

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DIRUMAH, DI SEKOLAH DAN DIMASYARAKAT SISWA KELAS III SDN KUTA PASIE ACEH BESAR

Andini^{*1}, Helminsyah², dan Zaki Al Fuad³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SDN Kuta Pasie Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa guru-guru di SDN Kuta Pasie belum menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKN materi hak dan kewajiban, cara mengajar pendidik cenderung menjelaskan dengan menggunakan media yang biasa saja seperti media gambar, oleh karena itu siswa merasa bosan dan perhatiannya teralihkan oleh hal lain seperti berbicara dengan teman dan bermain dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media video animasi pada materi hak dan kewajiban dirumah, disekolah dan dimasyarakat untuk siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang valid. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADIIE yang mencakup lima langkah yaitu: tahapan analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik validasi untuk menguji kelayakan dari ahli materi, ahli desain, dan respon guru. Hasil penelitian adalah: telah mengembangkan media video animasi untuk siswa kelas III SD, berdasarkan hasil validasi tentang materi media video animasi diperoleh skor keseluruhan 2,90% dengan kriteria (Layak) ahli desain media diperoleh skor keseluruhan 3,26% dengan kriteria (Sangat Layak) respon guru diperoleh skor keseluruhan 3,26% dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi dinyatakan sangat valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan sehingga sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, Hak dan Kewajiban

Abstract

Based on the results of observations at the SDN KutaPasie Aceh Besar school, information was obtained that teachers at the KutaPasie SDN had not used animated video media in the learning process, especially in PKN learning on rights and obligations, the teaching methods of educators tended to explain using ordinary media such as media images, therefore students feel bored and distracted by other things such as talking to friends and playing in class. This study aims to determine how to develop video animation media on the material rights and obligations at home, in schools in the community for class III students of SDN KutaPasie Aceh Besar which are valid. This research is a type of research development (Research and Development) with the ADIIE model

*correspondence Address
E-mail: andiniandini166@gmail.com

which includes five steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are carried out using validation techniques to test the feasibility of material experts, design experts, and teacher responses. The results of the study are: have developed a video aiming media for grade III elementary school students, based on the results of the validation of the animation video media material obtained an overall score of 2.90% with the criteria (feasible) design experts obtained an overall score of 3.26% with the criteria (very feasible) Teacher response obtained an overall score of 3.26% with the criteria (very feasible). Based on the validation results, it can be concluded that the animation video media is declared very valid and does not require significant renovation so it is very suitable to be used as teaching material in learning.

Keywords: *Media, Animated Videos, Rights and Obligations*

PENDAHULUAN

Berdasarkan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 3 mengamanatkan bahwa “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”. Berdasarkan hal tersebut maka telah diterbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan agar anak Indonesia dapat menjadi pribadi yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan sekolah dasar melibatkan proses belajar dan mengajar, yaitu adanya intraksi antara guru dan siswa sebagai makna utama dalam proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif (Sudjana, 2013:28)

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media pembelajaran dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyampaian informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. (Basyaruddin dan Asnawir, M, 2002:13)

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik tidak terlihat membosankan, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan peserta didik akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran.

Media dapat membantu peserta didik dalam penyampaian materi, dengan adanya keberadaan media pembelajaran dapat membuat materi-materi yang abstrak menjadi konkrit, serta materi yang rumit menjadi mudah untuk dipahami. Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat penting dalam mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (output) pendidikan. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang dapat menyebabkan kualitas pendidikan menjadi tinggi ataupun rendah

Sedangkan Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap (Arsyad, 2009:3) Menurut Daryanto (2011:4), pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Proses tersebut dinamakan encoding.

Menurut Daryanto (2016: 5), ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dan 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi berupa materi yang dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Dalam hal ini, buku/modul, video, tape recorder, foto, gambar, komputer merupakan contoh media pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media video animasi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi yaitu hak dan kewajiban dirumah, disekolah dan dimasyarakat pada muatan PKN.

