. Salah satunya dengan memuat animasi kartun pada video pembelajaran. Video animasi adalah media berbasis audio visual yang mana di dalamnya berisikan gambar animasi yang dapat bergerak serta terdapat audio sesuai karakter animasi (Rahmayanti & Istianah, 2018:431).

Kemudian ada gagasan lain yang menyatakan bahwa video animasi adalah video yang dapat berbentuk kartun, film, gambar, boneka, dan lain-lain yang difoto kemudian ditampilkan dengan adanya gerakan seolah-olah hidup sehingga dapat menarik dan tidak membosankan untuk ditonton (Maulana dan Muliana, 2020:30). Sejalan dengan gagasan tersebut, video animasi berisikan gambar yang menarik, berwarna dan dapat bergerak seolah-olah hidup sesuai karakter yang disertai suara (Qorinasari, 2020:172).

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran pada kurikulum 2013 di sekolah dasar tidak lagi dipisahkan per mata

pelajaran melainkan digabung dalam satu tema yang disebut dengan pembelajaran tematik (Mardianto, 2011:38 dalam Lubis 2020:6). Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang berusaha menggabungkan berbagai aspek baik pengetahuan, sikap, keterampilan ke dalam satu tema (Suryobroto, 2009 dalam Muhsinin, Musyaddad & Azim, 2019:52). Mengingat pembelajaran tersebut memiliki karakteristik belajar dari pengalaman atau memberikan siswa pengalaman langsung (Prastowo, 2019:15), maka khususnya seorang pengajar sudah seharusnya menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hal ini dapat dibantu dengan media pembelajaran berbasis video animasi kartun.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan, 1970).

Peneliti melakukan penelitian di SDN Cipocok Jaya 1, Kota Serang pada November 2019 hingga Mei 2021 terhitung mulai dari wawancara hingga uji coba produk di kelas V A SDN Cipocok Jaya 1. Adapun yang menjadi tahapan pada penelitian ini:



Gambar 1. Four-D Model

Pada tahap pertama dari penelitian ini adalah tahap *define* (pendefinisian). Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan dan menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran. Data-data atau informasi yang menunjang pengembangan produk. Yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kurikulum, analisis ketersediaan/kebutuhan media dan analisis tugas.

Pada tahap kedua yaitu *design* (perancangan). Tahap ini membuat rancangan awal produk. Peneliti membuat *story board* dan kisi-kisi instrumen penilaian. Pada tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Tahap ini merupakan tahap pembuatan produk. Sebelum pembuatan produk, peneliti terlebih dahulu membuat instrumen penilaian yang nantinya menjadi acuan dalam pembuatan produk. Setelah

produk selesai, kemudian lanjut pada validasi ahli baik media maupun materi, dilanjutkan dengan revisi sesuai saran perbaikan dari validator. Setelah revisi selesai, selanjutnya melangkah ke tahap uji coba produk.

Pada tahap keempat, yaitu *disseminate* (penyebaran). Pada tahap ini peneliti menyebarkan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ke *platform YouTube*. Hal ini

bertujuan agar media yang dibuat dapat digunakan secara berulang.

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan produk yang layak digunakan sesuai kriteria kevalidan. Kriteria pemberian skor untuk uji kelayakan media dan materi menggunakan skala *likert*. Peneliti memilih skala empat agar jelas sikap atau minat responden (Mardapi, 2008:121).

Tabel 1. Deskripsi Skala *Likert*

Skala	Deskripsi
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

(Mardapi, 2008:121)

Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = Skor rata-rata responden

$\sum x$ = Jumlah skor responden

n = Jumlah responden

Setelah mendapat rerata skor responden kemudian skor tersebut diubah menjadi nilai dengan kriteria:

Tabel 2. Konversi Skor Ahli Media

No.	Skor	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{x} \geq (\bar{x} + 1.SB_x)$	$x \geq 39$	Sangat Layak
2.	$(\bar{x} + SB_x) > x \geq \bar{x}$	$39 > x \geq 32.5$	Layak
3.	$\bar{x} > x \geq (\bar{x} - 1.SB_x)$	$32.5 > x \geq 26$	Tidak Layak
4.	$\bar{x} < (\bar{x} - 1.SB_x)$	$x < 26$	Sangat Tidak Layak

(Mardapi, 2008:121)

