

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI**

Meyshi Ziya Dwi Putri<sup>1</sup>, dan Febrina Dafit<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Islam Riau

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2 kelas V, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media; 2) tahap desain yaitu rancangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Selain produksi media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yaitu lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak, pada pembelajaran 1 memperoleh hasil 94,85%, pembelajaran 2 memperoleh hasil 95% dan pembelajaran 3 memperoleh hasil 95%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, video animasi, tema 9

### **Abstract**

*The purpose of this research is to develop animated video learning media on theme 9 sub-theme 2 class V, make it easier for teachers to deliver learning materials. This research method uses development research with ADDIE development model. This research was conducted in three stages: 1) the analysis phase consisted of curriculum analysis, teacher and student analysis, and media analysis; 2) the design stage, namely the design of animated video learning media using the kinemaster application; 3) the development stage, namely producing learning media that have been designed at the design stage. In addition to media production, the researcher also developed a research instrument, namely a validation sheet. The results of this study indicate that the animated video learning media meets the very feasible criteria, in learning 1 the results are 94,85%, in learning 2, the results are 95% and in learning 3, the results are 95%.*

**Keywords:** Learning media, animated video, theme 9

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat memajukan generasi bangsa dan negara dari ketinggalan dalam ilmu pengetahuan

---

\*correspondence Address  
E-mail: meyshiziya@student.uir.ac.id

maupun teknologi. Pendidikan mampu mengubah kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan pendidikan juga merupakan tumpuan utama dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa "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".

Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu harus mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa : tujuan pendidikan nasional adalah "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Ini dikarenakan media merupakan alat bantu antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Priadi (2017:13) "Media pembelajaran merupakan informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa". Dengan adanya media pembelajaran guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan tentu harus menarik dan media yang dipilih tentu harus tepat sasaran dan juga harus efektif sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas yaitu media audiovisual, salah satu media yang termasuk kedalam media audiovisual yaitu media video. Menurut Arsyad (2016:49) "Video merupakan gambar- gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup" dan Menurut Elly (dalam Putro, 2018: 228) Animasi merupakan suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan yang dapat menarik perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat Elly, Menurut Ponza (2018:11) Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi dapat bergerak sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat oleh guru dan dapat ditampilkan menggunakan bantuan lensa proyektor. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna-warna yang beragam sehingga dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut.

Pada video animasi ini peneliti mengambil materi pembelajaran tematik yaitu tema 9 subtema 2 pembelajaran 1,2, dan 3 yang terdiri dari pembelajaran IPS, BAHASA INDONESIA, IPA, SBDP, dan PPKN. Materi yang di sajikan yaitu mengenai iklan elektronik. Alasan peneliti memilih tema 9 subtema 2 karena pada subtema 2 materi yang disajikan sangat ringan, menarik, beragam, dan saling terhubung, adapun masalah yang ditemukan didalam subtema 2 yaitu dalam menyampaikan materi pembelajaran guru tidak dapat menyajikan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dan keahlian guru.

Tujuan pembuatan media video animasi ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa harus mengambil gambar yang ada di internet kemudian ditampilkan satu- persatu didepan kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pada penelitian yang dilakukan oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 90,21% (layak) dan ahli materi diperoleh persentase 95,37% (layak). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video animasi ini layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDIT Almadinah Dumai, pada tanggal 5 Februari 2021, guru mengakui adanya kendala yang dialami dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran. Guru mengakui dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan merupakan media sederhana yaitu media gambar. Dalam penggunaan media gambar guru menggunakan media gambar yang di peroleh dari internet contohnya seperti media gambar mengenai contoh iklan elektronik kemudian gambar yang diperoleh dari internet tersebut di print seukuran kertas A4 penuh dan ditempelkan di papan tulis menggunakan isolasi, kemudian penyampaian materi yang masih dominan dengan metode ceramah, dalam penyediaan sarana dan prasarana di SDIT Almadinah Dumai sudah terbilang cukup lengkap namun guru masih belum bisa memanfaatkan fasilitas tersebut dan belum adanya penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik, ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan media video animasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dicky,dkk (2018: 120) yang menyatakan bahwasanya berdasarkan temuan di lapangan bahwa seluruh kelas telah terpasang perlengkapan media audio visual berupa LCD proyektor dan speaker, namun penerapan media pembelajaran dalam penyampaian materi masih kurang, guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media gambar dan buku, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa merasa bosan.

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan yang ada, dan dapat membantu guru dalam memanfaatkan sarana yang ada di sekolah. Peneliti akan mengembangkan media video animasi pada tema 9 subtema 2 yaitu benda dalam kegiatan ekonomi kelas V SD. Pada materi ini video pembelajaran hadir untuk mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, dan suara. Dalam penggunaan media video animasi dapat diputar melalui laptop maupun handphone. Oleh karena itu diharapkan penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan fokus siswa dan pemahaman siswa dikelas.

