

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Salsawa Fryskanila Nazulhaq^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan/Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas
PGRI Ronggolawe

¹ Email: salsawanila@gmail.com

² Email: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Mata pelajaran IPA banyak menyampaikan materi yang diajarkan sesuai dengan kondisi nyata. Dari hasil observasi di SDN Gedongombo VI pada kelas V mendapatkan hasil bahwa peserta didik ramai dan berbicara sendiri ketika guru menerangkan. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan para pendidik, diketahui bahwa sebagian besar siswa (84,21% atau 16 dari total 19 anak) memperoleh nilai di bawah ambang batas kelulusan minimum yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Sebagian kecil dari total siswa, yaitu 15,79% atau tiga siswa, mencapai prestasi. Mencapai nilai yang melampaui ambang batas kelulusan minimal, kadang disebut dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam konteks akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi derajat validitas, kepraktisan, dan keefektifan terkait pemanfaatan media video animasi. Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan banyak cara antara lain lembar validasi ahli, lembar jawaban guru dan siswa, serta lembar pretest dan posttest yang diselesaikan siswa. Persentase kelayakan sebesar 88% ditentukan melalui validasi oleh ahli materi yang menggunakan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 94,28% yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi berdasarkan standar yang ketat. Temuan validasi yang dilakukan oleh pakar bahasa menghasilkan skor presentasi sebesar 84%, yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi berdasarkan kriteria yang ketat. Hasil pengumpulan jawaban praktisi guru menghasilkan persentase sebesar 93,33% yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Temuan respon pengguna siswa yang diperoleh menghasilkan persentase sebesar 91,58% berdasarkan kriteria sangat praktis. Siswa yang melampaui KKM memperoleh persentase nilai sebesar 94,73%, memenuhi kriteria kinerja sangat efektif. Berdasarkan temuan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi yang menggambarkan sifat-sifat benda dan perubahan bentuk benda sangat layak, praktis, dan mujarab untuk memudahkan pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SDN Gedongombo.

Kata Kunci: Media; Video Animasi; Sifat Benda

PENDAHULUAN

Proses pendidikan adalah pendekatan terstruktur dan terorganisir yang digunakan suatu bangsa atau negara untuk menumbuhkan kesadaran diri dalam masyarakatnya. Seperti yang dikemukakan Seprapto [1], pendidikan formal dipandang sebagai perjalanan yang memiliki banyak segi dan bersifat komunal. Senada dengan pandangan Sujana [2], pendidikan adalah usaha yang bertujuan untuk memelihara kesejahteraan fisik dan mental anak-anak, dengan tujuan akhir untuk menjauhkan mereka dari kecenderungan-kecenderungan yang melekat pada diri mereka dan mendorong transformasi mereka menjadi individu-individu yang bermoral tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya kemasyarakatan yang mencakup pengembangan komprehensif anak-anak, termasuk kapasitas fisik dan mental mereka, dengan tujuan akhir untuk membina pertumbuhan pribadi mereka.

Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa, menjadikan pembelajaran menyenangkan, dan menginspirasi mereka untuk rajin belajar. Menurut Wiratama [3], perangkat pembelajaran berfungsi sebagai wahana penyampaian informasi atau isi pembelajaran kepada siswa.

Djamarah, dkk [4], mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen yang digunakan sebagai saluran penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Fatria [5], menegaskan bahwa alat pembelajaran adalah instrumen yang memperlancar proses pembelajaran. Ringkasnya, alat pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pendidikan, bertindak sebagai penyalur pesan atau informasi untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan.

Banyak pilihan berbagai media pembelajaran salah satunya yang sering digunakan, yaitu video animasi. Penelitian ini didukung oleh pernyataan Yudiyanto [6], yang mengemukakan bahwa penggunaan materi video pendidikan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui representasi visual, peningkatan motivasi, dan peningkatan retensi. Video pembelajaran bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan pemahaman topik akademis dengan menggabungkan gambar yang menarik secara visual dan konten yang mudah dipahami. Media video animasi merupakan salah satu jenis sumber daya edukasi yang memanfaatkan visual dinamis disertai unsur audio pengiringnya. Rahmayanti [7], mengklasifikasikan video animasi sebagai alat audio visual yang menggabungkan visual animasi dengan suara yang tersinkronisasi, sesuai dengan aksi dan dialog tokoh animasi. Mata pelajaran IPA banyak menyampaikan teori tentang materi yang diajarkan sehingga dalam penyampaiannya harus sesuai dengan kondisi nyata atau sesuai dengan kehidupan.

