

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Putu Jerry Radita Ponza<sup>1</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, I Komang Sudarma<sup>3</sup>

Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [jerryradita01@gmail.com](mailto:jerryradita01@gmail.com)<sup>1</sup>, [nyoman.jampel@gmail.com](mailto:nyoman.jampel@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[sudarmadede@gmail.com](mailto:sudarmadede@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video animasi pembelajaran, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran, dan (3) mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara dan tes objektif. Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** pengembangan, tematik, video animasi pembelajaran

### Abstract

This study aims to (1) describe the design video animation learning, (2) describe the validity of learning animation video development, and (3) to know the effectiveness of learning animation video developed. Development model used is the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The data in this study were collected by interview and test methods. Instruments used in collecting data are interview guides and objective tests. The results of his research as follows. (1) The design of an animated video is made in a video script. This script is transformed into an animated video through the development stage of ADDIE. (2) The result of the validity of the animation video based on the expert's content assessment is 96% with very good qualification, the instructional design expert, obtained 92% percentage with excellent qualification, expert media appraisal rating, obtained 86% percentage with good qualification. The percentage obtained from individual test results is 96% with excellent qualification. Small group test results obtained 93.08% with excellent qualifications. Field test results obtained 97.16% with excellent qualifications. Thus the learning animated video developed is valid. (3) The effectiveness of developed video is obtained  $t_{count} = 20,88$ , bigger than  $t_{table}$  is 2,00. There are significant differences in student learning outcomes between before and after using video learning. This the animated video

developed effectively improves student learning outcomes. Suggestions from this research is for teachers to utilize video animation learning developed in the learning process.

**Keywords:** development, thematic, video animation learning

## PENDAHULUAN

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 (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa". Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, Jembari (dalam Amzah 2012).

Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh

penerima pesan. Johari (dalam Mahmudah dan Yudha, 2013) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (dalam Mahadewi 2014:9). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Arsyad (2011:2) berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari-hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi/studi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama PPL-TP, pada hari Senin tanggal 10 Oktober 2016 berupa wawancara dengan guru bidang studi Tematik yaitu Ibu I Gusti Kadek Asmini, S.Pd.SD ditemukan hasil belajar Tematik yang dicapai siswa kelas IV masih kurang

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dengan angka 72. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, sebagai berikut. Pertama, kurang adanya sumber belajar yang sesuai dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan disekolah yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Kedua, belum terpenuhinya hasil belajar siswa di SD N 1 Kaliuntu. Ditemukan nilai rata-rata murni (sebelum diadakan remedial) pada pelajaran Tematik khususnya kelas IV yang masih belum memuaskan yaitu dengan nilai 70. Ketiga, sumber belajar siswa berupa LKS dan buku paket yang didapat dari sekolah kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Keempat, selama ini dalam proses pembelajaran, siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa di dukung oleh sumber belajar yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan belum mencapai hasil maksimal. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut merupakan indikator rendahnya kualitas mutu pendidikan. Oleh karena itu, perlu dianalisis secara cermat faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut. Rendahnya hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Tematik, berhubungan dengan proses pembelajaran yang belum memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar secara kritis. Khusus untuk media pembelajaran yang berupa video animasi belum banyak digunakan. Hal ini diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Tematik siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu.

Seorang teknolog pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) "Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi:.

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internat dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pebelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)).

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia

anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas IV Mata Pelajaran Tematik di SD N 1 Kaliuntu".

## METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Tematik Kelas IV adalah model pengembangan produk ADDIE (analyze, desain, development, implementation, evaluation).

