

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KARTUN ANIMASI PADA TEMA 8 KELAS V SEKOLAH DASAR

Tia Kurnia Sari 1, Abna Hidayati 2

¹Tia Kurnia Sari 1, ²Abna Hidayati 2

e-mail:"tiasri40@gmail.com

Abstract

The background of this development research is because it sees the condition of students who do not focus on learning in elementary schools, especially in class V. Based on field observations with interviews with class V teachers, this problem occurs because of the use of less innovative teaching media by the teacher or the use of teaching media which is modest so that it is less attractive to elementary school students. The purpose of this development research is to develop animated cartoon-based instructional video media on the theme of 8 grade V elementary schools. This type of research is research and development or Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model. Data were collected using observation, "questionnaires, documentation, and assessment formats. The results of the development show that the animated cartoon-based learning video media is suitable for learning on the theme of 8 grade V SD. The feasibility of instructional video media based on animated cartoons by material experts received a percentage value of 97% with the criteria "Very Good", and from media experts received a "Very Good" rating with a percentage value of 99.17%.

Keywords: Development, Video Animation, Elementary School



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan *instrument* utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar tercapai hasil yang diharapkan. Ada dua unsur yang saling mempengaruhi dalam pendidikan, yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Memilih metode ajar tertentu juga mempengaruhi pemilihan media ajar yang sesuai walau tetap ada aspek lain yang mempengaruhi juga. Meskipun begitu, fungsi utama media belajar adalah sebagai alat bantu ajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan guru (Djamarah, Bahri dan Zain, 2002: 82).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik media sederhana maupun berbasis teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar yang dilakukan. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, tanpa adanya media proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan agar si penerima pesan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh penerima pesan.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SD Laboratorium UNP khususnya di kelas V dengan wawancara bersama guru kelas V yaitu ibu Risa Utami, dalam mengajar guru telah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa: *power point* dan *video youtube* yang di *download* lalu ditayangkan menggunakan proyektor. Media pembelajaran video yang di *download* guru dari *youtube* juga sering tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan sehingga terkadang guru juga tidak menggunakan media belajar, akibatnya guru melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional sehingga tidak menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Di SD laboratorium UNP penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal karena disebabkan beberapa hal, salah satu

alasanya karena guru masih kurangnya ilmu tentang media berbasis teknologi, di sekolah dasar memang diharuskan untuk membuat proses belajar yang dilakukan bermakna bagi anak didik sehingga dapat mengingat materi pelajarannya, hal ini dikarenakan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang meniru dan mengamati.

Dari permasalahan diatas hendaknya guru mampu memperbaiki proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian serta motivasi siswa dalam belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media videopembelajaran berbasis kartun animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Margareta Widiyasanti tentang media video animasi untuk siswa kelas V SD. Dari pengembangan media yang dilakukan menunjukkan bahwa produk video animasi tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan dengan uji t.

Media pembelajaran berbasis teknologi perlu dikembangkan dan didukung dengan ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah. Penggunaan media video pembelajaran merupakan alternatif yang tepat digunakan di SD Laboratorium Pembangunan UNP karena di SD tersebut tersedia fasilitas yang mendukung penggunaan media video. Menurut Munir (2015), salah satu kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efisien dan juga efektif."Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti"melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar".

Metode

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dibuat (Sugiyono, 2012:407). Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, dokumentasi, dan lembar penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Tingkat kelayakan media ajar yang dihasilkan dilakukan dengan analisis kelayakan yang didapat dari tabulasi data penilaian ahli materi serta media.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

Hasil penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis kartun animasi yang telah dirancang diperoleh melalui tahap uji validitas. Data yang didapat dari produk ini diperoleh dari ahli materi yaitu ibu Risa Utami, S.Pd dan ahli media yaitu bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T dan Septriyana Anugrah, S.Kom., M.Pd. T. melalui format penilaian yang telah disediakan dan dokumentasi dengan hasil:

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini melibatkan satu orang guru SD Pembangunan Laboratorium UNP. Ahli materi dalam penelitian ini mengkaji aspek materi dan evaluasi terhadap media video pembelajaran berbasis kartun animasi yang dikembangkan. Aspek yang dikaji sesuai dengan silabus dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi persentase kelayakan aspek materi oleh ahli materi terhadap produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Persentase Kelayakan Aspek Materi

| No. | Kriteria Variabel | Skor Tiap Variabel | Skor Maksimum | Persentase |
|-------|---------------------------------|--------------------|---------------|------------|
| 1 | Kebenaran konsep | 24 | 25 | 96% |
| 2 | Penyajian materi | 30 | 30 | 100% |
| 3 | Kekinian dan kelengkapan materi | 23 | 25 | 92% |
| 4 | Penulisan dan kebahasaan | 15 | 15 | 100% |
| Total | | 112 | 130 | 97% |

Berdasarkan tabel persentase kelayakan aspek materi diatas diperoleh nilai persentase total sebesar 97% dan dapat disimpulkan bahwa produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi berada pada kriteria **“sangat baik”** dan layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini melibatkan dua orang dosen dari jurusan KTP UNP dengan berbantuan angket serta format penilaian. Hasil penilaian aspek media oleh ahli media terhadap media video pembelajaran berbasis kartun animasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Persentase kelayakan aspek media sesudah revisi

| No. | Kriteria Variabel | Skor Tiap Variabel | Skor Maksimum | Persentase |
|-------|----------------------------|--------------------|---------------|------------|
| 1 | Visual | 78 | 80 | 97,5% |
| 2 | Audio | 40 | 40 | 100% |
| 3 | Kemudahan Penggunaan Media | 10 | 10 | 100% |
| Total | | 112 | 130 | 99,17% |

Berdasarkan tabel persentase kelayakan media sesudah revisi diatas diperoleh nilai persentase total sebesar 99,17% dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kriteria produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi adalah **“sangat baik”** sehingga layak dipakai dalam proses belajar.

Tabel 3. Persentase Penilaian Validasi Materi dan Validasi Media

| No | Validasi Materi dan Validasi Media | Persentase | Keterangan |
|----|------------------------------------|------------|-------------|
| 1. | Ahli Materi | 97% | Sangat Baik |
| 2. | Ahli Media | 99,17% | Sangat Baik |

Untuk menentukan nilai kelayakan dapat dilihat berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor

| No | Persentase | kriteria |
|----|------------|-------------------|
| 1. | 81-100% | Sangat Baik |
| 2. | 61-80% | Baik |
| 3. | 41-60% | Cukup Baik |
| 4. | 21-40% | Kurang Baik |
| 5. | 0-20% | Sangat Tidak Baik |

Sumber: modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (2017:23)

Jadi, berdasarkan perolehan skor persentase penilaian dari 3 orang ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kriteria media video pembelajaran berbasis kartun animasi adalah **“Sangat Baik”** sehingga layak dipakai dalam proses belajar.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penellitian dan pengembangan ini adalah produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi. Media video pembelajaran berbasis kartun animasi merupakan sebuah produk media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pengembangan Produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Langkah pengembangan dalam model borg and gall tersebut dapat dimodifikasi dan disederhanakan

berdasarkan kebutuhan penelitian apabila penelitian dalam skala kecil. Hal ini merujuk pada penjelasan Borg and Gall (dalam emzir, 2013) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dalam membatasi langkah penelitian. Tahapan pengembangan Borg and Gall dalam penelitian dan pengembangan ini disederhanakan menjadi 5 langkah, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi, tahap uji coba, dan hasil produk akhir.

- a. Tahap Perencanaan
Tahap perencanaan dilakukan dengan 2 langkah, yaitu:
 - 1) Langkah pertama, observasi lapangan yaitu mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang muncul pada proses belajar dengan wawancara bersama guru kelas V.
 - 2) Langkah kedua, melakukan studi pendahuluan mengenai penyesuaian materi pembelajaran yang terdapat dalam perangkat, seperti silabus dan RPB. Selanjutnya dilakukan analisis silabus dan pengumpulan materi, serta perancangan produk yang akan dihasilkan.
- b. Tahap Pengembangan Produk Awal
Dua tahap yang dilakukan pada desain produk:
 - 1) Pemilihan media
 - 2) Membuat rancangan awal, berupa:
 - a) *Flowchart*
 - b) Naskah video
 - c) *Storyboard*Setelah membuat desain produk, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk media video pembelajaran.
- c. Tahap Validasi Produk
Tahap ini dilakukan dengan 2 langkah, yaitu:
 - 1) Validasi produk
Validasi produk melibatkan 3 orang ahli, yaitu 2 ahli media yang berasal dari dosen jurusan KTP FIP UNP dan 1 orang ahli materi yang merupakan guru kelas V SD Laboratorium Pembangunan UNP.
 - 2) Revisi produk
Revisi dilakukan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Tahap revisi dilakukan sebelum uji coba produk dan hasil revisi merupakan produk awal yang sudah tervalidasi.
- d. Tahap uji coba
Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas, melihat dan mengukur motivasi belajar. Uji coba produk pada penelitian pengembangan ini tidak bisa peneliti lakukan karena terhalang dengan adanya pandemi *covid-19*. Hal ini disebabkan pembelajaran tatap muka disekolah dialihkan ke pembelajaran daring. Uji coba ini tidak dapat peneliti lakukan karena menimbang terdapat banyaknya kendala yang dihadapi baik dari kemampuan peneliti sendiri maupun dari siswa.
- e. Hasil Produk Akhir
Tahap akhir pada proses pengembangan ini adalah dihasilkannya produk akhir berupa produk media video pembelajaran berbasis kartun animasi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, Setelah melewati tahap perencanaan dan terakhir tahap validasi oleh ahli materi serta media.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi pada tema 8 kelas V sekolah dasar memperoleh penilaian "**Sangat Baik**" dalam aspek materi serta media sehingga layak dipakai dalam proses pembelajaran.
2. Uji validitas dilakukan bersama 3 orang validator yaitu ahli media sebanyak dua orang serta ahli materi sebanyak satu orang dengan mendapatkan nilai persentase total dari ahli media sebesar 99,17% serta ahli materi sebesar 97%. Dengan demikian secara keseluruhan media berada pada kriteria "**Sangat Baik**" dan layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan kepada kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar di sekolah dasar kelas 5 khususnya pada subtema tentang manusia dan lingkungan agar proses pembelajaran lebih menarik bagi anak sekolah dasar.
2. Bagi pengembang ataupun guru diharapkan lebih meningkatkan kemampuan tentang media pembelajaran berbasis teknologi agar nantinya mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam materi lainnya.
3. Tahap pengembangan dalam penelitian pengembangan ini belum sempurna karena belum bisa dilakukannya uji coba atau uji praktikalitas sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dan bisa dilakukan uji praktikalitas.

Daftar Rujukan

- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayati, Abna. (2013). Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD oleh Guru Agama Islam. *Pedagogi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XIII(1), 100-104. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2020 Kemp. J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5th Ed.). New York: Harper& Row.
- Hidayati, Abna dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) di Kota Padang.
- Hidayati, Abna & Alwen Bentri. (2018). Implementasi Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswa Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.