Sehingga hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin mengembangkan media video animasi pada tema 9 subtema 2 kelas V SDIT Almadinah Dumai.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data melalui wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi. Namun penelitian yang dilakukan peneliti hanya dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu tahap Analysis, Design, Development. Hal ini karena keterbatasan peneliti dan kondisi covid-19 yang menyebabkan sekolah masih ditutup.

Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah di SDIT Almadinah Dumai, Jalan Soekarno Hatta, Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, adapun waktu Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan yang dimulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan juli 2021. Secara rinci prosedur penelitian pada model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*, merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Tahapan analisis terdiri dari tahapan analisis kurikulum, analisis guru dan siswa, dan analisis media.
2. Tahap *Design*, pada tahap ini peneliti merancang media video animasi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam pembuatan media video animasi.
3. Tahap *Development*, dalam tahap ini peneliti mulai memproduksi media video animasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun tahapannya terdiri dari menyiapkan aplikasi yang digunakan, menyiapkan desain gambar, menyiapkan rekaman suara, penambahan materi, menambahkan animasi gambar, penambahan backsound pada awal dan akhir video dan menyimpan video yang telah di buat. Setelah itu, media video siap untuk di validasi.

Media yang telah dibuat oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, agar dapat mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah dibuat dan dapat dilakukan revisi/ perbaikan. Kemudian media video animasi akan divalidasi kembali untuk di uji kelayakan dari materi tersebut. Jika media video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka media pembelajaran berbasis video animasi siap digunakan.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data mentah yang diperoleh secara langsung melalui observasi maupun wawancara dan dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui jurnal maupun buku yang berkaitan dengan media video animasi. Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan dokumentasi, serta data yang diperoleh akan di analisis secara kualitatif dan

kuantitatif. Pada analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validasi yang telah di isi oleh validator ahli. Sedangkan pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah di isi oleh validator. Penilaian yang dilakukan validator menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019: 165) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu rancangan atau produk yang akan dikembangkan. skala likert yang peneliti gunakan pada lembar validasi ini yaitu: (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik.

Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data didapati dari Akbar (2013:158) sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Persentase Validasi

Tse : total skor empirik yang di peroleh

Tsh : Total maksimum yang di diharapkan

Analisis di lanjutkan dengan menggunakan perhitungan validasi gabungan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2+Va3}{3}$$

Keterangan :

V : Validasi (Gabungan)

Va 1 : Validasi Ahli 1

Va 2 : Validasi Ahli 2

Va 3 : Validasi Ahli 3

Sumber : Akbar (2013:158)

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Hasil Validasi

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01%- 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
2.	70,01%-85,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu di revisi kecil.
3.	50,01%- 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak di pergunakan karena perlu direvisi besar
4.	01,00%- 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

Sumber: Akbar (2013: 155)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas semua kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan itu meliputi hasil perolehan data hasil validasi oleh para ahli. Untuk uji validasi dilakukan oleh enam orang ahli untuk tiga bidang keahlian, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran. Adapun hasil validasi media video animasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 1

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	90%	93,33%
Validator 2	85%	90%
Rata -rata	87,5%	91,66%

(Sumber ; data olahan peneliti)

Pada tabel 2 diatas, merupakan hasil validasi ahli media pada pembelajaran 1 yang dilakukan dua kali validasi. Pada aspek media dilakukan oleh dua orang validator ahli yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan video. Pada aspek media pembelajaran 1 untuk hasil uji validas pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) Gambar/ Objek seperti TV, Radio, dan lainnya agar diganti dengan gambar asli bukan animasi; 2) Sesuaikan Visual dan verbal; 3) Contoh harus sesuai dengan karakter anak.

Setelah itu media video animasi di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi ke 2 dan mendapati nilai rata-rata sebesar 91,66% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Validasi media pembelajaran 2

Validator	Persentase <sup>0</sup> %	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	90%	91,66%
Validator 2	86,66%	91,66%
Rata -rata	88,33%	91,66%

(Sumber: data olahan peneliti)

Hasil dari uji validasi pertama untuk pembelajaran 2 mencapai nilai 88,33% dengan tingkat kevalidan sangat valid namun terdapat beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua. Adapun hasil revisi dan saran yaitu sebagai berikut: 1) style pada animasi Bergeraknya lebih baik diganti; 2) gambar animasi internet diganti menjadi gambar asli, 3) Bahasa Inggris pada materi lebih baik dihilangkan; 4) Ganti iklan menjadi iklan yang ramah anak; 5) Sesuaikan visual dan verbal.