Observasi awal dan informasi dari guru yang dilakukan di SDN Kuta Pasie Banda Aceh nilai rata-rata peserta didik kelas III pada materi hak dan kewajiban memiliki KKN

sebesar 70, nilai siswa <70 sebanyak 9 orang dengan presentase sebesar 60% dan nilai siswa ≥ 70 sebanyak 6 orang dengan presentase sebesar 40%, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa masih rendah, oleh karena itu kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah harus ditingkatkan perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Tabel 1.1 Nilai siswa

No	Responden	Nilai
1.	Siswa 1	75
2.	Siswa 2	65
3.	Siswa 3	85
4.	Siswa 4	72
5.	Siswa 5	60
6.	Siswa 6	72
7.	Siswa 7	50
8.	Siswa 8	60
9.	Siswa 9	65
10	Siswa 10	62
11.	Siswa 11	85
12.	Siswa 12	50
13.	Siswa 13	60
14.	Siswa 14	80
15	Siswa 15	60
	Jumlah	1001

Sumber: Data diolah, SDN Kuta Pasie, 2020.

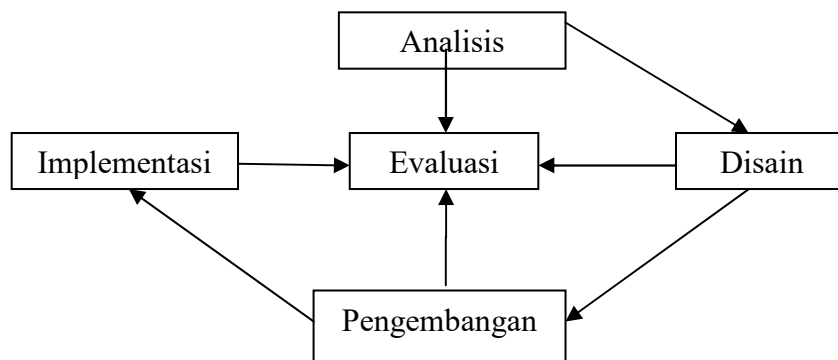
TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media video animasi pada materi hak dan kewajiban dirumah, disekolah dimasyarakat untuk siswa Kelas III SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang valid.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* disingkat dengan R dan D (penelitian pengembangan) dengan model ADDIE. Penelitian R and D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Dan penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan media video animasi.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).



Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE

Tahap 1: Analisis

Pada tahap ini, tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan di SDN Kuta Pasie, Semua tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di Sekolah Dasar tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti agar bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di Sekolah Dasar itu.

Tahap 2: Desain

Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut: a) menetapkan pengguna media pembelajaran, b) menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, c) merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, d) menentukan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti. Kegiatan

ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar.

Tahap 3: Pengembangan

Tahap pengembangan yaitu kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan di buat oleh peneliti adalah media video animasi dua dimensi. Tahapan ini yaitu penggabungan dari media teks, media yang dapat diotak atik dan materi pelajaran. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Tahap 4: Implementasi

Kegiatan ini adalah kegiatan penerapan produk yang telah di kembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengembangan media video animasi terhadap kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran. Pada penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di SDN Kuta Pasie.

Tahap 5: Evaluasi

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan, evaluasi yang dilakukan antara lain berupa penilaian kualitas video oleh validator. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Validasi

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa angket validasi mengenai kelayakan media video animasi pada materi hak dan kewajiban dirumah, disekolah dan dimasyarakat untuk siswa kelas III SD. Teknik analisis data validasi ini disusun berdasarkan kriteria - kriteria yang terdapat dalam evaluasi sumber belajar. Teknik validasi ini dibuat untuk ahli media, ahli materi dan tanggapan guru.