Setelah melakukan pengamatan di SDN Gedongombo VI, berdasarkan hasil observasi penelitian, peneliti melihat bahwa pembelajaran di SDN Gedongombo VI terutama pada kelas V masih menggunakan ceramah. Peneliti mengamati bahwa peserta didik di kelas V saat proses pembelajaran ramai dan berbicara sendiri. Saat peneliti mengamati mereka sedang belajar tentang sifat benda dan perubahan bentuk benda, terlihat ada beberapa peserta didik masih kesulitan terkait pembelajaran tersebut. Adapun beberapa peserta didik yang memahami materi sifat benda dan perubahan bentuk benda dan mereka sangat aktif bertanya kepada ibu guru.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V yaitu bu Asri mengatakan adanya beberapa masalah (1) Materi sifat benda dan perubahan bentuk benda merupakan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik (2) Proses pembelajaran hanya menggunakan buku ajar dan buku paket (3) Peserta didik sering ramai (4) Media pembelajaran kurang bervariasi (5) Guru gabtek dan belum berani menggunakan teknologi (7) Proses pembelajaran yang monoton hanya dengan ceramah (8) dalam pembelajaran IPA banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM, dari 19 siswa 15,79% atau 3 siswa yang tuntas KKM dan sisanya 84,21% atau 16 siswa yang belum mencapai batas kelulusan (KKM).

Mengingat tantangan-tantangan yang disebutkan sebelumnya peneliti ingin menggunakan media pembelajaran seperti video animasi, untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik siswa. Beberapa aplikasi mendukung pembuatan materi pendidikan, salah satu contohnya adalah Canva. Seperti yang disoroti oleh Rahmasari dkk. [8], Canva adalah alat desain gratis yang memungkinkan pengguna menghasilkan grafik berkualitas tinggi. Hapsari dkk. Sedangkan Hapsari, dkk [9], melakukan penelitian yang menegaskan bahwa Canva, sebagai sebuah aplikasi, terbukti menjadi aset berharga dalam pendidikan karena meningkatkan motivasi siswa. Canva dikenal sebagai platform yang mudah digunakan untuk membuat konten pendidikan yang menarik, sehingga sangat cocok untuk tujuan ini. Penggabungan sumber daya video animasi Canva berpotensi meningkatkan prestasi akademis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (Research and Development, R&D), sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono [10], R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk khusus dan menilai sejauh mana efektivitasnya. Brog & Gall dalam Setyosari [11], menyatakan penerapan penelitian pengembangan di Setyosari mengikuti pendekatan sistematis dengan tujuan merancang dan memvalidasi produk pendidikan. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk atau inovasi, khususnya sumber daya pendidikan, yang selanjutnya akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, kerangka desain pembelajaran mapan yang mencakup fase berurutan *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *Analysis* digunakan untuk

memastikan dan menumbuhkan pemahaman komprehensif tentang kebutuhan siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran. Ada dua tahapan dalam analisis yaitu analisis kurikulum dan analisis karakter siswa, Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan materi, sedangkan analisis karakter siswa untuk mengetahui karakter peserta didik saat proses pembelajaran. Langkah selanjutnya dalam proses ini disebut *Design*, tahap pembuatan rancangan berdasarkan bahan, tata letak, dan alat yang akan digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya. Setelah itu, tahap ketiga dari proses penelitian disebut *Development*, pada tahap ini peneliti menghasilkan konten video animasi dan selanjutnya menilai kualitas dan efektivitasnya dengan masukan dari tiga validator. Tahap keempat yaitu *Implementation*, peneliti melanjutkan dengan memperkenalkan media video animasi di SDN Gedongombo VI dengan melibatkan guru dan siswa dalam pengerjaannya. Terakhir, pada tahap kelima yang disebut *Evaluation*, peneliti melakukan analisis data dan mengevaluasi konten video animasi, dengan mempertimbangkan umpan balik dan catatan lapangan yang dikumpulkan selama penelitian.

Teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan media video animasi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Gedongombo VI meliputi: 1) Pada tahap *Analysis*, peneliti mengkaji permasalahan yang muncul di SDN Gedongombo VI. Peneliti melakukan analisis berdasarkan kebutuhan belajar siswa, mengkaji karakteristik siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kurikulum dianalisis dengan mempertimbangkan konten sains yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Analisis ini diselaraskan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian; 2) Pada tahap *Design*, peneliti mengembangkan desain media video animasi dengan menyusun materi relevan yang selaras dengan proses pembelajaran, menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan konten, dan menyiapkan desain media video animasi; 3) tahap *develop*, desain dipresentasikan kepada dosen pembimbing untuk dikonsultasikan. Setelah itu, konten video animasi tersebut diperiksa oleh tiga ahli yang berspesialisasi di bidang media, materi, dan bahasa. Proses ini bertujuan untuk memperoleh evaluasi, rekomendasi, dan masukan mengenai media video animasi.; 4) tahap *implementation*, Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dengan melibatkan siswa kelas V SDN Gedongombo VI. Peneliti mencatat pengamatannya dengan cermat untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi saat memperkenalkan media video animasi. Prosedur pengujian produk diawali dengan pemberian pretest yang menilai literasi sains, dilanjutkan dengan pemanfaatan media video animasi. Selanjutnya dilakukan posttest dan evaluasi diakhiri dengan pembagian kuesioner untuk mengumpulkan masukan dari guru dan siswa; 5) tahap terakhir yaitu *evaluation*, peneliti membuat penyempurnaan terakhir terhadap produk yang dibuat berdasarkan umpan balik yang dikumpulkan dari kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Kesesuaian materi video animasi untuk proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuannya memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan.

Partisipan penelitian ini terdiri dari 19 siswa kelas V SDN Gedongombo VI. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian mengumpulkan data kuantitatif dengan menilai skor lembar validasi dari berbagai ahli antara lain ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta melalui angket respon guru dan siswa, serta hasil tes pretest dan posttest siswa. Dalam konteks pengumpulan data, data kualitatif diperoleh dari beberapa sumber seperti observasi, wawancara, dan feedback yang diberikan oleh validator dan responden.

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data sebagai berikut: Penilaian kredibilitas konten video animasi melibatkan ahli media, materi, dan bahasa dengan menggunakan formulir validasi. Proses validasi oleh ahli media digunakan untuk menilai kesesuaian dan kualitas media yang dibuat. Proses validasi ahli materi digunakan untuk menilai tingkat pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. Validasi linguistik digunakan untuk menilai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam pembuatan media video animasi; 2) Lembar observasi digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan sifat yang ditunjukkan siswa sepanjang perjalanan pendidikannya di lingkungan sekolah; 3) Lembar angket baik guru maupun siswa digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media video animasi; 4) Panduan wawancara berfungsi sebagai alat untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan informasi mengenai tantangan yang ada di lembaga Pendidikan; 5) Lembar tes siswa digunakan untuk mengevaluasi keefektifan media video animasi.

Analisis data kualitatif adalah metode utama yang digunakan untuk memodifikasi konten video animasi menjadi materi pembelajaran efektif yang memenuhi kriteria tertentu. Data penelitian ini diambil dari perpaduan observasi, wawancara, dan feedback yang diterima dari validator dan

peserta. Setelah itu, data yang terkumpul dianalisis. Selain itu, penggunaan teknik analisis data kuantitatif sangatlah signifikan. Ahli media, bahasa, dan materi melakukan penilaian validasi. Hasil penilaian tersebut kemudian diteliti untuk memastikan validitas materi video animasi tersebut.

Fuada [12] dan Zaryanti [13] menyatakan rumus menghitung kevalidan adalah sebagai berikut:

$$Vma = \frac{TSc}{TSh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Vma = Angka presentase

TSc = Total skor yang diperoleh

TSh = Total skor maksimal

Kriteria tingkat kevalidan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Video Animasi

No.	Kriteria validitas	Tingkat Validitas
1	80%-100%	Sangat valid/sangat sesuai
2	60%-80%	Valid/Sesuai
3	40%-60%	Cukup valid/cukup sesuai
4	20%-40%	Kurang valid/kurang sesuai
5	0-20%	Tidak valid/tidak sesuai

Sumber: Modifikasi penelitian berdasarkan Riduwan & Sunarto [14]

Ketiga, teknik analisis data tingkat kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dan siswa terhadap media video animasi. Fuada [12] dan Zaryanti [13] menyatakan rumus menghitung tingkat kepraktisan sebagai berikut:

$$Vma = \frac{TSc}{TSh} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

Vma = Angka presentase

TSc = Total skor yang diperoleh

TSh = Total skor maksimal

Kriteria tingkat kepraktisan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. tingkat kepraktisan

No.	Presentase	Kriteria
1	80%-100%	Sangat Praktis
2	60%-80%	Praktis
3	40%-60%	Cukup Praktis
4	20%-40%	Kurang Praktis
5	0-20%	Tidak Praktis

Sumber: Riduwan [15]

Keempat, penilaian efektivitas didasarkan pada pertanyaan evaluasi yang terstruktur sebagai pretest dan posttest. Hasilnya akan dihitung menggunakan rumus tradisional untuk kelengkapan.

Menurut Afandi dalam Yulistiana [16] rumus untuk memperoleh ketuntasan klasikal yaitu:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

- KK (%) = Ketuntasan Klasikal
 ΣST = Jumlah siswa yang tuntas KKM
 N = Banyaknya seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis menghasilkan dua hasil terpisah: analisis kurikulum dan pemeriksaan atribut siswa. Temuan selanjutnya mengungkapkan hasil dari masing-masing analisis tersebut. Penelitian ini merupakan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Gedongombo VI yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2023. Pada analisis kurikulum mendapatkan hasil bahwa kurikulum yang di gunakan pada kelas V yaitu kurikulum 2013 revisi 2018, proses pembelajaran masih menggunakan ceramah, peserta didik ramai ketika guru menjelaskan materi, kurangnya pemanfaatan media. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk menetapkan kriteria dan tujuan pembelajaran yang diambil dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan SDN Gedongombo VI. Dalam penelitian ini, tujuannya adalah menggunakan KD 3.7 dan KD 4.7 untuk menghasilkan konten video animasi untuk menyelidiki bagaimana panas mempengaruhi perubahan suhu dan bentuk benda sehari-hari.

Berdasarkan yang diperoleh dari *analysis* karakteristik siswa, sampelnya berjumlah 19 siswa kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa menghadapi tantangan dalam perjalanan belajarnya, ruang kelas terlalu penuh, siswa kurang antusias belajar, dan banyak di antara mereka yang memperoleh nilai di bawah ambang batas kelulusan minimum.

Pada tahap *design* terdiri dari empat langkah. 1) pilih aplikasi Canva untuk mendesain video animasinya. 2) memilih bahan ajar berupa video animasi. 3) menyelaraskan materi dengan Kurikulum 2018 Revisi ke-13 yang diterapkan SDN Gedongombo VI. Sumber yang dimanfaatkan antara lain materi pendidikan yang ditulis oleh guru dan siswa yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 4) membuat desain video animasi.

Tahap *development*, fokusnya adalah pada pembuatan, modifikasi, dan pengujian produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya tenaga ahli di bidang media, materi, dan bahasa melakukan validasi terhadap media video animasi tersebut untuk mengetahui tingkat validitasnya. Hasil penilaian evaluator disajikan dalam format kuantitatif dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Setiap tahap dalam Video Animasi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
2.	Kompetensi dasar dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis Video Animasi..	4
3.	Indikator pada Video Animasi disusun sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
4.	Tujuan pembelajaran Video Animasi dirancang sesuai dengan indikator.	5
5.	Materi pembelajaran dalam Video Animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
Total Skor		22
Presentase		88%
Kriteria		Sangat Valid

