

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
SUBTEMA 1 BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP DI SEKITAR KITA UNTUK
SISWA KELAS 1 SD**

Ganda WismawatiSiti¹, Salwa Cut Marlini², dan Helminsyah³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas 1 SD Negeri 54 Banda Aceh bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang aktif dan belum bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian sebagian siswa juga sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran yang telah diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi, pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita untuk siswa kelas 1 SD yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDEI 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 isi, ahli kegrafikan, ahli bahasa, dan ahli praktisi. Hasil penelitian ini adalah: telah mengembangkan media pembelajaran video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita untuk siswa kelas 1 SD, rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu: ahli isi mendapatkan nilai rata-rata 2,4 dengan kriteria (Kurang Layak), ahli kegrafikan mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan kriteria (Layak), ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 3,83 dengan kriteria (Sangat Layak), ahli praktisi mendapatkan nilai rata-rata 4 dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut dari keseluruhan nilai yang didapatkan dari 4 validator yang terdiri dari 3 orang dosen dan satu orang guru kelas, mendapatkan nilai rata-rata 3,30 maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita dinyatakan valid dan tidak memerlukan pembongkaran yang signifikan serta "Sangat Layak" digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran Video Animasi

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

Abstract

Based on observations with grade 1 teachers at SD Negeri 54 Banda Aceh, students have difficulty understanding the learning materials, are less active and have not been in the process of learning, and some students are also busy on their own and do not pay attention to the teacher when explaining the learning materials that have been given. This study aims to find out how to develop animated video learning media, in Subthema 1 Living and Lifeless Objects Around Us for valid grade 1 elementary school students. This research is a Research and Development (R&D) research with ADDEI model that includes five rare namely: stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques are carried out using validation techniques to test the feasibility of content experts, graphists, linguists, and practitioners. The results of this study are: has expanded the learning media of animated videos in Subthema 1 Living and Lifeless Objects Around Us for grade 1 elementary students, the average assessment resulting from product validation is: content experts get an average score of 2.4 with criteria (Less Feasible), graphists get an average score of 3 with criteria (Feasible), linguists get an average score of 3.83 with criteria (Very Feasible), expert practitioners get an average score of 4 with criteria (Very Feasible). Based on the validation results from the overall value obtained from 4 validators consisting of 3 lecturers and one class teacher, getting an average score of 3.30, it can be concluded that the animation video learning media in Subtema 1 Living and Non-Living Objects Around Us is declared valid and does not require significant dismantling and "Very Feasible" is used as a medium in learning.

Keywords: COVID Learning Media Video Animation

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih serta semakin banyak orang menggunakannya, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, serta, lebih profesional dalam memilih berbagai inovasi dalam pembelajaran sehingga dalam hal ini dapat mendorong siswa dan dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar secara mandiri maupun pada saat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran didalam di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia pendidikan berfungsi

sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator yang berperan menyediakan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. terdapat beberapa kebutuhan siswa dalam pembelajaran salah satunya yaitu sumber belajar. Sekolah satu dengan sekolah lainya memiliki sumber belajar yang berbeda-beda. Salah satu contoh sumber belajar yang terdapat disekolah yaitu bahan pembelajaran. Berbagai macam sumber belajar disekolah, bahan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa lebih muda memahami atau menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru pada saat berlansungnya kegiatan proses belajar dan mengajar.

Pada sekolah dasar (SD) yang menerapkan kurikulum 2013, kreatifitas seorang guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentu dibutuhkan kebutuhan tersebut berkaitan dengan strategi pembelajaran kurikulum 2013 yang materinya disampaikan dalam bentuk tema. Pembelajaran tematik dalam bentuk integratif kurikulum 2013, tema-tema yang berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Pembelajaran yang telah dilakukan dalam kegiatan proses belajar dan mengajar harus mencapai tujuan selain itu guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat kegiatan proses belajar dan mengajar sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta siswa lebih muda memahami materi yang akan disampaikan serta kompetensi yang hendak dicapai dan dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Media adalah sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya adalah media video.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung oleh sebab itu video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam, untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berbeda, beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih kreatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh Bastiar (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh ahli materi sebesar 81,3% dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta untuk aspek kualitas dan keefektifan media oleh sebesar 82,22% dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 89,5%. Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=17-1 = 16$ diperoleh t tabel =

2,119. Didapat t hitung = 11,054 \geq t tabel = 2,119. Karena t hitung \geq t tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya didukung oleh Fanny dan Suardiman (2013) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) Sekolah Dasar Kelas V menunjukkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dengan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rata-rata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi

Dari beberapa pendapat di atas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Dengan menggunakan video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, serta kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna kemudian penggunaan video animasi ini sangat diperlukan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi siswa lebih memahami materi yang tersampaikan kemudian didukung oleh beberapa kajian terdahulu bahwa dengan menggunakan media video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong kemauan siswa dalam belajar, dan dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru dalam mengajar atau memahami kompetensi yang hendak dicapai serta dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Dari beberapa pendapat di atas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Dengan menggunakan video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, serta kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna kemudian penggunaan video animasi ini sangat diperlukan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi siswa lebih memahami materi yang tersampaikan kemudian didukung oleh beberapa kajian terdahulu bahwa dengan menggunakan media video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong kemauan

siswa dalam belajar, dan dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru dalam mengajar atau memahami kompetensi yang hendak dicapai serta dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas 1 SD Negeri 54 Banda Aceh bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang aktif dan belum bersunggu-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian sebagian siswa juga sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran yang telah diberikan. Dalam hal ini juga didapatkan informasi bahwa guru selama ini dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan media seadanya seperti buku siswa, buku guru, gambar, poster. Sehingga dalam hal ini kurang menarik perhatian siswa serta media yang digunakan sudah biasa dalam kegiatan proses pembelajaran, kemudian disini guru juga belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam kegiatan proses belajar dan mengajar. Selanjutnya apalagi melihat dengan kondisi sekarang yang tengah kita rasakan yaitu covid 19 atau pandemi tentunya disini guru mengajarkan siswa belajar secara daring, dan dapat menggunakan teknologi dalam mengajarkan siswa yaitu salah satunya media pembelajaran video animasi yang diberikan kepada siswa dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan suatu inovasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta dapat mempermudah baik guru maupun siswa dalam proses belajar dan mengajar.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, mampu menarik perhatian siswa, dan aktif serta lebih bersunggu-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna karena, dengan adanya media pembelajaran video animasi yang diberikan disini siswa dapat melihat secara langsung dihadapannya mengenai materi yang disampaikan. Seiring dengan perkembangan zaman bahwa teknologi yang semakin canggih saat ini diharapkan guru semakin profesional dalam menggunakan dan memilih media yang baru bagi siswa serta siswa pun tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran serta orang-orang dapat menggunakannya baik dalam hal belajar maupun hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan lainnya sehingga harus dimanfaatkan oleh setiap guru.

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi, sebagai media pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita untuk siswa kelas 1 SD yang valid.

METODE PENELITIAN

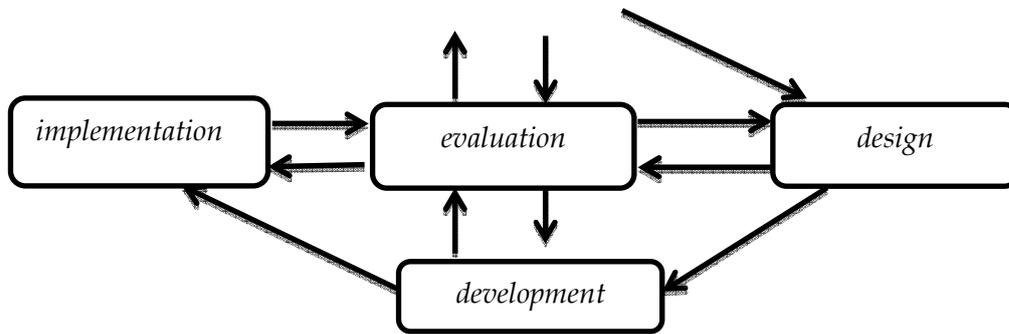
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (model, pendekatan, modul, atau media pembelajaran). Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Sels dan Richey dalam Masyhud, 2016:222-223) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi untuk subtema 1 yaitu benda hidup dan tak hidup di sekitar kita.

Model pengembangan adalah cara yang digunakan dalam menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk secara sistematis, sehingga hasil pengembangan produk akan memiliki nilai guna yang tinggi. Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation*), sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran sistematis yang diadaptasi dari Romiszowski. Romiszowski 1996 (dalam Tegeh dkk, 2014:41) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosudural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (*analyze*): (2) perancangan (*design*): (3) pengembangan (*development*): (4) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)

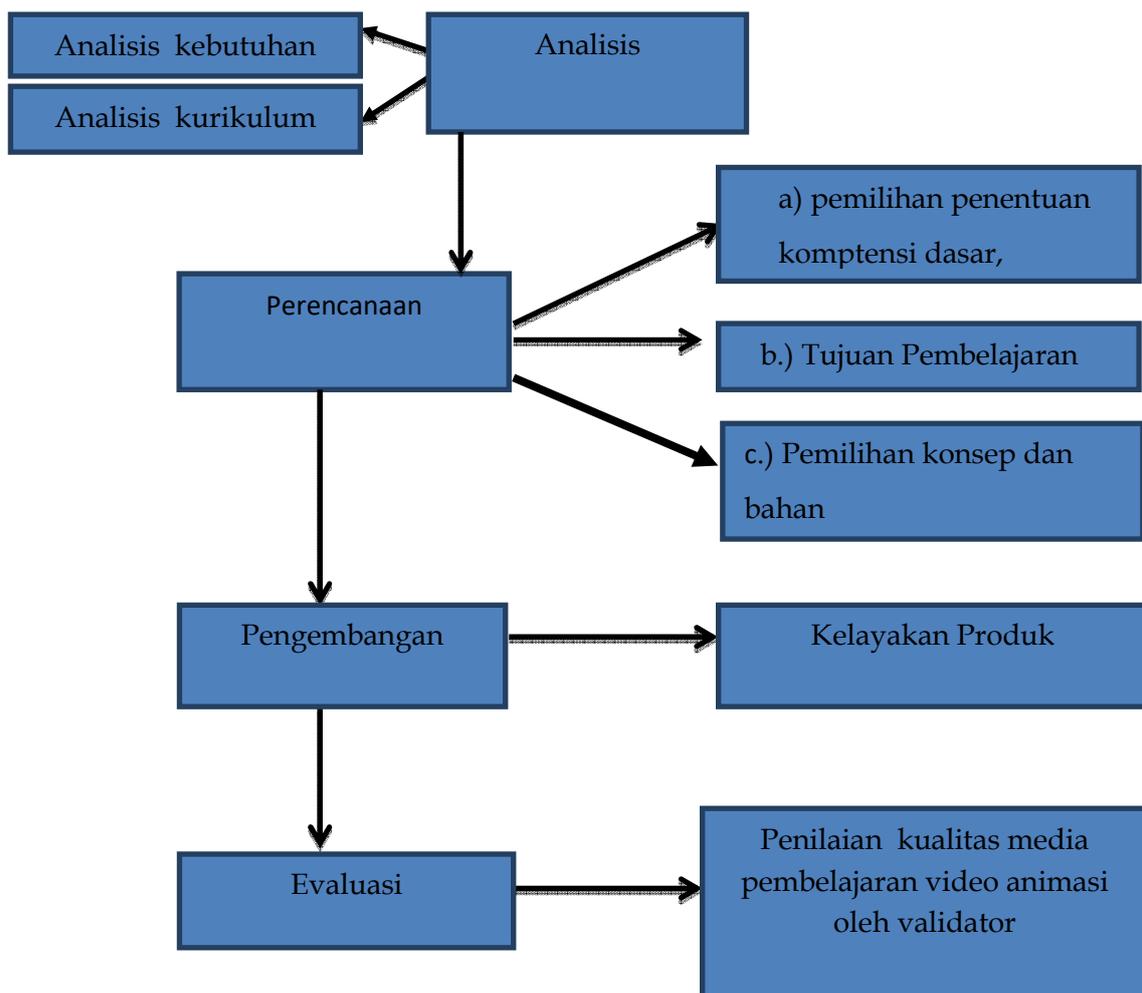
Langka-langka umum penelitian dan pengembangan dapat dilihat dalam skema berikut :

analyze



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Tegeh 2014:42).

Namun dikarenakan dengan melihat kondisi sekarang yang tengah kita rasakan yaitu pandemi atau covid-19 maka, tahapan dihentikan sampai pada tahap pengembangan yaitu evaluasi hasil validasi isi, kegrafikan, bahasa, dan praktisi. Dari tahapan penelitian pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut:



a. Tahap I : Analisis (*analyze*)

Tahap pertama ini yaitu analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan yang merupakan tahap utama pada penelitian untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada siswa dan analisis kurikulum yang digunakan. Pada tahapan analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di SD 54 Banda Aceh, serta dapat memberikan masukan kepada peneliti agar bias mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan di sekolah tersebut.

b) Tahap II perancangan (*desing*)

Pada tahap ini merupakan tahapan selanjutnya dari tahap analisis pada tahap ini peneliti akan melakukan perencanaan yang akan dipilih serta dapat dilakukan dengan rangka acuan diantaranya (a) pemilihan penentuan kompetensi dasar, (b) tujuan pembelajaran, dan (c) pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan atau penyusunan media video animasi berdasarkan pernyataan tersebut, maka perancangan difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan kompetensi dasar tujuan pembelajaran dan pemilihan konsep dan bahan yang diperlukan dalam penyusunan media video animasi.

c) Tahap III Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran video animasi, yang dapat di edit dengan menggunakan aplikasi. Sehingga dalam tahapan ini merupakan pengabungan antar video, teks, serta gambar yang diperlukan dalam pembuatan video animasi yang dirancang oleh peneliti. Kemudian media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa validator diantaranya yaitu ahli isi, ahli bahasa, ahli kegrafikan dan ahli praktisi.

d) Tahap V Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas mengenai produk yang telah dikembangkan serta dapat melihat kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sehingga dalam tahapan ini dilakukan dalam rangka menyempurnakan suatu produk yang telah dikembangkan dan evaluasi yang telah dilakukan yaitu berupa penilaian yang diberikan oleh beberapa

validator untuk melihat kualitas berupa media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

$$P = \frac{\sum x}{N}$$

Sumber Arikunto, (2006:239-243)

Keterangan

P = Rata-rata

$\sum x$ = Ferekuensi dari setiap jawaban angket

N = Jumla seluruh item angket

Kriteria kevalitan data angket penilaian ahli isi, ahli bahasa, ahli kegrafikan dan ahli praktisi terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut Arikunto (2006).

Tabel 3.2 Sekala Kelayakan

Nilai	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat Layak
2,51 - 3,25	Layak
1,76 - 2,50	Kurang Layak
1,00 - 1,75	Tidak Layak

Sumber Arikunto, (2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, dan Evaluasi. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

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

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita khususnya berbagai jenis benda di sekitar adalah karena pada saat proses pembelajaran siswa dituntut untuk mencatat dan memahami materi sebanyak- banyaknya khususnya materi jenis benda di lingkungan sekitar.

Dalam pembelajaran guru belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa belum biasa memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk menemukan solusi dengan cara mendesain atau mengembangkan video animasi suatu produk yang dapat memperlunakkan siswa, membantu didalam proses pembelajaran dan dapat memberi motivasi bagi guru untuk kreatif dalam membuat inovasi pembelajaran sehingga para peserta didik tidak merasa bosan dan siswa lebih memahami mengenai materi.

b. Hasil Analisis Kurikulum

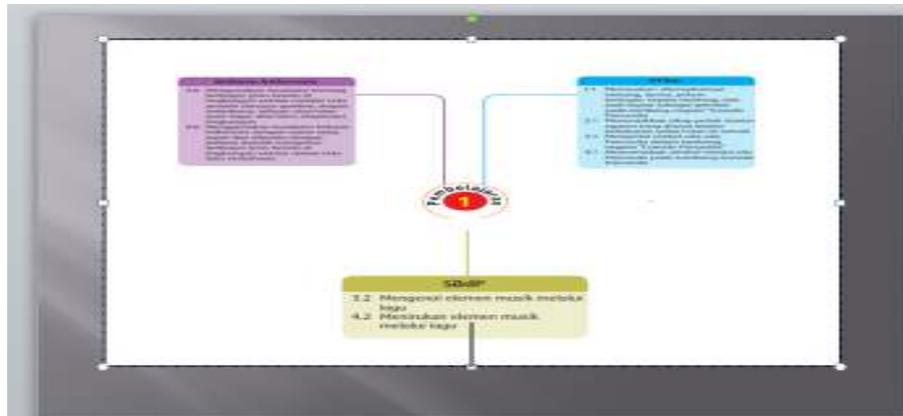
Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SD 54 Banda Aceh. Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SD 54 Banda Aceh menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2018, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2018.

2. Hasil Design (Perancangan)

Pada tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang video animasi dua dimensi yang akan dikembangkan. Desain produk dibuat dengan menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan atau penyusunan media video animasi. Ada 3 tahap perancangan ini, diantaranya: pemilihan penentuan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan atau penyusunan media video animasi.

a.) Pemilihan penentuan kompetensi dasar

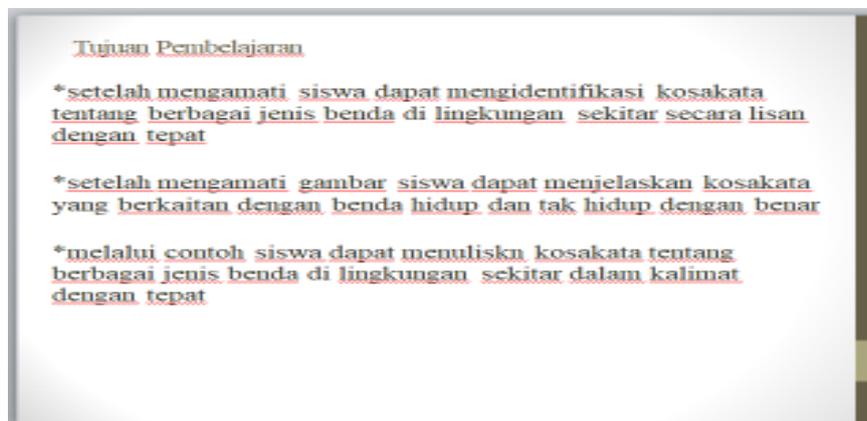
Berikut pemilihan penentuan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi yang akan dibuat.



Gambar 4.1 Kompetensi Dasar

b.) Tujuan pembelajaran

Berikut tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam pembuatan atau penyusunan media pembelajaran video animasi.



Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran

c.) Pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan atau penyusunan media video animasi

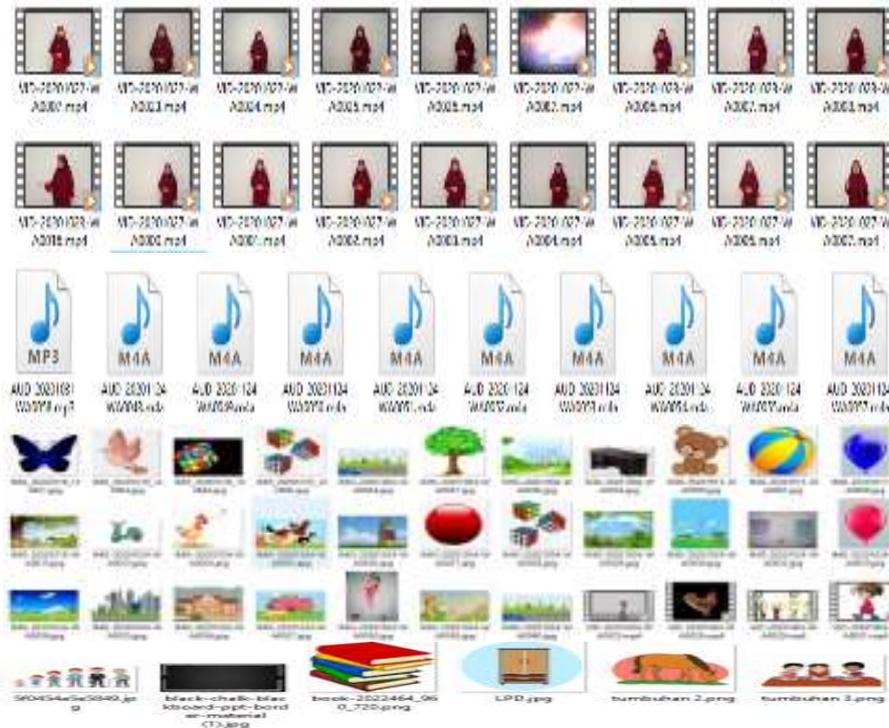
Berikut ini pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan atau penyusunan media video animasi

1. Persiapkan konsep dan Bahan
2. Cari dan Instal aplikasi KineMaster
3. Buat Project dan Pili Aspek Rasio
4. Pilih Media yang Diedit
5. Tambahkan Layar Berupa Efek, Teks, dan Sebaginya

6. Ambil dan Tambahkan Foto dan video
7. Gunakan pemangkasan
8. Exsport dan Share

1. Persiapkan konsep dan Bahan

Pada tahap ini dalam proses pembuatan video animasi terlebih dahulu dapat persiapkan konsep dan bahan yang akan dipili dalam pembuatan media video animasi atau MP4.



Gambar 4.3 Kumpulan Konsep dan Bahan

2. Cari dan Instal aplikasi KineMaster

Dalam pembuatan media pembelajaran video animasi atau MP4 disini terlebih dahulu dapat mencari dan menginstal aplikasi KineMaster agar lebih muda dalam mengedit media pembelajaran video animasi kemudian setelah diinstal kita dapat mengklik buka dalam menggunakan aplikasi KineMaster



Gambar 4.4 Aplikasi KineMaster yang telah diinstal dalam pembuatan video animasi.

3. Buat Project dan Pili Aspek Rasio

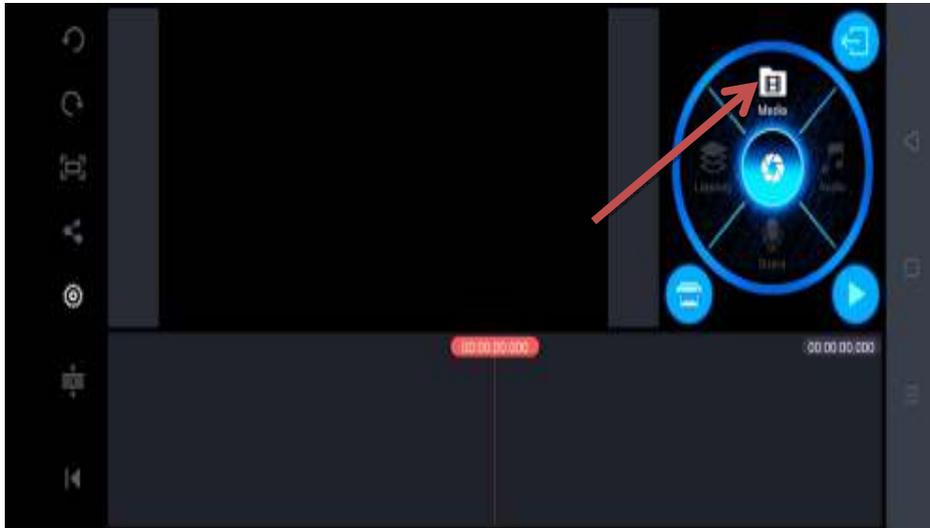
Selanjutnya setelah membuka aplikasi kinemaster maka layar terlihat seperti pada gambar berikut, kemudian dalam pembuatan media video animasi disini terlebih dahulu harus memili Aspek Rasio yang sesuai dengan video yang dibuat.



Gambar 4.5 Memilih aspek rasio pada tahap awal dalam membuka atau menggunakan aplikasi KineMaster

4. Pilih Media yang Diedit

Kemudian dalam pembuatan video animasi setelah memilih aspek rasio maka selanjutnya disini kita dapat klik media yang akan dipilih menjadi latar atau background pada layar video, kemudian kita dapat mengedit



Gambar 4.6 Klik Media yang akan dipilih menjadi latar atau background pada video kemudian kita dapat mengedit

5. Tambahkan Layer Berupa Efek, Teks, dan Sebaginya

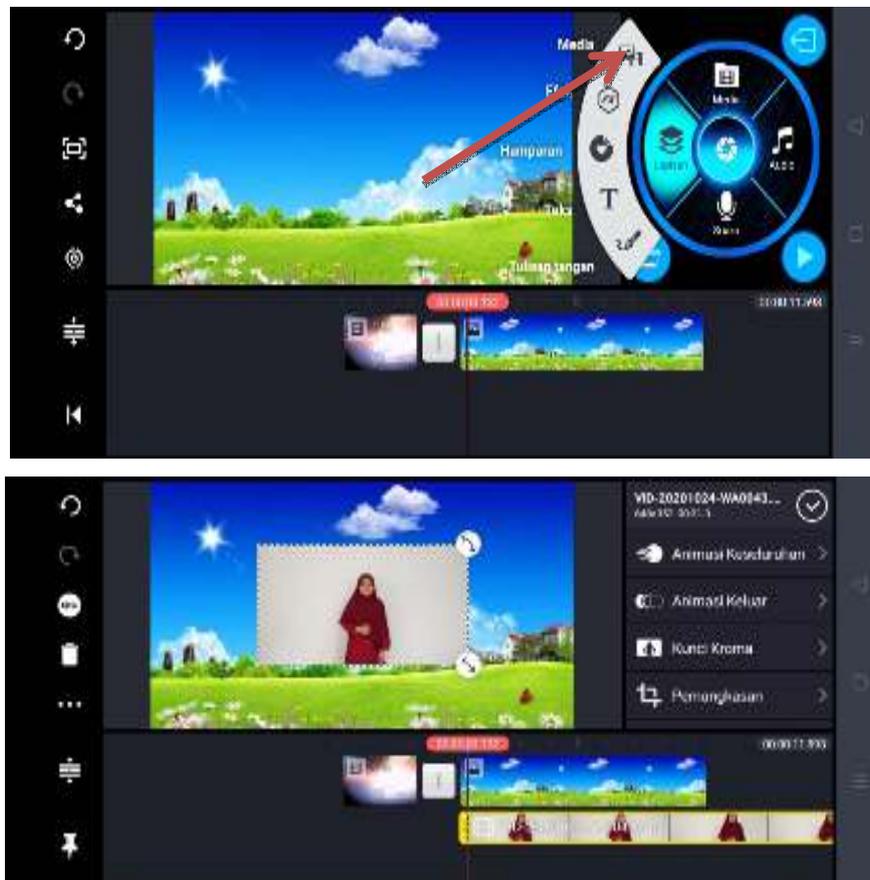
Selanjutnya setelah membuka atau mengklik media maka, layar yang terlihat seperti pada gambar dibawah ini, selanjutnya kita dapat mengklik lapisan sehingga kita dapat menambahkan Layer Berupa Efek, Teks, dan Sebaginya.



Gambar 4.7 Layer Berupa Efek, Teks dan sebagainya

6. Ambil dan Tambahkan Foto dan Video

Selanjutnya apabila bila kita telah memilih media atau sebagainya maka, selanjutnya dapat menambahkan foto atau video yang akan diedit melalui aplikasi kinemaster seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.7 Tambahkan Foto dan Video

7. Gunakan Pemangkasan

Selanjutnya dalam pembuatan video animasi dan telah menambahkan berupa foto atau video yang akan diedit melalui aplikasi kinemaster maka, gambar yang akan muncul seperti pada gambar dibawah ini dan dalam pembuatan video ini kita dapat mengubah layar yang terdapat dalam video dengan memilih atau klik pemangkasan agar gambar yang kita masukan tidak lagi terlihat ada layar putih dibelakang foto atau video yang akan di edit serta klik kunci kroma yang terdapat pada layar dan klik tanda centang untuk mengubah gambar dan gambar selanjutnya dapat kita lihat pada langkan atau tahapan selanjutnya



Gambar 4.8 Pemangkasan pada pembuatan media pembelajaran video animasi

8. Exsport dan Share

Selanjutnya apabila foto atau video yang telah diedit sesuai dengan langka atau atau tahapan pembuatan video animasi maka Pilihlah revolusi frame rate yang sesuai keinginan dan Exsport dan share dalam bentuk video atau MP4.