Data pada teknik validasi ini berupa pernyataan para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam media video animasi yang akan digunakan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan media video animasi yang dikembangkan beserta dengan lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian. Skala Likert digunakan untuk mengukur apakah

pengembangan media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari (Arikunto,2006:12) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah seluruh item angket

100 = Bilangan tetap

Rumus di atas digunakan sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan dengan ketetapan yang dijelaskan. Skor rata-rata menurut (Arikunto, 2002) sebagai berikut:

Tabel Skala Kelayakan

Rentang Presentase (%)	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat Layak
2,51 - 3,25	Layak
1,76 - 2,50	Kurang layak
1,00 - 1,75	Tidak Layak

(Arikunto, 2002)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media video animasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (Analisis)

Hasil Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media video animasi materi hak dan kewajiban di SDN Kuta Pasie Aceh Besar ini berdasarkan temuan observasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kuta Pasie Aceh Besar dengan melakukan pengamatan atau observasi. Berdasarkan observasi di sekolah SDN Kuta Pasie Aceh Besar belum menggunakan media video animasi pada proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi dan menggunakan media yang biasa saja seperti berbentuk media gambar.

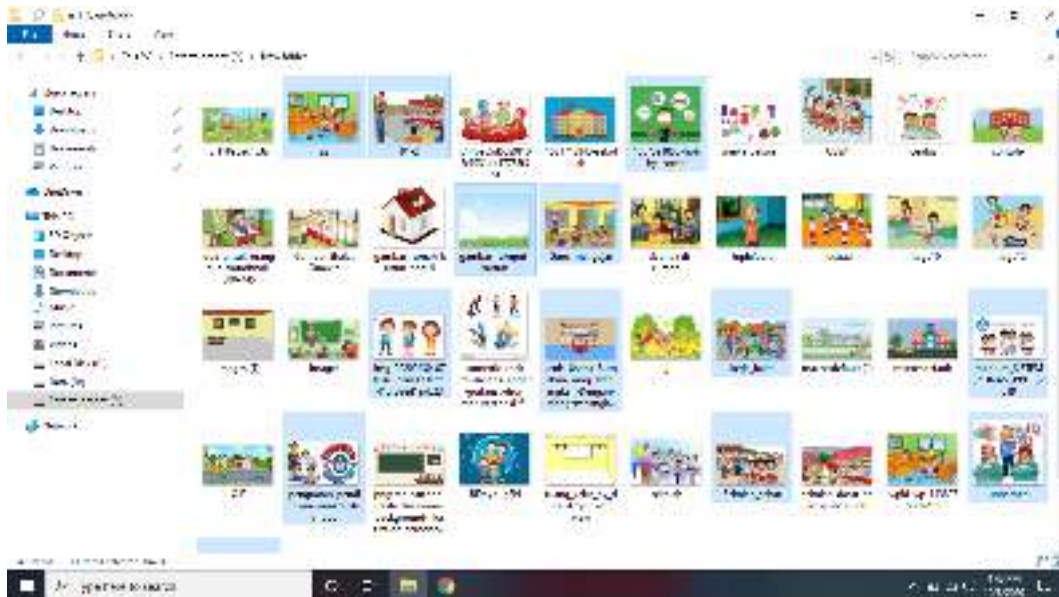
b. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum ini, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDN Kuta Pasie Aceh Besar. Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SDN Kuta Pasie Aceh Besar menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2018, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2018.

