

## **PENGARUH VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER DALAM EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SD**

*(Development of Animaker-Based Animated Video Learning Outcomes of Elementary School 5<sup>th</sup>  
Grade Students in Natural Science Subjects)*

Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah, Lukman Nulhakim  
Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

liakurniasih@gmail.com

### ***Abstract***

This research was conducted to produce learning media that are in accordance with teaching materials. The method used is the method of research and development (R&D). development of learning media focused of science subjects for fifth grade students at SDN 1 Sumurbatu. Determine the validation of learning media and teaching materials carried out by media experts and material experts. Product and material validity results by the two experts show a very feasible category. The media experts score was 85% and the learning material experts score on teaching materials, the trial was carried out through pre-test and post-test questions in class V SDN 1 Sumurbatu. The pre-test score was 47,5 and the post-test score was 79,2 which indicated it was very feasible to use. Positive response to animaker-based animated video learning media shown by students with a percentage of 90% and 85% of the teacher's assessment. This shows that the developed learning media has a significant influence on the effectiveness of student learning. Based on the results of the analysis of the two experts and the student test, animaker-based animated video learning media meets the criteria to be used as a science learning media in class V SD.

Keywords: animated videos, animaker-based, R&D methods.

### ***Abstrak***

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan media pembelajaran berfokus pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SDN 1 Sumurbatu. Menentukan validasi media pembelajaran dan materi ajar dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validitas produk dan materi oleh kedua ahli menunjukkan kategori yang sangat layak. Nilai ahli media adalah 100% dan nilai ahli materi pembelajaran adalah 100%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pada materi ajar, uji coba dilakukan melalui pertanyaan pre-test dan post-test di kelas V SDN 1 Sumurbatu. Skor pre-test adalah 47,6% dan skor post-test adalah 84,4% yang menunjukkan sangat layak untuk digunakan. Respon positif terhadap media pembelajaran video animasi berbasis animaker yang ditunjukkan oleh siswa dengan presentase 87,2% dan 85% dari penilaian guru. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji siswa, media pembelajaran video animasi berbasis animaker telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SD.

Kata kunci: video animasi, berbasis animaker, metode R&D.

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. 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 (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 1 Sumurbatu, yang dilakukan oleh peneliti ditemukan permasalahan berupa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media yang diterapkan dalam pembelajaran masih belum sesuai dengan materi yang disampaikan, khususnya materi pembelajaran “alat pernapasan pada manusia”. Media pembelajaran masih berupa gambar alat pernapasan yang terdapat pada buku.

Tingkat keefektifan penggunaan media tersebut rendah dengan ditandai sebagian besar siswa kurang mampu memahami materi dengan baik dan nilai yang mayoritas rendah dan belum dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan oleh sekolah yakni nilai 65. Pada hasil belajar 20 siswa, hanya 6 siswa saja yang memenuhi KKM dengan ketuntasan belajar secara klasikal 56%, selebihnya yaitu 14 siswa dengan ketuntasan belajar secara klasikal 44% masih dibawah KKM. Berdasarkan keadaan tersebut pembelajaran berjalan tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker. Husni (2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Video Animasi tampak menarik dengan pemaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam

memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015:295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media video animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, memunculkan ide pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi pembelajaran alat pernapasan pada manusia. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penerapan media pembelajaran video animasi, keefektifan, nilai siswa serta respon yang diberikan siswa. Pengembangan media pembelajaran video animasi diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. (1) Bagi siswa, diharapkan mampu dengan memahami konsep volume bangun ruang dan meningkatkan minat belajar matematika. (2) Bagi guru, media video animasi mampu dijadikan sebagai media pembelajaran alternative dan memudahkan dalam menyampaikan materi volume bangun ruang. (3) Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi mampu dijadikan pilihan dalam menyampaikan pembelajaran, dan (4) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan produk pembelajaran berbasis animasi.

Peneliti berinisiatif membuat satu media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Animaker* untuk melengkapi dan menambah media pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan informasi lain, tidak hanya dari buku paket dan guru saja. Media animasi ini adalah salah satu media elektronik berupa video yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan atau informasi-informasi dalam bentuk animasi yang menarik. tidak lupa peneliti menyisipkan karakter di dalam media tersebut dengan berbasis elektronik yang dapat diakses melalui handphone dan laptop. Media *video*

*animasi* ini dirancang dengan menggunakan aplikasi khusus sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar.