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan pebelajar, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi video animasi pembelajaran dan penilaian oleh para ahli. Tahap selanjutnya tahap implementasi menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan. Tahap evaluasi meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD N 1 Kaliuntu khususnya pada siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. metode interview/wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan

mengumpulkan dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah melakukan Tanya jawab yang sistematis. metode ini digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan Metode kuesioner/angket metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini ialah tes hasil belajar berupa tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara, angket/kuesioner, dan tes objektif. Uji coba instrument pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur yang dilakukan langsung saat penelitian, dimana alat ukur hasil belajar siswa dalam tes yang akan dibagikan sebagai analisis data yaitu (1) uji validitas tes, pada uji ini digunakan rumus gregory yaitu :

Validitas isi

Keterangan :

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai  
B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai  
D = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Kemudian pengujian dilanjutkan dengan analisis korelasi point biserial dengan rumus:

$$r_{pbi} = \left[ \frac{M_p - M_t}{S_t} \right] \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- $r_{pbi}$  = koefisien korelasi point biserial
- $M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi butir yang dicari validitasnya
- $M_t$  = rerata skor total
- $S_t$  = standar deviasi dari skor total
- $p$  = proporsi peserta didik yang menjawab betul (banyaknya peserta didik yang menjawab betul dibagi dengan jumlah seluruh peserta didik)
- $q$  = proporsi peserta didik yang menjawab salah  
( $q = 1-p$ )

(2) uji reliabilitas tes, untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{1.1} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{SD_t^2 - \sum pq}{SD_t^2} \right)$$

(Koyan, 2011: 133)

Keterangan:

- $r_{1.1}$  = koefisien reliabilitas tes
- $K$  = banyak butir tes
- $P$  = proporsi *testee* yang menjawab betul
- $Q$  = proporsi *testee* yang menjawab salah
- $SD_t^2$  = varian total tes
- $Pq$  =  $p \times q$

(3) daya beda, rumus untuk menghitung tingkat daya beda digunakan yaitu:

$$D_p = \frac{\sum (P_A - P_B)}{n}$$

Keterangan :

- $D_p$  = daya pembeda soal
- $P_A$  = banyak siswa pada kelompok atas yang menjawab benar
- $P_B$  = banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar
- $n$  = banyak siswa

(4) tingkat kesukaran tes, rumus untuk menghitung tingkat kesukaran butir tes hasil belajar yaitu:

$$Pp = \frac{\sum P}{n} \quad (\text{Koyan, 2011: 139})$$

Keterangan:

- $Pp$  = tingkat kesukaran perangkat tes
- $P$  = tingkat kesukaran tiap butir
- $n$  = banyaknya butir tes

Tingkat kesukaran tiap butir, dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{nB}{n} \quad (\text{Koyan, 2011: 140})$$

Keterangan:

- $P$  = tingkat kesukaran butir tes

- $nB$  = banyaknya subjek yang menjawab soal dengan betul
- $n$  = jumlah subjek (*testee*) seluruhnya

Kriteria tingkat kesukaran (P):

- 0,00 – 0,29 = sukar
- 0,30 – 0,70 = sedang
- 0,71 – 1,00 = mudah

Fernandes, dalam (Koyan, 2011:140) menyatakan "tes yang baik adalah tes yang memiliki taraf kesukaran antara 0,25-0,75".

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu: (1) analisis deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan; (2) analisis deskriptif kuantitatif, ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna (2010:26) adalah

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

- $\sum$  = jumlah
- $n$  = jumlah seluruh item angket
- Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 sebagai berikut.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55- 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(3) analisis statistik inferensial, digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa di kelas penelitian (kelas IV) sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media video animasi pembelajaran. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan posttest terhadap materi pokok yang diujicobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Menurut Koyan (2012:109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik Liliefors yaitu: (1) urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (2) tentukan nilai z dari setiap data. (3) tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan table z dan diberi nama F(z). (4) hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n.

Gunakan nilai L0 yang terbesar. (5) tentukan nilai L0 = |F(z) – S(z)|, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan

$L0 < L1$ , maka  $H0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan Uji homogenitas, uji ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji Homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji dengan menggunakan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian jika uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n2 - 1$ , maka  $H0$  ditolak yang berarti sampel tidak homogen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji-t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan produk video animasi pembelajaran terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji -t berkorelasi menurut Koyan (2012:29) adalah sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

**Keterangan:**

$\bar{X}_1$  : Rata-rata sampel 1  
 $\bar{X}_2$  : Rata-rata sampel 2

$S_1$  : Simpangan baku sampel 1  
 $S_2$  : Simpangan baku sampel 2  
 $S_1^2$  : Varians sampel 1  
 $S_2^2$  : Varians sampel 2

Hasil uji coba dibandingkan  $t_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pembelajaran.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas siswa kelas IV SD N 1 Kaliuntu.

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas siswa kelas IV SD N 1 Kaliuntu

**Hipotesis statistik:**

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

**Keputusan:**

Bila  $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima.

Bila  $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$  maka  $H_1$  ditolak  $H_0$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil penelitian dibahas empat hal pokok, yaitu (1) mendeskripsikan rancang bangun video animasi pembelajaran, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran, dan (3) mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan.

(1) rancang bangun video animasi pembelajaran telah dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE. Desain pengembangan video animasi

pembelajaran dimulai pada tahap (1) analisis kebutuhan yaitu, tingkat kecerdasan siswa di SD N 1 Kaliuntu sangat bervariasi, terdiri dari siswa yang memiliki kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa mampu memenuhi standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Umum) yang ditentukan di SD N 1 Kaliuntu. (2) desain, tahap ini yang dilakukan adalah memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen yang akan menghasilkan sebuah naskah video. (3) pengembangan, dilakukan kegiatan memproduksi video animasi pembelajaran dan penilaian oleh para ahli. (4) implementasi, menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan. (5) evaluasi, meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran.

(2) hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi validitas menurut (1) ahli isi, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester Genap di SDN 3 Kaliuntu. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang siswa. Adapun pengembangan Media Ular Tangga Inovatif ini dilakukan dengan menggunakan model Hannafin and Peck yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap implementasi

Media video animasi pembelajaran ini diuji oleh Ibu I Gusti Kadek Asmini, S.Pd.SD selaku ahli isi mata pelajaran Tematik, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain pembelajaran oleh Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92%

berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya hasil evaluasi oleh ahli media pembelajaran oleh Bapak Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 86% berada pada kualifikasi baik.

Kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan ini adalah siswa kelas V di SD N 1 Kaliuntu sebanyak 3 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa yang berprestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SD N 1 Kaliuntu sebanyak 12 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 93,08% berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya diberikan pada 30 orang siswa kelas V di SD N 1 Kaliuntu untuk melaksanakan uji coba lapangan. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 97,16% berada pada kualifikasi sangat baik. Setelah uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan, selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk.

(3) efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan metode tes. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Sebelum video animasi pembelajaran diterapkan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pre-test terhadap 30 siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu. Selanjutnya diteruskan melakukan post-test setelah video animasi pembelajaran diterapkan kepada siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 55,5 dan nilai rata-rata post-test sebesar 90,5. Berdasarkan nilai pre-test dan

post-test tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkolerasi secara manual. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel. Harga  $t_{tabel}$  untuk db 56 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,00. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan bermediakan video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas IV mata pelajaran Tematik di SD N 1 Kaliuntu.

## PEMBAHASAN

Produk video animasi pembelajaran yang dihasilkan dikemas dengan bentuk Compact Disc (CD). Proses produksi video animasi dapat berjalan dengan lancar dan tersusun secara sistematis karena didasarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan yang dikumpulkan sesuai dengan karakteristik siswa. Secara garis besar produk video animasi berisi: (1) buku petunjuk media yang berisi cara menggunakan media, (2) data pengembang yang berisi biodata diri pengembang, (3) materi yang sudah sesuai dengan indikator, (4) terdapat soal essay diakhir video animasi.

Video animasi pembelajaran hasil pengembangan ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual. Teori dari Sudarma, dkk (2015) tentang kesesuaian penggunaan warna, warna yang baik digunakan untuk perpaduan background dengan tulisan adalah jika warna background gelap maka tulisan berwarna terang, begitupun sebaliknya, jika warna background terang maka tulisan berwarna gelap.