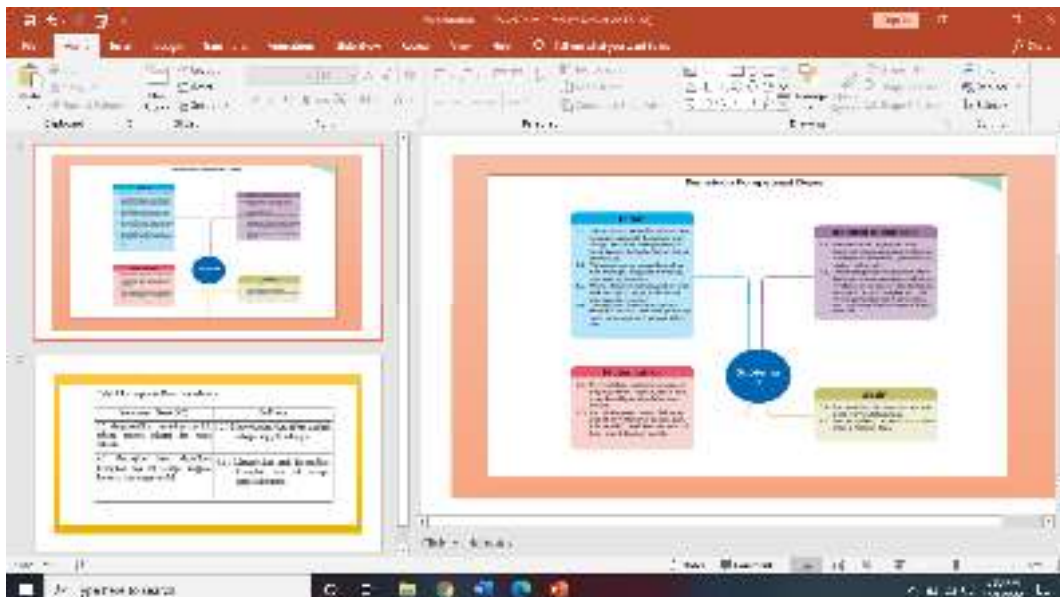
2. Hasil Design (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media video animasi dua dimensi yang akan dikembangkan. Desain produk dibuat dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, serta silabus berdasarkan kurikulum 2013. Proses pembuatan media pembelajaran pertama kali adalah mengumpulkan bahan-bahan untuk pembuatan media pembelajaran (video, gambar animasi dan materi), setelah itu dilakukan dengan 4 cara, yaitu : 1) Mendesain atau mengkonsep media pembelajaran yang akan dikembangkan, 2) Mengumpulkan materi dan mendesain gambar animasi pada Apk Kine Master, 3) Mendesain materi dan gambar animasi dalam tiap slide serta mengatur durasi waktu, 4) Mengubah data slide menjadi MP4 dengan cara meng-export file menjadi video pembelajaran.

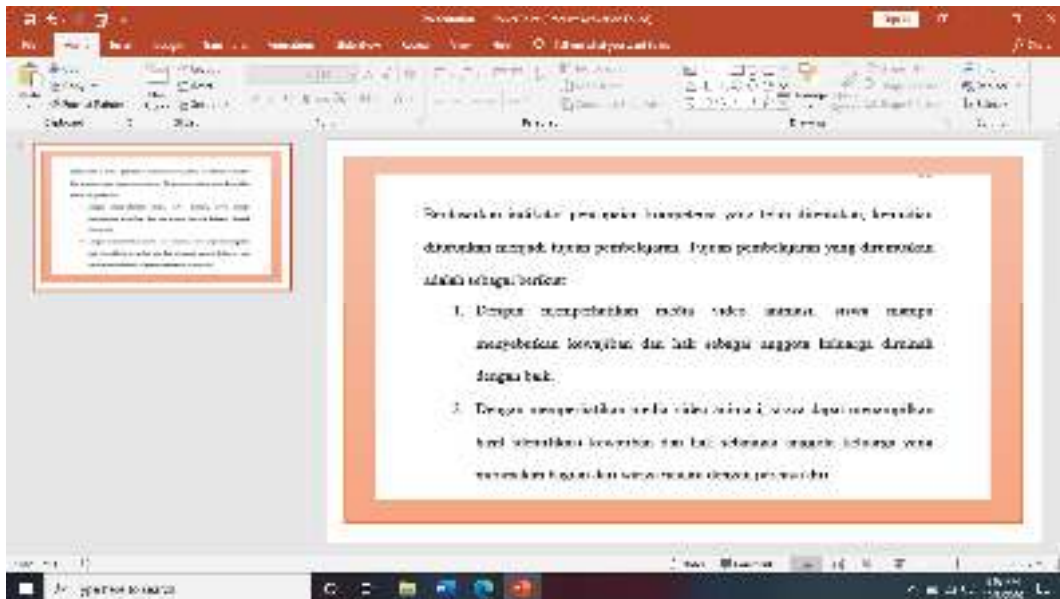
Bahan yang dikumpulkan dalam pembuatan media video animasi yang akan dibuat sebagai berikut:



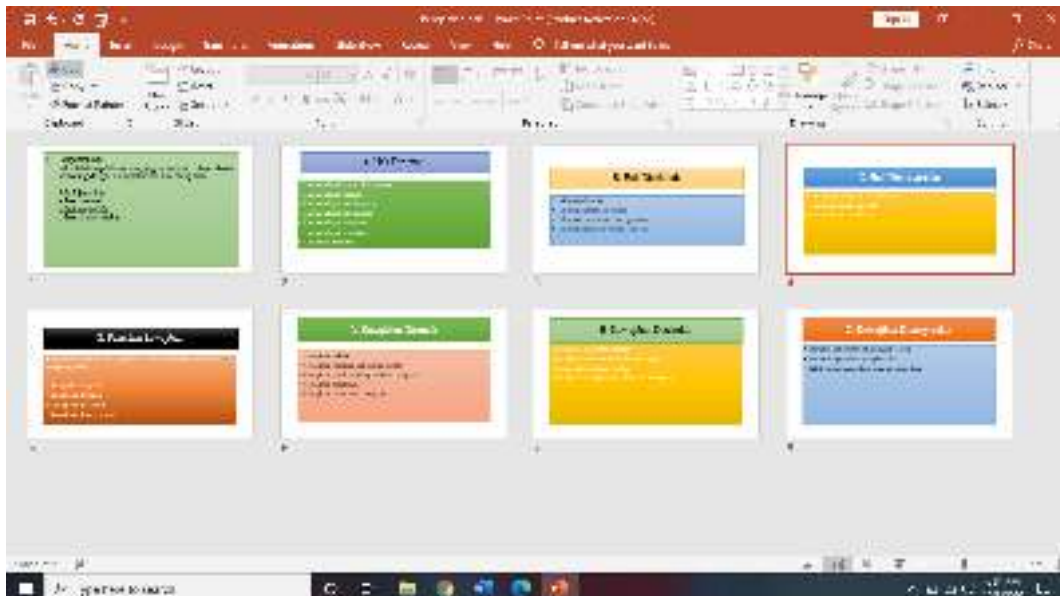
Gambar 4.1
Kumpulan Gambar Animasi



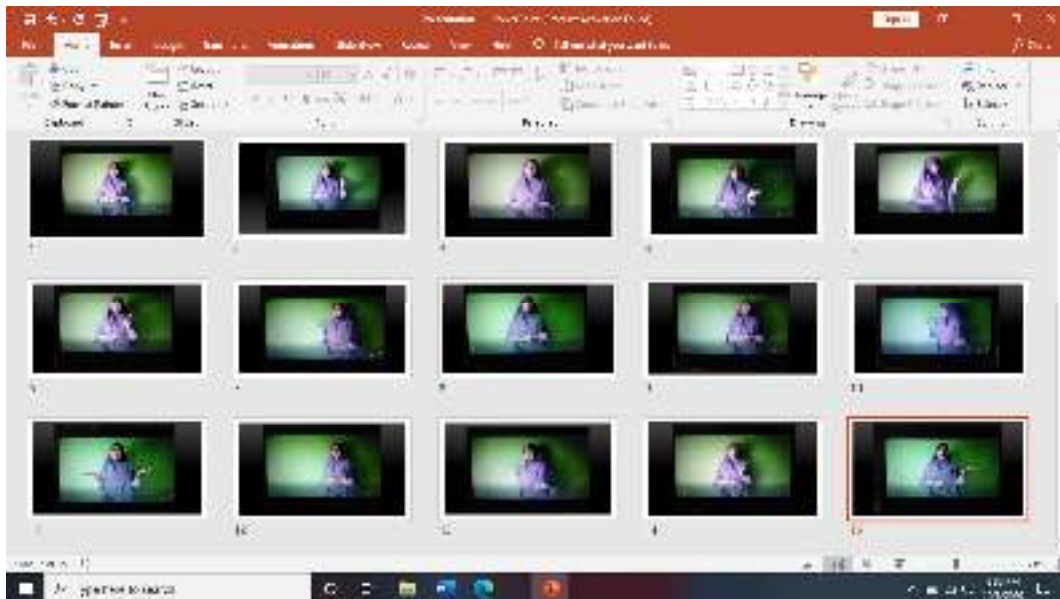
Gambar 4.2
Kompetensi Dasar dan Indikator