Dalam mengajar seorang guru memiliki akses yang luas dalam mengembangkan materi yang diajarkannya kepada siswa termasuk penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah seorang guru mengkomunikasikan tujuan dan maksud dari materi tersebut sangat mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar siswanya. Dibuatnya penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kepada guru dan siswa seberapa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan respon siswa dalam penerapan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada kelas V materi alat pernapasan pada manusia di SDN 1 Sumurbatu

## **B. KAJIAN TEORETIK**

### **1. Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien. Istilah media dan juga sumber belajar terkadang dapat tertukar pemakaian dan pemaknaannya. Hal ini dapat lebih mudah dimengerti karena media dan sumber belajar mempunyai hubungan atau keterikatan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa orang, pesan, alat, bahan, lingkungan dan teknik.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012: 26) pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit media adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Arti luas media, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan

suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai penghubung pemberi atau penyampai pembelajaran kepada penerima pembelajaran. Musfiqon (2012: 28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media menjadi penyampaian pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh.

## **2. Video Animasi**

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi bisa juga diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Munir 2017: 178).

## **3. Animaker**

Animaker adalah sebuah *platform* atau *software* pembuat animasi berbasis *online*. Dalam aplikasi ini telah tersedia berbagai macam *background* dan karakter yang dibutuhkan. Keunggulan dari media video adalah memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar Delila (2020: 5).

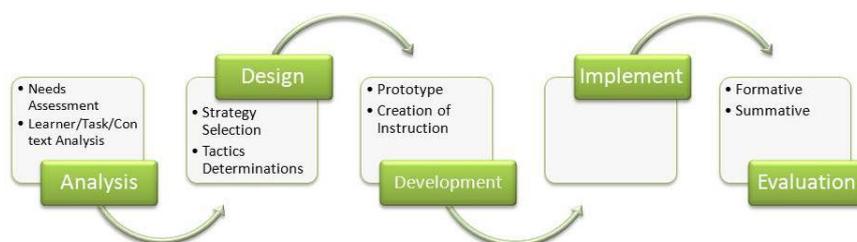
## **4. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai

tujuan pembelajaran (Afifatu, 2015: 17). Deassy dan Endang (2018 : 2) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan. Pardomunan (2008: 8) berpendapat bahwa Efektivitas pembelajaran dikatakakan berhasil jika proses pembelajarannya mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal. Berdasarkan konsep-konsep diatas maka dapat disintesisakan efektivitas pembelajaran adalah prilaku mengajar yang efektif ditunjukkan oleh pendidik yang mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model ini dipilih karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksionalfokus pada pengembangan yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah model prosedural. Model prodesual adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran *video animasi* berbasis *Animaker* pada materi alat pernapasan pada manusia siswa kelas V yang menggunakan model pengembanagn *ADDIE* Sugiyono (2017: 28). Selanjutnya, untuk melihat prosebur tersebut secara visual terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket. Angket yang digunakan berupa angket non-tes menggunakan skala *Likert*. Skala ini dipilih untuk memperoleh tanggapan respon yang lebih rinci dan tegas terhadap media yang dikembangkan dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS).

**Tabel 1. Pengkategorian dan Pembobotan Skor**

Jawaban	Nilai
<b>Sangat setuju</b>	4
<b>Setuju</b>	3
<b>Kurang setuju</b>	2
<b>Tidak setuju</b>	1

[Purnadi Setyosari, 2015: 234]

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan menampilkan apa yang harus ditampilkan. Penelitian ini menggunakan skala likert. Persentase hasil validasi dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase %

$\sum x$  = Jumlah skor dari validator (ahli)

$\sum X$  = Jumlah total skor ideal

#### **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan dilakukan di SDN 1 Sumurbatu. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah media video animasi berbasis animaker. Berikut ini diuraikan setiap tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

##### **a. Analisis (analysis)**

Tahapan analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik di lapangan sehingga menjadi acuan dalam proses pengembangan media. Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat ketersediaan sumber belajar serta media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Sumurbatu. Peneliti juga melakukan analisis terhadap bagaimana karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran dan wawancara pada guru kelas V SDN 1 Sumurbatu, menghasilkan data sebagai berikut

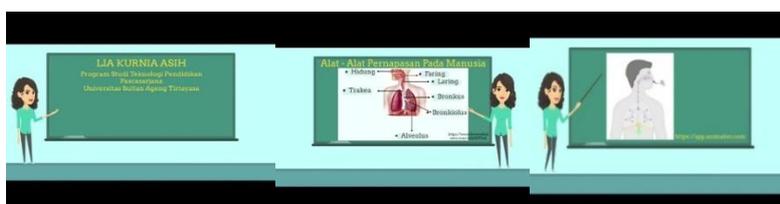
- a) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran IPA.
- b) kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPA
- c) sumber belajar yang hanya terbatas pada buku paket.
- d) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA rendah.

##### **b. Desain (design)**

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan atau desain dari pokok yang dikembangkan. Peneliti membuat langkah-langkah yaitu sebagai gambaran awal/garis besar dari media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan. Langkah-langkah tersebut menjadi acuan dalam proses pembuatan media video animasi berbasis animaker.

