

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR

Raida Yulia

Universitas Pendidikan Indonesia

email: raidayulia@upi.edu

Abstraksi

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, di mana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media yang interaktif dalam pembelajaran, salah satunya yaitu media video animasi. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development) atau biasa disebut dengan metode R&D yaitu metode yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk. Dengan demikian, dilaksanakannya penelitian ini dapat mencapai tujuan penelitian yaitu mengembangkan produk media pembelajaran video animasi sebagai media pembelajaran inovatif yang layak digunakan dalam pembelajaran pada siswa SD kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan. Validasi guru menunjukkan skor rata-rata 90% dalam kategori sangat layak, dan uji coba siswa kelas III SD menunjukkan skor rata-rata 94,5% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka media pembelajaran berupa video animasi sebagai media pembelajaran inovatif layak digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar dan memberikan perubahan terhadap peningkatan motivasi belajar pada siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Inovatif, Animasi, Siswa SD*

Abstract

The background of the problem in this study is the low motivation of students to learn which also affects the low student learning outcomes. The use of appropriate media in learning will increase students' learning motivation and create fun in learning activities. In increasing the motivation of a student, it must first create fun in learning, where in creating student fun is by using interactive media in learning, one of which is animated video media. The method used by the author in this study is the research and development method or commonly referred to as the R&D method, which is the method used to develop a product. Thus, the implementation of this research can achieve the research objectives, namely developing animated video learning media products as innovative learning media that are suitable for use in learning for third grade elementary school students. The results showed that the animated video learning media that was developed was declared very feasible to use. Teacher validation showed an average score of 90% in the very appropriate category, and the third grade elementary school student trial showed an average score of 94.5% in the very feasible category. Based on the value obtained, the learning media in the form of animated videos as innovative learning media is appropriate for use in third grade elementary school students and provides changes to increase student motivation.

Keywords: *Learning Media, Innovative, Animation, Elementary Students*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Tentu saja dalam memajukan sumber daya manusia juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa dan negara maka dari itu, kualitas pendidikan menjadi prioritas utama suatu bangsa dan negara. Salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik dalam hal ini guru yang berperan penting dan memiliki tanggung jawab untuk mengemban tugas, begitu juga dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul. Kurikulum saat ini menghendaki keaktifan siswa dalam belajar, di mana guru tidak saja melakukan kegiatan mengajar tetapi guru juga berpikir bagaimana proses transfer ilmu itu terjadi, yakni bagaimana siswa dapat memahami sebuah bahan ajar untuk menguasai materi pelajaran. Seorang guru dalam menjalankan dan mengolah proses pembelajaran di kelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (dalam Flanio, 2013) adalah menciptakan suasana yang menyenangkan, mengikutsertakan dan menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran. Jadi dalam pelaksanaannya atau dalam proses pembelajaran, seorang guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Namun, sampai saat ini, pembelajaran yang terlaksana di sekolah dasar dalam transfer pengetahuannya menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Alannasir (2016) menyatakan motivasi belajar akan tercipta apabila ditunjang oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah

faktor motivasi yang terjadi dalam diri seorang pelajar seperti siswa yang tanpa diperintahkan untuk membaca akan melaksanakan kegiatan membaca, sedangkan faktor eksternal adalah faktor motivasi yang di luar diri seorang pelajar antara lain: bahan ajar, guru, metode, media, dan lingkungan belajar. Salah satu faktor eksternal yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Munandi (dalam Flanio, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, di mana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media yang interaktif dalam pembelajaran, salah satunya yaitu media animasi. Dalam buku yang berjudul *"The Developers Handbook to Interaktif Multimedia"*, Rob Philip (1997, dalam Sutirman, 2013) menjelaskan *"The term 'multimedia' is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The 'multimedia' component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all wick are organized into some coherence program. The 'interactive' component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer."* Istilah multimedia menggambarkan perkembangan baru dalam bidang program komputer. Multimedia terdiri atas komponen-komponen berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi

yang dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Program multimedia biasanya bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menggunakannya.