Hasil validasi 2 pada tampilan desain media video animasi diperoleh dari gabungan nilai dari dua validator dengan perolehan nilai untuk uji validasi kedua adalah 91,66% dengan tingkat kevalidan mencapai tingkat sangat valid. Maka dari itu media pembelajaran ini sudah layak digunakan.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Validasi media pembelajaran 3

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	88,33%	90%
<b>Validator 2</b>	90%	93,33%
<b>Rata -rata</b>	89%	91,66%

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada hasil pembelajaran 3 untuk media video animasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan tingkat kevalidan sangat valid pada uji validasi pertama. Namun pada pembelajaran 3 masih terdapat beberapa perbaikan sehingga media video animasi perlu direvisi dan uji validasi kembali dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Pada tahap validasi kedua, Hasil validasi pada media pembelajaran setelah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari validator, perolehan nilainya sebesar 91,66% dengan kategori sudah sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD dalam proses pembelajaran secara *online* maupun secara *offline*.

Setelah melakukan validasi pada tahap media, selanjutnya peneliti melakukan validasi pada ahli bahasa. Validasi bahasa dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Bapak Latif, S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau) dan Ibu Dr. Fatmawati,S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Islam Riau). Ahli bahasa memberikan penilaian pada aspek penggunaan bahasa dalam media video yang dikembangkan.

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Validasi Bahasa pembelajaran 1

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	87,5%	100%
<b>Validator 2</b>	87,5%	95,83%

<b>Rata -rata</b>	87,55	97,91%
-------------------	-------	--------

(Sumber: data olahan peneliti)

Dari hasil validasi pertama pada aspek bahasa pada pembelajaran 1 diperoleh jumlah rata-rata sebesar 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat valid. Walaupun media sudah sangat valid, namun ada beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi pada aspek bahasa. Adapun saran dan masukan yang diberikan yaitu : masih terdapat kalimat yang belum diawali huruf kapital.

Kemudian peneliti melakukan validasi kedua dan hasil validasi aspek bahasa media video diperoleh dari gabungan dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan , kemudian diperoleh nilai rata-rata penilaian 97,91% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media video animasi sudah layak digunakan tanpa revisi dan video dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

**Tabel 6.** Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran 2

<b>Validator</b>	<b>Pesentase %</b>	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	83,33%	100%
<b>Validator 2</b>	91,66%	100%
<b>Rata-rata</b>	87,49%	100%

(Sumber : data olahan peneliti)

Hasil uji validasi pertama untuk pembelajaran ke 2 mencapai nilai rata-rata 87,49% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun terdapat beberapa perbaikan yang harus di perbaiki sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua kepada para ahli. Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100% dengan tingkat kevalidan mencapai sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah layak digunakan.

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran 3

<b>Validator</b>	<b>Persentase %</b>	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	87,5%	100%
<b>Validator 2</b>	91,66%	100%
<b>Rata-rata</b>	89,58%	100%



Pada pembelajaran 3 hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,58% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Walaupun tingkat kevalidan media sudah sangat valid, peneliti tetap harus melakukan revisi kembali ini dikarenakan terdapat beberapa masukan dan saran dari validator ahli mengenai media video pembelajaran 3. Setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diperoleh dari validator, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua. Setelah uji validasi kedua dilakukan kepada kedua ahli, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 100% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi sudah layak digunakan.

Validasi selanjutnya yaitu pada tahap materi. Pada tahap validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yaitu Ibu Suryati, S.Pd.,M.Si selaku (kepala sekolah di SDN 115 Pekanbaru) dan Ibu Jannati Sulaiman, S.Pd selaku (kepala sekolah di SDN 104 Pekanbaru). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media video animasi. Berikut hasil validasi pertama terhadap ketiga media pembelajaran video animasi:

**Tabel 8.** Hasil penilaian validasi materi pembelajaran 1

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	75%	97,5%
<b>Validator 2</b>	87,5%	92,5%
<b>Rata-rata</b>	81,25%	95%

*(Sumber: data olahan peneliti)*

Hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata rata 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Adapun saran dan komentar yaitu: 1) Tambahkan soal evaluasi pada akhir video; 2) berikan feedback kepada anak. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan dan melakukan validasi kedua.

Hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi pada validasi kedua pada pembelajaran 1. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori sangat valid dan sudah layak digunakan kepada siswa kelas V SD.

**Tabel 9** hasil penilaian validasi materi pembelajaran 2

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	75%	95%
<b>Validator 2</b>	87,5%	92,5%
<b>Rata-rata</b>	81,25%	93,75

*(Sumber : data olahan peneliti)*

Pada validasi pertama hasil penilaian pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Perolehan nilai pada validasi kedua pada pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan mendapat komentar dari kedua ahli bahwa media video animasi sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 10** hasil penilaian validasi materi pembelajaran 3

Validator	Persentase %	
	Validasi 1	Validasi 2
<b>Validator 1</b>	75%	95%
<b>Validator 2</b>	87,5%	92,5%
<b>Rata-rata</b>	81,25%	93,75%

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan penilaian tersebut, perolehan nilai untuk media pembelajaran 3 pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan tingkat kevalidan cukup valid. Pada hasil penilaian ahli materi terhadap produk media video animasi validasi kedua. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,75% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan media sudah layak digunakan tanpa revisi.

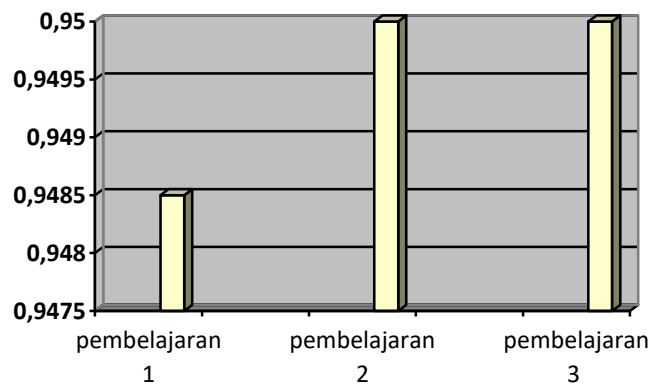
Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan gabungan yang nantinya akan mengetahui nilai rata-rata pada setiap media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil nilai untuk validasi media dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini.

**Tabel 11.** Rekapitulasi Hasil Validasi Media Video Animasi

Uji validasi		Aspek yang dinilai			Rata -rata
		Aspek Media	Aspek Bahasa	Aspek Materi	
<b>Pembelajaran 1</b>	1	87,5%	87,5%	81,25%	85,41%
	2	91,66%	97,91%	95%	<b>94,85%</b>
<b>Pembelajaran 2</b>	1	88,33%	87,49%	81,25%	85,69%
	2	91,66%	100%	93,75%	<b>95%</b>
<b>Pembelajaran 3</b>	1	89%	89,58%	81,25%	86,61%
	2	91,66%	100%	93,75%	<b>95%</b>

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi media video animasi pada aspek Media, Bahasa, dan Materi untuk pembelajaran 1, 2, dan 3 memperoleh nilai yang sangat valid.



**Gambar 1.** Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Video

Pada pembelajaran 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,85% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan kategori sangat valid maka video animasi layak digunakan. Selanjutnya pada pembelajaran 2 memperoleh hasil dari keseluruhan aspek yaitu sebesar 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid, dan media yang dinilai juga sudah layak digunakan di sekolah dasar. Pada pembelajaran 3 untuk perolehan nilai rata-rata pada seluruh aspek mencapai 95% dengan tingkat kevalidan yang didapat sangat valid.

Ketiga pembelajaran sudah layak digunakan tanpa melakukan revisi dengan kriteria mencapai tingkat kevalidan sangat valid, dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada penelitian ini dibatasi hingga tahap uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustin,dkk (2020:21) yaitu mengembangkan video animasi pada pelajaran sejarah kelas X dengan hasil yang layak karena mampu memiliki daya tarik media video animasi tersebut. Sedangkan penelitian oleh isti,dkk (2020:25) dalam mengembangkan video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi sifat-sifat cahaya.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada tema 9 subtema 2, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1)Media pembelajaran yang di kembangkan adalah media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran 1,2, dan 3 pada tema 9 “ Benda-benda di sekitar kita” Subtema 2 “ Benda dalam kegiatan ekonomi” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 2) Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan sangat valid. Dengan rincian penilaian sebagai berikut: (a)Pembelajaran 1 dengan rata-rata perolehan skor untuk ketiga ahli sebesar 94,84% dengan tingkat kevalidan sangat valid. (b)Pembelajaran 2 dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid. (c)Pembelajaran 3 dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

Saran yang diberikan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi ini sesuai dengan kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi ini dalam proses memahami materi pembelajaran. (2) Bagi guru, sebaiknya lebih memanfaatkan prasarana dan sarana yang ada di sekolah seperti proyektor, dimana guru bisa menggunakan sarana tersebut dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. (3) Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan inovasi dan kreativitas yang lebih lagi serta materi yang dikembangkan lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Relis, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perkauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5 (1).
- Akbar, Sa'adun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta : PT.RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Isti, Lailia Arditya. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Tema 5 Fokus Bahasan Sifat-sifat Cahaya dan Keterkaitannya dengan Indera Penglihatan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jember
- Kurniawan, Dicky Candra, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal JINOTEP*, 4 (2).
- Nuswantoro, Dimas dan Wicaksono, Vicky Dwi. 2019. Pengembangan Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4).
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Priadi, Benny A. 2017. Media & teknologi dalam pembelajaran. Jakarta : PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Putro, Aji Lkasono, dan Sujatmiko, Bambang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Pengambilan Gmabar Bergerak di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 3(1).
- Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : ALFABET
- Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.