Gambar 4.3
Tujuan pembelajaran



Gambar 4.4
Materi hak dan kewajiban



Gambar 4.5

Video pembelajaran yang belum dibuat menggunakan apk kine master

Setelah semua komponen media pembelajaran telah dibuat dalam per slide dan telah dimasukkan suara serta mengatur waktu, maka media pembelajaran tersebut di export ke dalam bentuk video atau MP4, yaitu dengan cara :

- a. Membuka Apk Kine Master, kemudian video yang telah dibuat dimasukkan dalam apk kine master tersebut



Gambar 4.6 Tampilan Awal Media Video Animasi

- b. Kemudian, mengatur durasi waktu disetiap gambar animasi dalam suatu slide dengan menyamakan antara suara dan gerak gambar animasi.



Gambar 4.7 Tampilan Animasi

- c. Kemudian, mengatur musik dalam setiap slide dengan menyamakan antara animasi yang timbul dengan gerak gambar animasi.



Gambar 4.8 Tampilan music

- d. Setelah selesai, klik menu File > Export kemudian klik Ok



Gambar 4.9 Tampilan menyimpan video

Setelah semua komponen media pembelajaran telah dibuat dalam per slide dan telah dimasukkan suara serta mengatur waktu, maka media pembelajaran tersebut di export ke dalam bentuk video atau MP4, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada pengembangan produk ini akan melibatkan beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan respon guru. Ahli inilah yang akan memvalidasi produk, sehingga menghasilkan produk yang benar-benar seperti yang diharapkan.

3. Hasil Develop (Pengembangan)

Hasil Develop (Pengembangan) Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media video animasi yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media video animasi direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen ahli dan 1 respon guru. Ahli materi yaitu Cut Marlina, M.Pd, ahli desain yaitu Aprian Subhananto, M.Pd, dan respon guru yaitu Evidarwina S.Pd.

Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang dibuat dengan memperlihatkan produk yang telah di buat, para pakar diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Hasil validasi dari pakar yang berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi media video animasi yang telah dibuat.

a. Hasil Validasi

Pada validasi ini, peneliti dibimbing oleh dosen materi Cut Marlina, M.Pd. Peneliti menemui pada tanggal 28 November 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, hasil validasi ahli materi dipaparkan seperti berikut ini.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Dosen Pertama

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Materi	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	3
	2. Isi sesuai dengan kurikulum	3
	3. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indicator yang akan dicapai siswa.	3
	4. Kebenaran konsep / materi	3
	5. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
	6. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	3
	7. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3
	8. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	3
	9. Mampu memberikan motivasi kepada siswa	3
	10. Urutan penyajian dalam materi pembelajaran	3
	11. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingi tahu	2
Jumlah		32
Rata-Rata		2,90%

Berdasarkan hasil validasi tentang materi media video animasi diperoleh skor keseluruhan 2,90% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari penilai validator berkriteria "Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

b. Hasil Validasi Desain Video

Pada validasi ini, peneliti dibimbing oleh dosen desain video Aprian Subhananto, M.Pd. Peneliti menemui pada tanggal 05 Oktober 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, hasil validasi ahli desain media dipaparkan seperti berikut ini.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Dosen Kedua

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Desain video	1. Kombinasi warna menarik	4
	2. Kesesuaian dari penyajian gambar dan matri yang dibahasa	4
	3. Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
	4. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3
	5. Kesantunan penggunaan Bahasa	4
	6. Ketepatan dialog/ teks dengan cerita/ materi	4
	7. Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	3
	8. Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	2
	9. Kesesuaian warna tampilan dan beckgroun	3
	10. Penyajian media video mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	1
	11. Penyajian media video dilakukan secara runtut	3
	12. Penyajian gambar menarik	3
	13. Animasi/video berhubungan dengan materi	3
	14. Suara video yang digunakan jelas	4
	15. Antara animasi/video dengan suara sesuai	4
Jumlah		49
Rata-Rata		3,26%