Adanya paket animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi-animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat *review* dan tim pemasaran (Trimargono, dalam Flanio, 2013: 6). Sehubungan dengan itu, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran sangatlah membantu dalam hal meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa juga akan memengaruhi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Slameto (2013) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran animasi dapat diketahui dari hasil penelitian Viviantini (2015), yang menemukan hasil penelitian bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian mengenai media audio visual animasi diteliti oleh Munawaroh (2015), hasil penelitiannya yaitu media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian serupa juga dapat diketahui dari hasil penelitian Sukiyasa & Sukoco (2013) dapat dilihat dari hasil penelitiannya bahwa media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, penulis membatasi penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan dalam penelitian ini adalah pengembangan

media animasi sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran inovatif yang layak digunakan dalam pembelajaran pada siswa SD kelas III.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development) atau biasa disebut dengan metode R&D. Metode ini dipilih untuk mencapai tujuan penelitian yaitu memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan mengoptimalkan siswa sebagai pusat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD kelas III. Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan pengumpulan informasi atau studi pustaka yang diperoleh dari kajian literatur, sehingga dapat diperoleh masalah terkait media pembelajaran yang digunakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, setelah itu diperoleh cara untuk mengatasi masalah tersebut. Setelah mengumpulkan informasi terkait masalah yang dihadapi dan melakukan perencanaan untuk mengatasi masalah tersebut, selanjutnya adalah merancang media yaitu media animasi. Hal yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan uji validasi oleh ahli media atau guru. Kemudian melakukan uji coba media, dan diakhiri dengan melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen uji validasi untuk ahli media meliputi tinjauan dari segi fisik, kemanfaatan produk, serta kesesuaian media dengan kurikulum dan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan angket. Teknik

analisis data menggunakan teknik deskriptif dan kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan mengelompokkan menjadi empat interval, seperti pada Tabel 1. Kemudian, skor yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif. Produk media yang memenuhi kriteria skor dari keseluruhan aspek yang terdapat dalam instrumen validasi dari guru dan respon siswa adalah media yang layak digunakan.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.

Nilai	Tingkat Pencapaian (Skor)	Kategori Kelayakan
1	0% - 25%	Tidak Layak
2	21% - 50%	Kurang Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dilaksanakan dengan tahapan penjelasan berikut ini. Langkah pertama yaitu analisis masalah. Penulis mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari kajian literatur dan studi pustaka. Dari pertimbangan analisis masalah tersebut, penulis menemukan bahwa hasil belajar siswa yang rendah dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang rendah pula, maka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yaitu berupa video animasi. Langkah kedua yaitu mengumpulkan informasi. Pada tahap ini penulis

menganalisis KD dan muatan materi yang akan digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Penulis mengembangkan materi ajar, media pembelajaran, dan butir-butir soal atau alat evaluasi untuk siswa. Materi yang dikembangkan oleh penulis yaitu materi muatan Matematika pada kelas III Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan K.D 3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan adalah video animasi. Langkah ketiga yaitu pembuatan media pembelajaran video animasi yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi filmora. Langkah keempat yaitu uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh salah satu guru sekolah dasar. Langkah kelima yaitu uji coba. Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan dan uji coba kelayakan media yang telah dikembangkan. Pengamatan dilakukan di SD N 2 Cikalang dan dilakukan terhadap siswa kelas III.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang didapatkan dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa SD kelas III, penulis menganalisis data angket tersebut dan diperoleh data dari uji validasi dan data dari respon siswa sebagai berikut.

Uji Validasi Guru

Tabel 2. Uji Validasi Guru.

