



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD PADA MATA PELAJARAN IPAS

Rohimat¹⁾, Nurjumiati^{2)*}, Syahriani Yulianci³⁾, Sri Hardianingsih⁴⁾, Nurhairunnisah⁵⁾

^{1,2,3,4}STKIP Taman Siswa Bima

⁵Universitas Samawa

*E-mail: nurjumiati100@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menguji kelayakan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Untuk menguji kepraktisan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Untuk menguji keefektifan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Video animasi ini disusun dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE. Tingkat kelayakan video animasi diperoleh dari validator ahli media dan validator ahli materi yang dianalisis serta diperoleh nilai standard gain dan kriteria penentuan keefektifan sebagai peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) telah dihasilkan Media Video Animasi yang layak digunakan, ditinjau dari penilaian kelayakan oleh validator materi yaitu 90% dengan kategori (sangat layak) dan validator media memperoleh skor 84,7% (sangat layak) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD kelas IV; (2) Kepraktisan media video animasi dengan kategori (sangat praktis) dengan skor sebesar 93,5; (3) peningkatan hasil keefektifan belajar IPA siswa melalui Media Video Animasi sebesar 70 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Vidio Animasi; Hasil Belajar; IPAS.*

Abstract

This study aims to: (1) Test the feasibility of animated video media in improving student learning outcomes. (2) Test the practicality of animated video media in improving student learning outcomes. (3) Test the effectiveness of animated video media in improving student learning outcomes. This animated video was compiled using the ADDIE model research and development method.. The level of feasibility of the animated video was obtained from the media expert validator and the material expert validator who were analyzed and obtained the standard gain value and criteria for determining effectiveness as an increase in student learning outcomes. The results of this study are as follows: (1) Animated Video Media has been produced that is suitable for use, reviewed from the assessment of suitability by the material validator, namely 90% with the category (very suitable) and the media validator obtained a score of 84.7% (very suitable) to improve the science learning outcomes of grade IV elementary school students; (2) The practicality of animated video media with the category (very practical) with a score of 93.5; (3) the increase in the effectiveness of students' science learning through Animated Video Media is 70 with the moderate category.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi (Muktapa, 2021). Saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan pokok bagi berbagai kalangan, termasuk orang tua, anak muda, pekerja, dan bahkan pengangguran. Penggunaan teknologi melibatkan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi terjadi dengan cepat, hal ini tentunya akan



memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat luas, khususnya peran ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan (Akbar & Noviani, 2019).

Sektor pendidikan perlu terus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan baik kualitas maupun jumlah pembelajaran (Lailia dkk, 2023). Suatu langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, dengan fokus utama pada pemenuhan kebutuhan siswa dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Saputra & Stiawan, 2024).

Pendidik harus menciptakan kreativitas dalam mencapai suatu pembelajaran di era teknologi ini salah satunya adalah media video animasi (Andrasari dkk, 2022), (Kotimah, 2021). Media video animasi juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021), (Sukarini & Manuaba, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Inpres 1 Ntonggu pada hari senin, 18 Maret 2024, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya, penggunaan media video animasi yang belum optimal yang menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam memperhatikan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru dan kurangnya kefokusannya siswa saat materi dijelaskan, sehingga siswa bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar. Hal ini tentu akan berimbas pada hasil belajar siswa dimana rata-rata hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Inpres 1 Ntonggu masih tergolong rendah yakni 62% dibawah KKM. Dalam tingkatan ketercapaian KKM pada mata pelajaran IPAS masih rendah dari 21 siswa hanya 13 orang yang mencapai KKM. Sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, termasuk LCD proyektor. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh para guru, karena mereka masih menggunakan media sederhana seperti kertas atau barang-barang yang tidak terpakai.

Berdasarkan tantangan yang dihadapi, peneliti berencana untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran guna mendukung proses kegiatan belajar mengajar di SDN Inpres 1 Ntonggu. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Mengingat ketersediaan sarana dan prasarana seperti LCD, komputer, atau laptop, serta kemudahan pengoperasian bagi guru, peneliti meyakini bahwa pengembangan media video animasi ini dapat diimplementasikan dengan baik di SDN Inpres 1 Ntonggu.