Gambar 4.9 Exsport dan Share dalam bentuk MP4.

3. Hasil Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita yang telah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media pembelajaran video animasi direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Validator terdiri dari 3 dosen dan 1 ahli praktisi, yaitu ahli isi Zaki Al Fuad, M.Pd, dosen ahli bahasa yaitu Teuku Mahmud, M.Pd, dosen ahli kegrafikan yaitu Aprian Subhanato, M.Pd, dan ahli praktisi yaitu Ani, S.Pd.

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

a. Hasil Validasi Ahli Isi

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Dosen Pertama

No	Kriteria Penilaian	Nilai
Isi		
1.	Kesesuaian materi pada media video animasi dengan materi pokok dan kompetensi dasar (KD)	3
2.	Video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
3.	materi yang disajikan dalam video sesuai dengan isi dan tingkat pemahaman siswa	3
4.	Kesesuaian video animasi yang dibuat sesuai dengan konsep	3
5.	Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	1
Jumlah		12
Rata-rata		2,4

Berdasarkan hasil validasi mengenai isi media pembelajaran video animasi diperoleh kriteria penilaian isi secara keseluruhan dengan skor 2,4 sehingga jika dilihat dari kualitas media pembelajaran video animasi mendapatkankriteria “Kurang Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Kefrafikan

Pada validasi ahli kegrafikan ini yang menjadi validator pada penilaian ini adalah, Aprian Subhannanto, M.Pd. validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli kegrafikan terhadap produk media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita yang dikembangkan. Pelaksanaan validasi dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, klasifikasi ahli isi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Dosen Kedua

No	Kriteria Penilaian	Nilai
Kefrafikan		
1.	Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar siswa	4
2.	Kesesuaian warna, tampilan, dan background dapat mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	2
3.	Kesesuaian penggunaan pemilihan font (jenis dan ukuran), serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca	3
4.	Keselarasannya antara suara dengan gambar	3
Jumlah		12
Rata -rata		3

Berdasarkan hasil validasi mengenai Kefrafikan yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi diperoleh kriteria penilaian Kefrafikan secara keseluruhan dengan skor 3 sehingga jika dilihat dari kualitas media pembelajaran video animasi mendapatkankriteria “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada validasi ahli bahasa ini yang menjadi validator pada penilaian ini adalah, Teuku Mahmud, M.Pd. validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli bahasa terhadap produk media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita yang dikembangkan. Pelaksanaan validasi dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, klasifikasi ahli isi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Dosen Ketiga

No	Kriteria Penilaian	Nilai
Bahasa		
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	4
2.	Pengunaan bahasa tepat dan santun	4
3.	Pengunaan bahasa secara efektif dan efisien	3
4.	Ketetapan dialog/ teks dengan cerita/ materi	4
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	4
6.	Kalimat yang digunakan sederhana	4
Jumlah		23
Rata -rata		3,83

Berdasarkan hasil validasi mengenai bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi diperoleh kriteria penilaian bahasa secara keseluruhan dengan skor 3,83 sehingga jika dilihat dari kualitas media pembelajaran video animasi mendapat kriteria "Layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Pada validasi ahli praktisi ini yang menjadi validator pada penilaian ini adalah, Ani, S.Pd, validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian isi, kegrafikan, dan bahasa yang terdapat pada produk media pembelajaran video animasi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita yang dikembangkan. Pelaksanaan validasi ini dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2020. Berdasarkan angket yang telah diisi, klasifikasi ahli isi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Praktisi

No	Kriteria Penilaian	Nilai
A.	Isi	
1.	Kesesuaian materi pada media video animasi dengan materi pokok dan kompetensi dasar (KD)	4
2.	Video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Materi yang disajikan dalam video sesuai dengan isi dan tingkat pemahaman siswa	4
4.	Kesesuaian video animasi yang dibuat sesuai dengan konsep	4
5.	Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4
B.	Kegrafikan	
6.	Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar siswa	4
7.	Kesesuaian warna, tampilan, dan background dapat mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	4
8.	Kesesuaian penggunaan pemilihan font (jenis dan ukuran), serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca	4
9.	Keselarasan antara suara dengan gambar	4
C.	Bahasa	