$$Vma = \frac{TSc}{TSh} \times 100\% \quad (4)$$

$$Vma = \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$Vma = 88\%$$

Berdasarkan temuan yang disajikan pada Tabel 3, validasi ahli materi menghasilkan skor sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas tinggi dan dapat dianggap layak untuk dimanfaatkan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Warna yang digunakan pada Video Animasi menarik dan sesuai.	5
2.	Bentuk gambar animasi pada Video Animasi sesuai.	5
3.	Setiap gambar animasi pada Video Animasi menarik.	5
4.	Tampilan Video Animasi secara keseluruhan mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar.	5
5.	Pemilihan jenis gambar dan <i>movie</i> sesuai	4
6.	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna, <i>layout design</i> , narasi, <i>back sound</i> serta musik.	4
7.	Kejelasan teks dan struktur pada Video Animasi sesuai	5
Total Skor		33
Presentase		94,28%
Kriteria		Sangat Valid

$$Vma = \frac{TSc}{TS} \times 100\% \quad (5)$$

$$Vma = \frac{33}{35} \times 100\%$$

$$Vma = 94,28\%$$

Berdasarkan temuan yang disajikan pada Tabel 4, hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 94,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid dan layak untuk dimanfaatkan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian bahasa Video Animasi dalam menguraikan materi dengan tingkat berfikir peserta didik.	4
2.	Urutan penjelasan setiap materi pada Video Animasi mudah dipahami.	4
3.	Setiap kata dan kalimat petunjuk pada Video Animasi mudah dipahami peserta didik.	5
4.	Kosa kata pada Video Animasi sesuai dengan perkembangan siswa..	4
5.	Ketepatan ejaan, istilah dan teks dengan materi pada Video Animasi	4
Total Skor		21
Presentase		84%
Kriteria		Sangat Valid

$$Vma = \frac{TSc}{TSh} \times 100\% \quad (6)$$

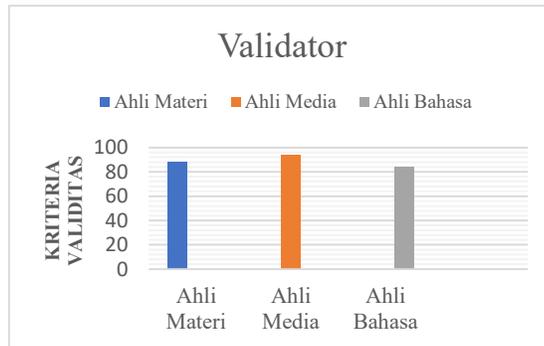
$$Vma = \frac{21}{25} \times 100\%$$

$$Vma = 84\%$$

Berdasarkan temuan yang disajikan pada Tabel 5, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa menghasilkan skor sebesar 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas tinggi dan dapat dianggap layak untuk digunakan.

Setelah dipastikan validitas media video animasi, dilakukan uji coba di dalam kelas. Selanjutnya siswa diberikan pertanyaan penilaian yang bertujuan untuk menilai derajat kemampuan media video animasi. Untuk menilai kepraktisan media video animasi, survei dilakukan kepada siswa dan guru untuk mencari tanggapan mereka.

Tabel 6. Hasil Validator Para Ahli



Dari data yang tercantum dalam Tabel 6, terlihat bahwa hasil validasi oleh berbagai ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, menghasilkan beragam kriteria validitas. Hasilnya, ahli bahasa mendapatkan skor terendah sebesar 84% dengan kriteria sangat ketat, sementara ahli media memperoleh skor tertinggi sebesar 94,28% dengan kriteria validitas setara.

Tabel 7. Hasil Angket Guru

No.	Indikator	Skor
1.	Media Video Animasi mudah diakses dan dipahami.	5
2.	Bahasa didalam media Video Animasi mudah dipahami.	5
3.	Tampilan pada Video Animasi menarik perhatian.	5
4.	Materi yang terdapat pada Video Animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
5.	Peserta didik terbantu dalam memahami materi melalui media Video Animasi.	4
6.	Dengan adanya media Video Animasi membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.	5
Jumlah Skor		28
Presentase Skor		93,33%
Kriteria		Sangat Praktis

$$Vma = \frac{TSc}{TSh} \times 100\% \quad (7)$$

$$Vma = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$Vma = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil yang tergambar pada Tabel 4.8, angket respon guru menghasilkan total skor sebesar 28 atau setara dengan persentase 93,33%. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi yang telah diproduksi sangat sesuai untuk penggunaan praktis.