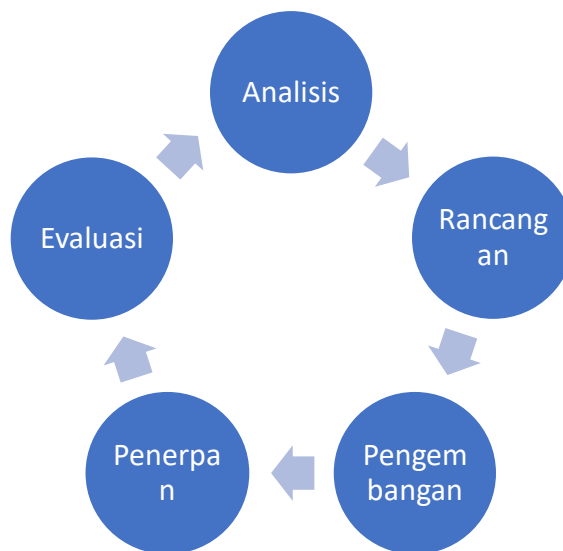
Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memasukkan elemen gerak dan animasi, sehingga dapat memikat perhatian siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, pertimbangan lain dalam pemilihan media video animasi ini adalah respons dari siswa Sekolah Dasar. Mengingat kecenderungan mereka yang lebih menyukai hal-hal yang menarik dan lucu, video animasi ini akan disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar untuk memastikan daya tarik dan relevansinya. Oleh karena itu, penting bagi media yang digunakan dalam pembelajaran untuk sesuai dengan sasaran dan efektif, sehingga materi yang disampaikan dapat di pahami dengan baik. Pengembangan video animasi bertujuan agar siswa tidak hanya lebih tertarik, tetapi juga memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Nurhasanah dkk, 2024) (Komara dkk, 2022).

Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara (Galuh dkk, 2022), (Yuniasih dkk, 2022). Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya (Hasbina & Putri, 2024). Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai *viewer* atau penyimak. Tiap-tiap gambar itu disebut *frame*. Video animasi merupakan sebuah gambar bergerak, yang dimana gambar tersebut bergerak secara runtut dan saling berhubungan. Berdasarkan latar belakang di

atas, maka penelitian ini di fokuskan pada “pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Inpres 1 Ntonggu pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

METODE

Adapun rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Murni & Yasin, 2021). Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Adapun tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun prosedur pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 1 Ntonggu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis-design-development-implementation-evaluation*) dapat dilihat pada gambar 1 berikut.:



Gambar 1 Prosedur Pengembangan

Subjek diuji pengaruh (efektifitas) penggunaan video animasi. Uji ini dilakukan menggunakan desain eksperimen yang dilakukan Dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah Menggunakan produk pengembangan (*pre-test* dan *post-test*) Dimaksudkan produk pengembangan sebagai bahan uji coba dan Mengetahui pengaruh video animasi ini. Adapun desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

<u>Subjek</u>	<u>Pre-test</u>	<u>Perlakuan</u>	<u>Post-test</u>
One grup	O1	X	O2

Gambar 2. Desain penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil rekapitulasi validasi media aspek penilaian pada tampilan memiliki persentase keseluruhannya yaitu 90,5% dengan tingkat validasi sangat baik dan dengan keterangan sangat layak tidak perlu revisi Setelah dilakukan validasi ahli media.

Hasil rekapitulasi validasi materi, penilaian pada aspek kualitas materi pembelajaran memiliki presentase 85% dengan tingkat validasi sangat baik dan dengan keterangan sangat layak, tidak perlu revisi. Pada aspek penilaian isi memiliki presentase 90% dengan tingkat validasi sangat baik dan dengan keterangan sangat layak.

Sebelum mengimplementasikan media video animasi yaitu peneliti membagikan *pre-test* kepada semua siswa di kelas IV pada tanggal 15 Juli 2024 untuk mengetahui atau menguji pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan.