No.	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
1	Tingkat kemudahan penggunaan.	4	4	100%	Sangat Layak
2	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa.	4	4	100%	Sangat Layak
3	Tingkat kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa.	4	4	100%	Sangat Layak
4	Tingkat kemungkinan mendorong siswa berpikir kritis.	3	4	75%	Layak
5	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait.	3	4	75%	Layak
Rata-rata presentase				90%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, menunjukkan bahwa aspek tingkat kemudahan penggunaan memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemungkinan mendorong siswa berpikir kritis memperoleh nilai presentase 75%, aspek tingkat kontekstualitas dengan penerapan aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait memperoleh nilai presentase 75%. Dengan demikian, rata-rata presentase kelayakan media pembelajaran berupa video animasi berdasarkan data yang diperoleh dari validasi guru kelas III sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sehingga media tersebut sangat layak digunakan pada proses pembelajaran di SD kelas III.

Uji Coba Siswa Kelas III SD

Tabel 3. Uji Coba Siswa Kelas III SD

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1	Tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang dibuat.	100%	Sangat Layak
2	Tingkat ketidak bosanan siswa menggunakan media.	81,8%	Sangat Layak
3	Tingkat kesenangan menggunakan media.	100%	Sangat Layak
4	Tingkat kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media yang dibuat.	81,8%	Sangat Layak
5	Tingkat kemudahan memahami bahasa yang digunakan dalam media yang dibuat.	90,9%	Sangat Layak
6	Tingkat kemungkinan siswa bisa mengerjakan soal yang diberikan dengan baik.	100%	Sangat Layak
7	Tingkat kejelasan contoh yang ada dalam media.	100%	Sangat Layak
8	Tingkat kemungkinan siswa menjadi semangat belajar.	100%	Sangat Layak
9	Tingkat kemungkinan siswa bisa belajar sendiri dengan menggunakan media yang dibuat.	90,9%	Sangat Layak
10	Tingkat kemungkinan siswa menggunakan media dengan mudah.	100%	Sangat Layak
Rata-rata presentase		94,5%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, menunjukkan bahwa aspek tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang dibuat memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat ketidak bosanan siswa menggunakan media memperoleh nilai presentase 81,8%, aspek tingkat kesenangan menggunakan media memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media yang dibuat memperoleh nilai presentase 81,8%, aspek tingkat kemudahan memahami bahasa yang digunakan dalam media yang dibuat memperoleh nilai presentase 90,9%, aspek tingkat kemungkinan siswa bisa mengerjakan soal yang diberikan dengan baik memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kejelasan contoh yang ada dalam media memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemungkinan siswa menjadi semangat belajar memperoleh nilai presentase 100%, aspek tingkat kemungkinan siswa bisa belajar sendiri dengan menggunakan media yang dibuat

memperoleh nilai presentase 90,9%, dan aspek tingkat kemungkinan siswa menggunakan media dengan mudah memperoleh nilai presentase 100%. Dengan demikian, rata-rata presentase kelayakan media pembelajaran berupa video animasi berdasarkan data yang diperoleh dari respon siswa sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak, sehingga media tersebut sangat layak digunakan pada proses pembelajaran di SD kelas III.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa melalui uji validasi media kepada guru dan melalui uji coba kepada siswa kelas III SD, media pembelajaran berupa video animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi siswa. Siswa lebih termotivasi menggunakan media yang interaktif dibanding menggunakan media pembelajaran berupa buku. Sehubungan dengan itu, Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Sukiyasa (dalam Alannasir, 2016) dalam temuannya juga berpendapat bahwa dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya. Maka bagian ini disajikan kesimpulan dan saran sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Penggunaan media pembelajaran inovatif berupa video animasi memberikan perubahan terhadap motivasi belajar pada siswa. Terlihat hasil

dari dilakukannya uji validasi dan uji coba media, diperoleh hasil yang signifikan yaitu motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD N 2 Cikalang. Penelitian ini menyarankan kepada kepala sekolah dan memotivasi guru-guru melalui pelatihan untuk mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berupa video animasi.

5. REFERENSI

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81-90.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Flanio, J. F. (2013). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM: Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V SD Negeri Gegerkalong KPAD Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Munawaroh, L. (2015). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Pada Konsep Sistem Peredaran Manusia. (Skripsi). Sekolah Sarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Sutirman. (2013). Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Viviantini, V. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa. *JSTT*, 4(1).