Tabel 8. Hasil Angket Siswa

No.	Nama	Poin Pertanyaan						Total Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Andriana Dwi J	5	5	5	5	4	5	29

2	Wildan	5	5	5	5	5	5	30
3	Yusuf	5	5	5	5	5	4	29
4	Amel Dewi Sinta	5	5	5	5	5	5	30
5	Melvin	4	4	5	4	4	4	25
6	Angga Pratono	5	5	5	5	4	3	27
7	Anita Fatimah A.	5	5	5	5	4	5	29
8	Niko	5	4	5	4	5	4	27
9	Doni	5	5	3	3	4	4	24
10	Micho	4	5	5	5	5	4	28
11	Fahra Alhumaiza	5	5	5	5	5	5	30
12	Fara Silfilia	5	5	5	5	4	5	29
13	Fidi ya - ulum	5	5	4	4	3	3	24
14	Fifin Ainun Nisa	5	5	5	5	4	5	29
15	Juliano Arga	5	5	4	4	5	5	28
16	Abdi	3	3	4	4	5	5	24
17	Nuzril	5	5	4	5	4	5	28
18	Rohman Ghailan F	4	5	4	4	4	5	26
19	Fiqri aditia	4	3	5	5	5	4	26
Jumlah Skor								522
Presentase Skor								91,58%
Kriteria								Sangat Praktis

$$Vma = \frac{Tsc}{TSh} \times 100\% \quad (8)$$

$$Vma = \frac{522}{570} \times 100\%$$

$$Vma = 91,58\%$$

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 4.9, angket respon siswa diberikan kepada kelompok yang berjumlah 19 siswa dan menghasilkan total skor 522 dengan persentase 91,58%. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi yang telah dibuat sangat sesuai untuk penggunaan praktis.

Tabel 9. Hasil Tes Peserta Didik (*Pretest & Posttest*)

No.	Nama	KKM	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
1	Andriana Dwi J	75	63	86	Tuntas
2	Wildan	75	52	80	Tuntas
3	Yusuf	75	62	85	Tuntas
4	Amel Dewi Sinta	75	58	90	Tuntas
5	Melvin	75	54	80	Tuntas
6	Angga Pratono	75	50	75	Tuntas
7	Anita Fatimah A.	75	69	86	Tuntas
8	Niko	75	38	75	Tuntas
9	Doni	75	52	80	Tuntas
10	Micho	75	58	80	Tuntas
11	Fahra Alhumaiza	75	80	96	Tuntas
12	Fara Silfilia	75	58	91	Tuntas
13	Fidi ya	75	67	85	Tuntas
14	Fifin Ainun Nisa	75	61	96	Tuntas
15	Juliano Arga	75	61	76	Tuntas

16	Abdi	75	26	82	Tuntas
17	Nuzril	75	24	58	Belum Tuntas
18	Rohman Ghailan F	75	59	91	Tuntas
19	Fiqri aditia	75	48	91	Tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas			1	18	Tuntas
Jumlah Siswa yang tidak tuntas			18	1	Belum Tuntas
Hasil ketuntasan klasikal			5,26%	94,73%	Tuntas

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (9)$$

$$KK (\%) = \frac{18}{19} \times 100\%$$

$$KK (\%) = 94,73\%$$

Berdasarkan perhitungan rumas di atas, hasil tes siswa (*posttes*) yang di kerjakan 19 siswa mendapatkan presentase ketuntasan klasikal 94,73% dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM 18 siswa dan 1 siswa belum tunas KKM maka keriteria yang diperoleh sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi telah meningkatkan hasil tes siswa.

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan analisis terhadap data kuantitatif yang dikumpulkan selama penelitian. Hal ini mencakup data yang bersumber dari nilai ujian siswa dan umpan balik yang diterima dari kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa. Kepraktisan hasil tes siswa dianggap memuaskan bila nilai minimum berada dalam kisaran 40% hingga 60%, dengan memenuhi standar kepraktisan yang wajar. Demikian pula, penerimaan data kuesioner dari siswa dan guru ditentukan ketika skor minimum berada dalam kisaran 40% hingga 60%, sesuai dengan kriteria praktis yang masuk akal. Analisis data tes siswa menunjukkan tingkat penyelesaian yang patut dipuji yaitu sebesar 94,73%, yang menandakan efektivitas penggunaan video animasi sebagai alat pendidikan di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dan guru, diperoleh hasil skor sebesar 93,33% untuk angket respon guru dan 91,57% untuk angket respon siswa. Temuan ini, berdasarkan tanggapan kuesioner dari siswa dan guru, menunjukkan bahwa kriteria yang digunakan sangat praktis dan kondusif untuk pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development (R&D)* khususnya menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. 1) *Analysis*, penelitian melibatkan pemeriksaan komprehensif terhadap karakteristik siswa dan analisis kurikulum; 2) *Design*, rencana rinci dirumuskan, meliputi pemilihan dan desain bahan, alat, dan metodologi yang akan digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya; 3) *Development*, peneliti memvalidasi rencana ini dengan mencari masukan dan keahlian dari para profesional yang berspesialisasi dalam media, bahasa, dan materi; 4) *Implementation*, tahap ini peneliti melakukan penerapan video animasi yang melibatkan siswa dan guru; 5) *Evaluation*, meliputi analisis data kuantitatif dari berbagai sumber, antara lain hasil validasi, tes kemahiran siswa, dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa.

Evaluasi yang dilakukan oleh tiga orang validator menghasilkan ahli materi memberikan penilaian terhadap media video animasi sebesar 88%, ahli media memberikan penilaian sebesar 94,28%, dan ahli kemampuan bahasa memberikan penilaian sebesar 84%. Media video animasi dikenal luas sebagai alat pendidikan yang sangat efektif.

Kuesioner respon pengguna juga mengungkapkan bahwa media video animasi mendapat sambutan positif, dengan tingkat respon 93,33% dari guru dan 91,57% dari siswa. Ini dianggap sebagai alat pendidikan yang sangat praktis.

Analisis hasil ujian siswa menunjukkan bahwa 19 siswa mencapai nilai kemahiran klasikal dengan persentase 94,73%. Media video animasi dinilai sangat bermanfaat untuk tujuan pendidikan.

Meskipun media video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran, namun keberhasilan penggunaannya masih memerlukan keterlibatan instruktur yang berkelanjutan untuk memberikan bimbingan dan dukungan. Potensinya untuk meningkatkan prestasi akademik siswa telah diperiksa dan divalidasi secara menyeluruh. Saat ini, produksi video animasi terutama berfokus pada atribut objek dan transformasi bentuk. Namun, ada kebutuhan yang semakin besar untuk memperluas ke bidang pendidikan lainnya. Media video animasi ini dapat menjadi referensi atau sumber berharga bagi para pendidik yang ingin membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan unik siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soeprpto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2).
- [2] Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 29.
- [3] Wiratama, N. A. (2019). Penerapan media audio visual pada model pembelajaran student facilitator and explaining (sfæ) dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas iv sdn kamulan ii kecamatan talun kabupaten blitar. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 122-133..
- [4] Djamara, B. S., Zaim, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Reineka Cipta.
- [5] Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- [6] Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan video pembelajaran ipa terpadu pada tema konservasi gajah berkarakter peduli lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187-195.
- [7] Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- [8] Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- [9] Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- [10] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- [11] Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- [12] Fuada, S. (2019, June). Pengujian validitas alat peraga pembangkit sinyal (oscillator) untuk pembelajaran workshop instrumentasi industri. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 854-861).
- [13] Zaryanti, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi UIR* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- [14] Riduwan & Sunarto. (2014). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Ridwan, R., Adnan, A., & Bahri, A. (2018). *Pengembangan E-Modul biologi berbasis nilai iman dan taqwa pada siswa MA kelas XI* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- [16] Yuliantina, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasurlut Dalam Materi Pasang Surut Air Laut Pada Kelas 6 SD* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).