Langkah selanjutnya adalah penerapan media video animasi. Setelah penerapan media video animasi selanjutnya peneliti membagikan *post-test* hasil belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan media video animasi. Adapun hasil rekapitulasi *pretest* dan *post-test* siswa yaitu pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-Test* Uji N-Gain

No	Tes	Nilai Rata- rata (Mean)	Ket	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	<i>Pre-Test</i>	57,75	2	18
2	<i>Post-Test</i>	87,5	19	1

Untuk menghitung peningkatan kemampuan hasil belajar siswa terhadap media video animasi yaitu menggunakan rumus uji N-gain. Hasil uji N-gain ditampilkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perolehan N-Gain Ternormalisasi

Rata-rata nilai Pretest	Rata-rata nilai Posttest	Skor N- Gain	Kategori
57,75	87,5	0,704	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan *post-test* dan *pre-test* menggunakan rumus N-gain di atas, diperoleh hasil 0,704 dengan kategori sedang yaitu $0,3 < (g) < 0,7$ Jadi media video animasi memiliki tingkat keefektifan sedang dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SD.

B. Pembahasan

Rata rata presentase kepraktisan media Video Animasi dari peserta didik yang didapatkan yaitu sebesar 93,5. Sehingga nilai yang didapatkan masuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan dari dari pengisian lembar angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media Video Animasi pada materi Bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah dasar.

Media video animasi berupa video ini dikembangkan sebagai salah satu solusi dari berbagai masalah terkait dengan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa (Sari, 2021). Media video animasi berupa video ini memuat tema 4 “Bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya” dengan 1 sub tema. Dalam Media video animasi berupa video memuat 8 kali pertemuan proses pembelajaran. PjBL dipilih karena salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa serta hasil belajar siswa. PjBL merupakan model belajar secara kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan dan membuat dokumen.

Media video animasi yang digunkan dalam proses pengajaran memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam proses



pembelajaran, siswa menjadi fokus dan selalu menyimak terhadap tayangan video animasi, alasannya karena video animasi yang ditampilkan menarik perhatian siswa dari segi desain, tampilan materi yang menarik. Sehingga siswa memahami materi yang ditampilkan video animasi ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest siswa sebesar 87,5 dikategorikan baik dan hanya 1 siswa yang tidak tuntas selebihnya 18 siswa yang tuntas.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil analisis peningkatan dari perhitungan N-gain diperoleh dari nilai tes kemampuan hasil belajar siswa sebesar 0,704 berdasarkan kriteria interpretasi N-gain $0,3 < (g) < 0,7$. Media interaktif berupa video animasi dikategorikan sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media interaktif berupa video animasi sedang dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SD

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih terhadap guru wali kelas IV SDN Inpres 1 Ntonggu, validator media dan materi yang telah memberikan masukan dan perbaikan terhadap media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2).
- 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.
- Hasbina, B. A., & Putri, M. R. (2024). Analisis Pola Komunikasi Keluarga Pada Film Animasi Encanto. *Jurnal Mahasiswa Sosial Humaniora*, 1(1), 17-37.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD pada era revolusi industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10-19.
- Muktapa, M. I. (2021). Implikasi filsafat ilmu dan etika keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan modern. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 3(2), 20-29.
- Murni, A. W., & Yasin, F. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6196-6210.
- Nurhasanah, N., Arni, Y., Ramadhani, R. A., Sania, S., & Laras, L. (2024). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Terbentuknya Pelangi di Sekolah



- Dasar Negeri 1 Rengas Pitu. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1181-1188.
- Saputra, A. A., & Stiawan, A. (2024). Kajian Review Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka dalam Implikasinya Terhadap Pembelajaran di Masa Mendatang. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 5(1), 1-17.
- Sari, R. T. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media video animasi Powtoon terhadap hasil belajar matematika materi SPLDV pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021. *Dharma Pendidikan*, 16(2), 59-68.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Yuniasih, N., Iswahyudi, D., & Ngailo, Y. (2022, November). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SDN Bandungrejosari 3 Malang. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 6, No. 1, pp. 1-7).