Berdasarkan hasil validasi tentang desain media video animasi diperoleh skor keseluruhan 3,26% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari penilai validator berkriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dalam poses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

c. Hasil Validasi Respon Guru

Pada validasi ini, peneliti dibimbing oleh ibu Evidarwina, S.Pd Peneliti menemui pada tanggal 21 September 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, hasil validasi respon guru dipaparkan seperti berikut ini.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Respon Guru

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Respon guru	1. Penyajian materi mudah	3
	2. Kejelasan tulisan pada video	4
	3. Video menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami siswa	3
	4. Kesesuaian materi yang disajikan pada video dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3
	5. Penyajian gambar video menarik dan proporsional	3
	6. Animasi yang digunakan menarik	3
	7. Penyajian materi menarik	4
	8. Pembelajaran yang menyenangkan	3
	9. Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca	3
	10. Mempermudah pembelajaran	3
	11. Kejelasan suara	4
	12. Mudah digunakan	3
	13. Pembelajaran yang menyenangkan	3
	14. Antusiasme anak terhadap proses pembelajaran	4
	15. Kesesuaian materi pada video dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	3
Jumlah		49
Rata-Rata		3,26%

Berdasarkan hasil validasi tentang respon guru media video animasi diperoleh skor keseluruhan 3,26% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari penilai validator berkriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dalam poses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan dalam produk media video animasi materi hak dan kewajiban ini adalah: Telah mengembangkan media video animasi materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat untuk siswa kelas III SD, rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu, ahli materi mendapatkan rata-rata 2,90% dengan kriteria (layak), ahli desain video mendapatkan rata-rata 3,26% dengan kriteria (sangat layak), dan respon guru mendapatkan rata-rata 3,26% dengan kriteria (sangat layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi hak dan kewajiban di rumah, di sekolah dan di masyarakat dinyatakan valid dari hasil semua validator mendapatkan rata-rata 3,14% dengan kriteria (Layak) dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media video animasi materi hak dan kewajiban masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media video animasi yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti menyarankan: bagi peneliti, dapat mengembangkan media video animasi dengan tema yang lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Winarno, Dkk. 2009. *Tehnik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media
- Adinda & Adjie 2011. *Film Animasi 2d Berbasi 3d Menggunakan Tehnik Cell Shading Berjudul The Postman Story, 6. Tugas Akhir*. Surabaya: Stikom.
- Arief S, Sadiman, (Dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarata: Raja Grapindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosudur penelitian suatu pendekatan praktyik*. Jakarat: Rineka Cipta.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cipitat. Pers.
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Blom, Basyamin, S 2010, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan Assesmen (Edisi Revisi)*. Yogyakarta Pelajar
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Gigital-Dasar Teori dan Pengembangan*. Yagyakarta: Andi.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan penelitian Tindakan Sekolah*. Yogkarta: Gava Media
- Gunarti Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Uviversitas Terbuka
- Hamalik, Oemar. 2010. *Pendidikan Karakter: PT Bumi Aksara*
- Hidayatullah, M. Furqon 2010, *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Yuma presundo, Sukarata.
- Moch. Nazir. 2003, *Metode Penelitian, Selemba Empat*, Jakarta
- Munir. 2013. *Multimedia Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Muzamiro, L. Mida. 2003. *Kupas Tunta kuirkulum 2013*. Jakarta: Kata Pena

Rumampuk, Dienje, Borman. 2014. *Media intruksiona IPS*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan kebudayaan.

Sanjaya wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriatna dan Mulyadi. 2009. *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Jakarta

Tim Penyusun. 2010. *Kamus besar bahasaindonesia*. Jakarata : derpatemen pendidikan dan kebudayaan, balai pustaka