10	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	4
11.	Penggunaan bahasa tepat dan santun	4
12.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4
13.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	4
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	4
15.	Kalimat yang digunakan sederhana	4
Jumlah		60
Rata-rata		4

Berdasarkan hasil validasi mengenai isi, Kegrafikan, bahasa dan praktisi yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi diperoleh kriteria penilaian secara keseluruhan dengan skor 4 sehingga jika dilihat dari kualitas media pembelajaran video animasi mendapatkankriteria “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini dalam produk media pembelajaran video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita adalah: telah mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran untuk siswa kelas 1 SD, rata-rata penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli isi mendapatkan nilai rata-rata 2,4 dengan kriteria (Kurang Layak), selanjutnya penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli kegrafikan mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan kriteria (Layak), kemudian dilanjutkan dengan penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 3,83 dengan kriteria (Sangat Layak), dan penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli praktisi mendapatkan nilai rata-rata 4 dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut dari keseluruhan nilai yang didapatkan dari 4 validator yang terdiri dari 3 orang dosen dan satu orang guru kelas, mendapatkan nilai rata-rata 3,30 maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita dinyatakan valid dan tidak memerlukan pembongkaran yang signifikan serta (Sangat Layak) digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Peraktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ali, M 2014 *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung Penerbit Baru Alengsindo Bandung.
- Adkhar, Bastiar 2015. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*.(Skripsi)
- Arsyad, Azhar, 2014 *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar, 2012 *Pengembangan Media Video Animasi pada Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV SDN Sidorejo Banyuwangi (Skripsi)* Universitas Jember
- Baktioarso, S. 2015 *Setrategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Basak Bagmala, Yucehan Yucesoy, Ahmet Yiskmis. Using Animations as a Means of Enhancing Learning of Individual with Special Needs. *Journal. Volume 7, Issue 3, Pages 670-677, ISSN 2217-8309, DOI: 10.18421/TEM73-26, August 2018.*
- Chaer, Abdul. 2011. *Ragam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmanta, G., W. Suwanra, dan D.P Parmiti, 2016. *Pengembangan video Pembelajaran Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas VI Negeri Bayungi (Skripsi)*
- Daryanto, 2010. *Pengembangan Media Video Animasi pada Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV SDN Sidorejo Banyuwangi (Skripsi)* Universitas Jember
- Djiwanjono, Soenarjdi. 2011. *Tes Bahasa: Pegangan bagi pengajar bahasa*.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fanny, A. M dan S. P Suardiman 2013 judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) Sekolah Dasar Kelas V Jurnal Prima Edukasia, Volume 1- Nomor 1, 2013
- Ismi Fatimatus Zaro Utarianti, Sri Wahyuni, Siti Zaenab 2015 *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam materi Sistem Pernafasan pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang*. (Skripsi)
- Khadijah, 2015 *Media Pembelajaran AUD*. Medan :Perdana Puplishin
- Mashyud, M.S 2016 *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan LPMPK
- Munadi, Y. 2012 *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta. Gaung Persada press.

- Musfiqon (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK.*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Negeri 3 Surabaya Volume 04 Nomer 03 Tahun 2015, 943-949
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014 *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi.* Yogyakarta:BPFE-Yogyakarta
- Putri, R.A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg And Gall.* Skripsi. Jember: Universitas Jember.Jurnal Edukasi 2018, V(1): 19-23
- Prayogo Dwi Priyo (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah Condongcatur (Skripsi)*Universitas Negeri Yogyakarta
- Setyari Linda *Pengembangan Video Animasi Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas V SD Suderejo Bayuwangi.(Skripsi)* Universitas Jember.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sujana dan Rivai (2009)*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK.*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Negeri 3 Surabaya Volume 04 Nomer 03 Tahun 2015, 943-949
- Sudjana & Rivai Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning.* Vol.7 (2) pp. 121-128.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND.* Cetakan ke 17 Bandung:Alfabeta.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2009 *Media Pembelajaran. Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh , I. M., I. N. Jampel , dan K. Pujawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta:graha Ilmu
- Wati, Ega Rima, 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta:Kata Pena
- Ridwan, M., I Kusumaningrum, dan R. Apdeni. 2013. *Pengembangan Video Animasi Tutorrial sebagai media pembelajaran Mata Diklat Autocad Dasar.* Jurnal Teknik. 1 (2) 162-169. <http://ejournal.Unp.ac.id/index.php/cived/article/view/1854> [Diakses pada 3 Agustus 2017].
- Yumarlin, M, Z. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekola Dasar.* Jurnal teknik .2(1) 61-68. http://jurnal.teknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/9_Yumarlin.pdf [diakses pada 29 Juli 2017]