Tabel 3. Konversi Skor Ahli Materi

No.	Skor	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{x} \geq (\bar{x} + 1.SB_x)$	$x \geq 36$	Sangat layak
2.	$(\bar{x} + SB_x) > x \geq \bar{x}$	$36 > x \geq 30$	Layak
3.	$\bar{x} > x \geq (\bar{x} - 1.SB_x)$	$30 > x \geq 24$	Tidak layak
4.	$\bar{x} < (\bar{x} - 1.SB_x)$	$x < 24$	Sangat tidak layak

(Mardapi, 2008:121)

Untuk mengonversi skor ahli tersebut, terlebih dahulu menghitung rumus yang tertera

pada tabel di atas. Skor maksimal ideal serta skor minimum ideal tergantung pada jumlah butir



instrument yang digunakan saat validasi. Selanjutnya adapun teknik analisis yang digunakan pada penilaian angket respons peserta

didik adalah skala *Guttman*. Pada skala *Guttman* nilai terendah adalah 0 sedangkan nilai tertinggi adalah 1.

Tabel 4. Deskripsi Nilai Skala *Guttman*

Nilai	Deskripsi
1	Ya
0	Tidak

(Sugiyono, 2017:239)

Untuk menghitung data yang diperoleh menggunakan rumus berikut ini:

$$N = \frac{S}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

S : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimal

(Riduwan, 2011)

Setelah mengetahui nilai dalam bentuk persentase selanjutnya diinterpretasikan melalui kriteria sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Respons Siswa

Presentase	Kriteria
$0 \leq N < 20\%$	Sangat tidak baik
$20\% \leq N < 40\%$	Tidak baik
$40\% \leq N < 60\%$	Cukup baik
$60\% \leq N < 80\%$	Baik
$80\% \leq N < 100\%$	Sangat baik

(Riduwan, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi kartun melalui prosedur pengembangan model 4D.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini menganalisis kurikulum, kebutuhan/ketersediaan media, serta analisis tugas. Kurikulum yang digunakan oleh SDN Cipocok Jaya 1 adalah kurikulum 2013 yang mana pembelajaran dikemas dalam bentuk tematik. Kemudian berdasarkan hasil wawancara, guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu video pembelajaran animasi kartun. Guru lebih mengandalkan hanya pada buku tematik saja. Adapun pada kegiatan menganalisis tugas, peneliti mengidentifikasi isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai sehingga peneliti mengetahui kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang termuat dalam video animasi kartun ini adalah mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dalam Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 3 Benda dan Lingkungannya Pembelajaran 1 Kelas V SD/MI. Adapun kompetensi dasar Bahasa Indonesia yaitu 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik serta 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual. Kemudian kompetensi dasar IPA yaitu 3.9 mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran) serta 4.9 melaporkan hasil

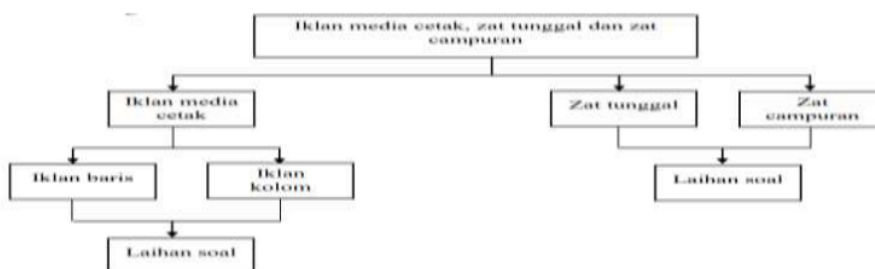
pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal terhadap produk. Peneliti membuat *storyboard* dan kisi-kisi instrumen penilaian yang terdiri dari kisi-kisi instrumen validasi uji ahli media, kisi-kisi instrumen validasi uji ahli materi dan kisi-kisi angket respons peserta didik sebagai pengguna.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan video pembelajaran animasi kartun, pembuatan instrument uji ahli media, materi, serta respons pengguna. Produk video animasi kartun, dibuat menggunakan aplikasi Plotagon, Kinemaster dan Canva berbasis web. Adapun gambaran mengenai media pembelajaran berbasis video animasi kartun sebagai berikut.