Video animasi pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program Powtoon, Camtasia dan software lainnya yang mendukung dalam



pengembangan produk video animasi pembelajaran.

Setelah produk video dikembangkan, kemudian dilanjutkan pada tahap evaluasi, yaitu validasi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Video animasi divalidasi oleh para ahli untuk memastikan ketepatan aspek isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Begitu juga diujicobakan kepada pengguna dalam hal kejelasan isi, kemenarikan, kemampuan merangsang motivasi dan keaktifan siswa, serta kemudahan penggunaan

Tingkat validitas oleh ahli isi mata pelajaran mencapai skor 96% dengan kualifikasi sangat baik. Tingkat validitas oleh ahli desain pembelajaran mencapai skor 92% dengan kualifikasi sangat baik. Tingkat validitas oleh ahli media pembelajaran mencapai skor 86% dengan kualifikasi baik.

Tingkat validitas video animasi pembelajaran dengan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan adalah sangat baik. tercapainya kategori sangat baik karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: 1) aspek kemenarikan menunjukkan bahwa cover CD dan tampilan video sudah menarik, 2) aspek isi, materi dalam video mudah dipahami dan jelas, 3) contoh yang digunakan seperti gambar, animasi dan video jelas dan menarik, 4) video animasi mampu memberikan motivasi, keaktifan, dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Tematik siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmanta (2016) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Rancang bangun media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas IV mata

pelajaran Tematik di SD N 1 Kaliuntu menggunakan model pengembangan ADDIE. Rancang bangun pengembangan media video animasi pembelajaran dipaparkan dalam laporan pengembangan produk.

Validitas hasil pengembangan animasi stop motion ini yaitu (1) menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96%, (2) menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92%, (3) menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik yaitu 86%, (4) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 93,08%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 97,16%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini valid.

Hasil uji efektivitas pengembangan media video animasi pembelajaran terhadap prestasi belajar Tematik siswa, diketahui bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Rata-rata nilai pretest adalah 55,5 dan rata-rata nilai posttest adalah 90,5. Hasil perhitungan secara manual t tabel yaitu 2,00 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Tematik siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu.

Adapun saran yang dapat diberikan berkaitan dengan pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut. Kepada Siswa disarankan memanfaatkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon agar materi yang disampaikan guru bisa tersalurkan dengan baik kepada siswa melalui media yang dikembangkan.

Kepada guru disarankan Media video animasi pembelajaran berbasis

powtoon dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan guru sudah terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Oleh karena itu, kepada guru disarankan agar mencari sumber-sumber belajar lainnya agar pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan tidak hanya melakukan pembelajaran secara monoton dengan menggunakan metode ceramah.

Kepala sekolah juga disarankan Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, tentu setiap sekolah itu bisa menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Maka disarankan kepada kepala sekolah, agar dapat menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang, seperti mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.

5. Nyoman Koni Frestianti, S.Pd selaku kepala SD N 1 Kaliuntu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. I Gusti Kadek Asmini, S.Pd.SD selaku Guru Wali kelas IV SD N 1 Kaliuntu telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV.
7. Gede Suarta dan Kadek Supandewi, kedua orangtua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmanta, Gede. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI Semester Genap di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2015-2016.
- Faris, Ahmad dan Ade Fitria Lestari. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. (Volume II No 1 Tahun 2016).
- Jembari, Ida Ayu Tika, dkk. 2015. Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. E-Journal Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 3 No 1 Tahun 2015).
- Johari, Andriana, dkk. 2014. Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. E-Journal Pendidikan Teknik Mesin Universitas

- Pendidikan Indonesia. (Volume 1 Tahun 2014).
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Undiksha Press.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2014. Media Video Pembelajaran. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Parmiti, Desak Putu. 2014. Pengembangan Bahan Ajar. Singaraja: Undiksha
- Sadiman, Arif. 2009. Media Pendidikan. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudarma, dkk. 2015. Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tegeh, I Made. dan I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.