##### **c. Pengembangan (development)**

Media pembelajaran video animasi berbasis animaker yang dikembangkan terdiri dari beberapa slide yang dapat dilihat oleh peserta didik. Diantaranya yaitu: profil peneliti dan pembimbing, cover, materi inti, daftar pustaka, dan biodata peneliti dan pembimbing.



Gambar 2. Media pembelajaran video animasi

d. Implementasi (implementation)

Uji coba produk dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli. Uji coba lapangan dengan maksud untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dibuat. Peserta didik dalam uji ini video animasi yang ditayangkan melalui komputer. Uji coba lapangan ini melibatkan 25 peserta didik menyimak materi yang ada dalam video animasi. Wali kelas V bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator selama proses kegiatan berlangsung.

e. Evaluasi (evaluation)

Validasi video animasi berbasis animaker dilakukan sebanyak satu kali dan dilakukan oleh dosen ahli materi. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ahli sebagai berikut:

Table 2. Hasil Validasi Materi Alat Pernapasan Pada Manusia Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Kualifikasi	Keterangan
1	Isi	100%	Sangat layak
2	Penyajian	100%	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan		<b>100%</b>	<b>Sangat layak</b>

Validasi oleh ahli media dilakukan melalui instrument validasi ahli media. Adapun hasil yang diperoleh dari ahli media sebagai berikut:

Table 3. Hasil Validasi Video Animasi Oleh Ahli Media

No	Aspek	Ahli 1	Keterangan	Ahli 2	Keterangan
1	Desain	60%	Cukup layak	100%	Sangat layak
2	Pemilihan media	60%	Cukup layak	100%	Sangat layak
3	Kemanfaatan media	60%	Cukup layak	100%	Sangat layak
Rata-rata keseluruhan		<b>60%</b>	<b>Cukup layak</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan hasil Tes keseluruhannya yaitu sebesar 73,48 % pembelajaran menggunakan video animasi berbasis animaker dan respon peserta didik selama menyimak video animasi sebesar 87,2%, dengan kriteria sangat baik dan menandakan bahwa video animasi berbasis animaker ini kualifikasinya efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba video animasi berbasis animaker pada materi alat pernapasan pada manusia dilakukan melalui komputer/laptop dengan bantuan infocus dan speaker. Peserta didik diperlihatkan video animasi berbasis animaker pada materi alat pernapasan pada manusia. Respon peserta didik tentang video animasi berbasis animaker pada materi alat pernapasan pada manusia sebesar 87,2 % termasuk kategori sangat baik dengan skor akhir pada Tes uji coba Sebelum dan sesudah penggunaan video animasi berbasis animaker pada materi alat pernapasan pada manusia sebesar 73,48 % termasuk kategori yang dapat dikatakan sangat efektif atau media tersebut kualifikasinya sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik sangat senang dalam menggunakan video animasi berbasis animaker ini.

Produk akhir dari penelitian ini adalah video animasi berbasis animaker yang memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran. Kelebihantersebut antara lain:

- a. Video animasi berbasis animaker tidak hanya digunakan di dalam kelas, tetapi dapat juga dilakukan di luar kelas
- b. Video animasi berbasis animaker tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga memberikan daya analisis.
- c. Video animasi berbasis animaker pada sesi analisis memunculkan pemikiran tentang alur pernapasan. Peserta didik juga diharapkan dapat menyampaikan secara tertulis dan sistematis dari hasil analisis.
- d. Video animasi berbasis animaker sangat mudah untuk disimpan dan digunakan
- e. Video animasi berbasis animaker memiliki fitur-fitur yang sangat variatif untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

#### **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan terhadap pengembangan media video animasi berbasis animaker, maka dapat ditarik kesimpulan Rerspon peserta didik terhadap media video animasi berbasis animaker mendapat respon sangat positif dari peserta didik, sehingga produk tersebut layak dan dapat menjadi media pembelajaran alternative bagi guru dalam pelajaran IPA.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

Azhar Arsyad. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Edwina, Indri. (2022). "Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan". Vol. 8 No. 3, Maret 2022, e-ISSN:

Emzir. (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan:Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.

- Khosilah, Septian (2020). "*Jurnal Inovasi Penelitian*". Vol. 1 No. 6, November 2020, ISSN 2722-9475 (Cetak) ISSN 2722-9467 (Online). Universitas Muhammadiyah Buton.
- Nyoman, Kadek (2018). "*Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*" ,Vol. 15 No. 2, Juli 2018, Hal :277 P-ISSN: 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vemi, Munaris, Rian (2022). "*Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*" Vol. 10, No 1, April 2022. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Rizqi Ilyasa Aghni (2018). "*Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*" Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggun, Ratna, Taufik (2021). "Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar" Volume 10 Nomor 4 Agustus 2021, Issn : 2303-1514 | E-Issn : 2598-5949, Doi [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpkip.V10i4.8355](http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.V10i4.8355). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia