

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

**Syavara Ramadhani Arianto<sup>1</sup>, Erlisnawati<sup>2</sup>, Zufriady<sup>3</sup>**

Email: [syavara.ramadhani3479@student.unri.ac.id](mailto:syavara.ramadhani3479@student.unri.ac.id),

**Universitas Riau<sup>1,2,3</sup>**

- Abstract** : This study aims to produce good character animation video media that can be used in social studies learning in elementary schools. The development model used is the ADDIE model. The data in this study were collected in the form of questionnaires and interviews. The media feasibility assessment was obtained from the validation results by 2 validators, namely media experts and material experts, one-on-one trials, limited trials, and teacher responses. Validation from material experts got a percentage score of 98.8%. Validation from media experts got a percentage score of 85.11%. The one-on-one trial got a percentage score of 87.27%. The limited trial got a score of 89.01% and the teacher's response got a score of 86.9%. Based on the average score of each media validator, it can be categorized as very feasible to use. The media received responses with very good categories for teacher responses and student responses. Therefore, the media can be used in social studies learning in elementary schools.
- Keywords** : Learning media, video animation media, social studies
- Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi karakter yang baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran ips di Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE . Data dalam penelitian ini dikumpulkan dalam bentuk angket dan wawancara. Penilaian kelayakan media didapatkan dari hasil validasi oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi, uji coba satu-satu, uji coba terbatas, serta respon guru. Validasi dari ahli materi mendapat skor persentase sebesar 98,8%. Validasi dari ahli media mendapat skor persentase 85,11%. Uji coba satu-satu mendapatkan skor persentase 87,27%. Uji coba terbatas memperoleh skor 89,01% dan respon guru mendapatkan skor 86,9%. Berdasarkan rata-rata skor dari masing-masing validator media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Media mendapatkan respon dengan kategori sangat baik untuk respon guru maupun respon siswa. Oleh karena itu media dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- Kata Kunci** : Media pembelajaran, media video animasi, pendidikan IPS

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dijalani oleh siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Salah satu pembelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah pembelajaran IPS. Menurut Supriatna Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mempelajari mengenai pola tingkah laku manusia dalam kehidupan. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik. Kompetensi tersebut mencakup sosialisasi dengan lingkungan sekitar, memahami kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, serta norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat (Supriatna, 2007).

Pembelajaran IPS memiliki kompetensi yang sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Pembelajaran IPS dapat membuat siswa menjadi pribadi yang mandiri dan dapat menemukan solusi dari masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga menjadi lebih peka dengan keadaan lingkungan sekitarnya serta isu-isu sosial yang ada di masyarakat. Dengan begitu siswa menjadi paham dalam dinamika masyarakat serta memahami nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat sekitarnya (Supriatna, 2007)

Penggunaan media pembelajaran sering diabaikan dengan berbagai alasan, antara lain terbatasnya waktu untuk mempersiapkan pembelajaran, sulit mencari media yang tepat, kendala biaya, dan lain sebagainya. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak juga pada prestasi dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru sekolah dasar, didapati bahwa pembelajaran khususnya pembelajaran IPS masih dilakukan dengan metode ceramah, dimana pembelajaran tersebut terfokus pada guru. Guru juga menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ditampilkan atau yang ada pada buku pelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif. Media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kreativitas guru. Saat ini teknologi sudah sangat berkembang, pengembangan media berbasis multimedia sangat memungkinkan untuk dilakukan. Pengembangan media pembelajaran ini dapat berupa video, gambar, audio, dan lainnya.

Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan tidak hanya sebatas komunikasi antara guru dan siswa saja namun juga namun juga memperoleh ilmu dari pengalaman kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Media juga berfungsi sebagai menambah gairah dan motivasi belajar siswa, hal ini menumbuhkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media yaitu

pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang berbeda (Nurrita, 2018).

Guru dapat menggunakan media yang dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu video animasi karakter. Menurut Rahmat Video animasi karakter merupakan video animasi yang mana objek dalam video tersebut dapat bergerak secara bersamaan. Gambar yang ditampilkan bersamaan dengan suara yang dikeluarkan dari media tersebut dapat menjadi salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu berupa video animasi karakter untuk menunjang kegiatan pembelajaran dipilih karena karakteristik siswa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah mengamati, meniru, dan sangat menyukai video animasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa (Rahmat, 2005).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". Penelitian ini menghasilkan media video animasi karakter yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Dalam model ini penelitian dilakukan dalam 5 tahapan yaitu Analisis, perancangan, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakter peserta didik dan analisis media yang digunakan.

Adapun pada tahap perancangan dilakukan perancangan terhadap angket validasi untuk validasi media dan perancangan naskah untuk video animasi karakter. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yaitu dengan menggambar sketsa, mewarnai gambar, mengisi suara, dan mengedit video animasi.

Tahap ketiga yaitu pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti membuat sketsa yang sesuai dengan adegan di dalam naskah. Selanjutnya peneliti memberi warna pada gambar melalui aplikasi *sketchbook*. Setelah itu peneliti merangkai gambar dan merekam suara untuk pembuatan video animasi. Lalu video diedit dan dirapikan juga diberi musik pengiring agar terlihat menarik. Video animasi kemudian divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi.

Tahap ke empat yaitu *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini seharusnya peneliti melakukan uji coba publik. Namun karena kendala waktu dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Selanjutnya yaitu tahap yang terakhir yaitu tahap *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada tahap penilaian yang dilakukan sebelumnya pada tahap validasi dan ujicoba produk. Pada tahap ini peneliti melakukan perbandingan pada hasil uji coba produk dan validasi video animasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil

Kelayakan media dapat dinilai pada tahapan penilaian yang sudah dilakukan. Adapun hasil dari penilaian yang dilakukan pada media adalah sebagai berikut:

No	Tahapan Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validator 1	98,8%	Sangat layak
2	Validator 2	85,11%	Sangat layak
3	Respon Guru	86,9%	Sangat baik
4	Uji Coba Satu-Satu	87,27%	Sangat baik
5	Uji Coba Terbatas	89,01%	Sangat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa seluruh tahapan telah mencapai kategori layak dan sangat baik. Validator 1 memberikan skor rata-rata penilaian 98,8% dengan kategori sangat layak. Validator mengatakan untuk gambar dan suara sudah cukup jelas, materi disampaikan dengan baik dan jelas, namun untuk penjelasan materi alangkah lebih baiknya ditambahkan gambar dan tulisan penjelas di dalam media.

Validator 2 memberikan penilaian sebesar 85,11% dan dikategorikan layak. Validator 2 mengatakan bahwa media sudah cukup bagus, suara, gambar, dan materi yang dibawakan. Namun, tambahkan teks dialog dibawahnya agar siswa dapat memahami percakapan dengan baik.

Pada respon guru media mendapatkan skor rata-rata 86,9% dengan kategori sangat baik. Guru mengatakan bahwa media seperti video animasi sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Media video animasi dianggap mampu untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam uji coba satu-satu skor yang diperoleh adalah 87,27% dan masuk dalam kategori sangat baik yang artinya respon siswa pada uji coba satu-satu adalah sangat baik. Sedangkan pada uji coba terbatas skor yang diperoleh adalah 89,01% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Skor uji coba terbatas lebih besar

dibandingkan uji coba satu-satu. Artinya, media mendapat respon baik dari siswa.

#### b. Pembahasan

Pengembangan video animasi karakter untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menggunakan metoda R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan yaitu model ADDIE. Dalam model ADDIE tahapan yang dilalui ada 5 yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan.

Pada tahap pertama yaitu tahap *Analysis* (Analisis) peneliti menganalisis beberapa hal yaitu analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakter peserta didik, analisis media yang digunakan. Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media video animasi karakter. Analisis yang kedua yaitu analisis materi. Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi yang akan diangkat oleh peneliti. Yang ketiga yaitu analisis karakter peserta didik yang dilakukan untuk melihat karakter dari peserta didik yang sesuai dengan usia dan kelasnya. Selanjutnya yaitu analisis media yang akan dikembangkan. analisis ini dilakukan untuk memilih media yang sesuai dengan hasil analisis yang sebelumnya telah dilakukan. Peneliti memilih video animasi karakter yang dianggap sesuai dengan karakter peserta didik dan materi yang dibahas.

Pada tahap kedua yaitu tahap *Design* (perancangan). Media yang dikembangkan yaitu video animasi karakter. Video animasi karakter merupakan salah satu video animasi yang semua bagiannya bergerak secara bersamaan (Rahmat, 2005). Peneliti mengembangkan video animasi karakter 2 dimensi. Peneliti mulai dengan membuat naskah video animasi. Setelah naskah dibuat, peneliti membuat angket validasi yang nantinya akan digunakan dalam validasi media pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti membuat sketsa yang sesuai dengan adegan di dalam naskah. Selanjutnya peneliti memberi warna pada gambar melalui aplikasi *sketchbook*. Setelah itu peneliti merangkai gambar dan merekam suara untuk pembuatan video animasi. Lalu video diedit dan dirapikan juga diberi musik pengiring agar terlihat menarik. Video animasi kemudian divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media berdasarkan 7 prinsip pengembangan media oleh Nurseto yang mana prinsip tersebut adalah *Visible* (Mudah Dilihat), *Interesting* (Menarik), *Simple* (Kesederhanaan), *Legitimate* (Sah dan Masuk Akal), *Usefull* (Kebermanfaatan), *Structure* (Terstruktur), *Accurate* (Kebenaran). Prinsip tersebut menjadi aspek dalam validasi media pembelajaran (Nurseto, 2011). Media pembelajaran video animasi karakter selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masuk dari validator agar media sesuai dengan kebutuhan. Setelah media video animasi divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba

satu-satu dan uji coba terbatas. Pada uji coba satu-satu dilakukan pada tanggal 11 Juni 2022 di Pekanbaru dengan 3 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan uji coba terbatas dilakukan pada tanggal dan hari yang sama yaitu 11 Juni 2022 di SDN 163 Pekanbaru dengan 10 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap ke empat yaitu *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini seharusnya peneliti melakukan uji coba publik. Namun karena kendala waktu dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Selanjutnya yaitu tahap yang terakhir yaitu tahap *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada tahap penilaian yang dilakukan sebelumnya pada tahap validasi dan ujicoba produk. Pada tahap ini peneliti melakukan perbandingan pada hasil uji coba produk dan validasi video animasi.

Menurut (Melinda et al., 2012) media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah media yang baik dan layak karena akan berdampak pada kualitas belajar siswa serta berdampak pada keberhasilan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan haruslah layak agar dapat menunjang keberhasilan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Kelayakan video animasi ini dapat dilihat dari hasil validasi dan hasil uji coba. Validasi dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan, uji coba dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji satu-satu dan uji terbatas. Penilaian video animasi ini menggunakan angket dengan skala likert 4-1.

Penilaian video animasi ini terdiri dari 7 aspek yang berasal dari prinsip pengembangan media pembelajaran. Aspek yang pertama yaitu mudah dilihat dengan rata-rata skor 87,45% dengan kategori sangat valid. Aspek kedua yaitu menarik dengan skor 93,75% dan dapat dikategorikan sangat valid. Selanjutnya aspek kesederhanaan dengan skor 87,5% dan dapat dikategorikan sangat valid. Aspek ke empat yaitu aspek sah dan masuk akal mendapat skor sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Aspek selanjutnya yaitu aspek kebermanfaatan dengan skor sebesar 100% dan dikategorikan sangat valid. Aspek selanjutnya yaitu terstruktur dengan skor 87,5% dan dapat dikategorikan sangat valid. Aspek ke tujuh yaitu kebenaran dengan skor 100% dan dikategorikan sangat valid. Dari seluruh aspek tersebut didapatkan rata-rata skor dari video animasi adalah 91,96% dan dapat dikategorikan sangat valid.

Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila 7 aspek penilaian dikategorikan valid dan rata-rata skor keseluruhan dapat dikategorikan valid. Penilaian kelayakan media didapatkan dari hasil validasi oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi, uji coba satu-satu, uji coba terbatas, serta respon guru. Validasi dari ahli materi mendapat skor persentase sebesar 98,8%. Validasi dari ahli media mendapat skor

persentase 85,11%. Uji coba satu-satu mendapatkan skor persentase 87,27%. Uji coba terbatas memperoleh skor 89,01% dan respon guru mendapatkan skor 86,9%

#### **4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

##### **a. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi karakter untuk pembelajaran IPS disekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi karakter dikembangkan dengan model ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Namun, peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan analisis terhadap kurikulum, materi, karakter peserta didik, dan media yang digunakan. Pada tahap perancangan dilakukan rancangan pembuatan media video animasi karakter. Dalam tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap media dan uji coba untuk mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media yang dikembangkan. Tahap implementasi tidak dapat dilakukan karena keterbatasan yang dimiliki dan pada tahap evaluasi dilakukan perbandingan hasil uji coba untuk mengetahui media dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Penilaian kelayakan media didapatkan dari hasil validasi oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi, uji coba satu-satu, uji coba terbatas, serta respon guru. Validasi dari ahli materi mendapat skor persentase sebesar 98,8%. Validasi dari ahli media mendapat skor persentase 85,11%. Berdasarkan rata-rata skor dari masing-masing validator media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.
3. Uji coba satu-satu mendapatkan skor persentase 87,27%. Uji coba terbatas memperoleh skor 89,01% dan respon guru mendapatkan skor 86,9%. Dalam hal ini media mendapatkan respon dengan kategori sangat baik untuk respon guru maupun respon siswa. Oleh karena itu media dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

##### **b. Rekomendasi**

Media pengembangan video animasi diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efisien. Serta pengembangan media video animasi selanjutnya dapat dikembangkan lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan

#### **5. DAFTAR PUSTAKA.**

- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Pers.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan*

- Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, August, 26. file:///E:/Renc Skripsi/AniCahyadi/PengembanganMedia.pdf
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-er.8.4.1245>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Kartowagiran, U. W. dan B. (2016). Developing animation video media to improve learning motivation and character hard work on the fifth grade students of elementary school. *Pendidikan Karakter*, 232–245.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2012). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. 2001*, 158–164.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Pers.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03*, 171–187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1251>
- Saputra, I. M. M., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). *Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. 5(1)*, 10–16.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (4th ed.)*. Prenadamedia Group.
- Supriatna, N. (2007). *Pendidikan IPS Di SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- (Kartowagiran, 2016), (Risabethe & Astuti, 2017) (Asyar, 2012) (Saputra et al., 2021) (Hapsari et al., 2019) (Cahyadi, 2019) (Munadi, 2008) (Setyosari, 2013) (Sadiman, 2008) (Hadi, 2017) (Ponza et al., 2018) (Widiyasanti et al., 2018) (Nurseto, 2011) (Hikmah & Purnamasari, 2017) (Hadi, 2017) (Salamah, 2017)