Gambar 1. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun

Setelah semuanya terlaksanakan, dilakukan uji ahli media dan materi serta melakukan revisi sesuai saran dari tiap validator untuk menyempurnakan media. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap ini:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan terhadap kelayakan media dengan dua validator. Adapun hasil yang diperoleh pada uji ahli media:

Tabel 6. Data Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Jumlah Skor
1.	Kelayakan tampilan (visual)	22	24	46
2.	Kelayakan audio	10	12	22
3.	Efek video terhadap pembelajaran	14	12	26
Rata-rata skor				47

Berdasarkan data di atas didapat jumlah skor pada aspek kelayakan tampilan visual sebesar 46, kemudian jumlah skor pada aspek kelayakan audio sebesar 22 dan jumlah skor pada aspek efek video terhadap pembelajaran sebesar 26. Maka, diperoleh rata-rata skor validasi ahli

media sebesar 47. Sehingga masuk dalam kategori sangat layak (Mardapi, 2008:121).

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan terhadap kelayakan materi dengan 3 validator. Adapun hasil yang diperoleh pada uji ahli media sebagai berikut.

Tabel 7. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Penilaian Ahli Materi 1	Penilaian Ahli Materi 2	Penilaian Ahli Materi 3	Jumlah Skor
1.	Kelayakan Isi	29	32	29	90
2.	Penyajian Materi	14	16	15	45
		Rata-rata skor			45

Berdasarkan data di atas didapat jumlah skor pada aspek kelayakan isi sebesar 90 dan jumlah skor pada aspek penyajian materi sebesar 45. Maka, diperoleh rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 45. Sehingga masuk dalam kategori sangat layak (Mardapi, 2008:121).

Tahap selanjutnya yang peneliti lakukan setelah mendapatkan hasil validasi media dan materi adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V A SDN Cipocok Jaya 1, Kota Serang sebanyak 20 siswa. Berikut data yang diperoleh:

Tabel 8. Data Hasil Respons Siswa

Aspek	Nilai Akhir (%)
Isi Materi	93.8
Tata Bahasa	98.3
Tampilan Media	86.7

Berdasarkan data hasil respons siswa, aspek materi mendapat hasil sebesar 93.8 % masuk dalam kategori sangat baik. Kemudian pada aspek bahasa mendapat hasil sebesar 98.3% masuk dalam kategori sangat baik dan pada aspek tampilan media mendapat hasil sebesar 86.7% masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga diperoleh rata-rata respons peserta didik sebesar 92.9 % masuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2011).

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* dilakukan setelah melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran perbaikan tiap validator serta telah melewati tahap uji coba produk. Ditahap ini peneliti menyebarkan produk berupa video melalui *YouTube*. Tujuannya adalah agar dapat digunakan secara berulang tanpa batasan waktu oleh siapapun yang melihatnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian awal ditemukan bahwa guru lebih mengandalkan pada buku tematik saja dan belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Sementara, berdasarkan analisis kebutuhan

daripada peserta didik, lebih tertarik jika pembelajaran ditunjang oleh media yang menampilkan animasi kartun. Oleh karenanya media pembelajaran berbasis video animasi kartun dengan format akhir MP4 merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Video animasi kartun sebagai media dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didiknya. Pernyataan tersebut merupakan manfaat dari media pembelajaran bagi guru yaitu guru akan terbantu dalam menyajikan materi pelajaran secara cermat dan teliti (Suryani, Setiawan, dan Putria, 2018:15).

Video animasi kartun yang peneliti buat menggunakan aplikasi *Plotagon*, *Canva* berbasis web dan *Kinemaster*. Tokoh/karakter dibuat sendiri dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Plotagon*. Untuk menampilkan isi materi Bahasa Indonesia dan IPA peneliti menggunakan *Canva* berbasis web. Materi-materi tersebut dilengkapi gambar-gambar yang diperoleh dari mesin pencari *Google*. Tujuan ditampilkan gambar-gambar agar memperjelas suatu materi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sudarma, dkk., 2015 dalam Wisada & Sudarma, 2019:145) bahwa gambar dapat memperjelas suatu materi. Sehingga video dapat memberi kesan nyata kepada peserta didik

(Rusma, 2012:220 dalam Hardianti, H., & Asri, W. K., 2017:126).

Untuk melengkapi kekurangan yang ada pada *Plotagon* dan *Canva* berbasis web, peneliti memilih *Kinemaster* untuk menyempurnakan hasil akhir. Pada aplikasi *Kinemaster*, peneliti membuat rekaman untuk mengisi suara penjelasan materi yang sudah diekspor dari *Canva* berbasis web dengan format MP4 serta menambahkan *back sound*. Penambahan *back sound* bertujuan agar video menarik perhatian. Hasil ini sesuai dengan pendapat (Riyana, 2007 dalam Wisada & Sudarma, 2019:145) yang menyatakan bahwa penambahan musik dapat menarik siswa dalam menyimak materi. Setelah produk selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi terhadap media dan materi. Skor rata-rata validasi ahli media mendapat skor 47 dengan kategori sangat layak (Mardapi, 2008:123). Kemudian skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 45 dengan kategori sangat layak (Mardapi, 2008:123).

Setelah dilakukan validasi terhadap media dan revisi sesuai saran perbaikan validator, selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 3 Mei 2021 pada siswa kelas V A SDN Cipocok Jaya 1. Peneliti menggunakan platform *Zoom* dan *WhatsApp*. Adapun rerata nilai akhir respons peserta didik sebesar 92.9% sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Hasil temuan saat uji coba produk ini, peneliti tidak merasa kesulitan dalam mempersiapkan peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas & Koeswanti (2019:359) yang memaparkan bahwa video pembelajaran dapat mengubah perilaku peserta didik karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat diri peserta didik.

Kemudian baik peserta didik yang berada pada platform *Zoom* dan *WhatsApp*, keduanya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusma (2012:220) dalam Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017:126) yang menyatakan bahwa media video dapat mengatasi keterbatasan ruang. Selain itu, beberapa pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti, hamper semuanya aktif menjawab. Hal ini senada dengan

penjelasan Suryani, Setiawan, dan Putria (2018:54) bahwa kelebihan video pembelajaran salah satunya adalah mampu membantu peserta didik baik peserta didik dengan gaya belajar auditif maupun visual, keduanya terbantu dalam menyerap materi dengan baik sehingga pembelajaran lebih efektif.

Namun, disisi kelebihan, peneliti menemukan kekurangan diantaranya yaitu untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran, dibutuhkan peralatan yang memadai yaitu minimal tersedianya *handphone* yang mendukung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Busyaeri, dkk. (2016:129) dalam Windasari & Syofyan (2019:5) yang menyatakan bahwa kekurangan video pembelajaran adalah penayangannya juga terkait peralatan lainnya. Kemudian dalam pembuatan video pembelajaran, peneliti memerlukan waktu yang cukup lama serta dibutuhkan keahlian serta kecermatan. Hal tersebut senada dengan pendapat Suryani, Setiawan dan Putria (2018:54) yang menyatakan bahwa dikarenakan menggabungkan dua elemen yaitu audio dan visual maka dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama serta dibutuhkan keahlian serta kecermatan saat proses pembuatan.

Menurut pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, maka berdasar pada uji ahli media dan materi, media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan serta mendapat respons sangat baik dari pengguna.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi di sekolah dasar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Produk akhir yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video animasi kartun yang dilakukan berdasarkan tahap pengembangan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*).

Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini berdasarkan pada penilaian validator ahli media dan validator ahli materi. Diperoleh penilaian dari validator ahli



media sebesar 47 dengan kategori sangat layak dan penilaian dari validator ahli materi sebesar 45 dengan kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran berbasis video animasi kartun layak digunakan. Respons peserta didik mendapat rerata skor sebesar 92.9 % dengan kategori “sangat baik”.

Peneliti memberikan saran atau masukan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun, diantaranya: 1) Bagi guru, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik tentu saja akan membangkitkan minat serta semangat belajar para peserta didik. guru yang memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran perlu berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman. 2) Bagi sekolah, mengingatkan teknologi yang terus berkembang, diharapkan untuk lebih mengembangkan potensi-potensi terutama para guru guna pembelajaran yang terus maju sesuai dengan perkembangan zaman. 3) Bagi pembaca, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini tidak hanya pada materi Bahasa Indonesia dan IPA (tematik). Tetapi dapat mengembangkannya pada mata pelajaran lain. 4) Bagi peneliti, diharapkan dapat terus termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kartun dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D. (2019). Media Development of Video Learning in the Social Discussion of Social Problems in Social Science (IPS) Lesson of Class IV in Public Elementary School (SDN) 135911 Tanjungbalai Academic Year 2018-2019. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 223-236.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biologus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media.
- 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.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Muhsinin, U., Musyaddad, K., & Azim, F. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Karakter Di Sdit Kota Jambi. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 51-68.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- 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.



- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi pada Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2).
- 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).
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Riduwan, S. (2011). Pengantar Statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi dan bisnis. *Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad. dan Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri, S., & Atika, N. H. (2018). *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*. BPS-Statistics Indonesia.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exeptional Children*. Blomington: Indiana University.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 30%