

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI ANIMAKER PADA TEMA KEBERSAMAAN DALAM KELUARGA UNTUK SISWA KELAS I SDN MAKASAR 07 PAGI

DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEOS BASED ON THE ANIMAKER APPLICATION ON THE THEME OF TOGETHERNESS IN THE FAMILY FOR CLASS I STUDENTS OF SDN MAKASAR 07 PAGI

Arida Manurung¹, Febrianti Yuli Satriyani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi
email : ¹Aridamanurung123@gmail.com , ²febriantiyuli@trilogi.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video animasi Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus penelitian yang semakin meningkat, dengan tujuan untuk meningkatkan minat, pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas video animasi silsilah keluarga sebagai media pembelajaran alternatif. Responden penelitian adalah siswa tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian pemahaman konsep silsilah keluarga serta memperoleh respon positif dari siswa dalam hal minat belajar dan keterlibatan. Implikasi penelitian ini adalah video animasi silsilah keluarga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi tentang silsilah keluarga. Penelitian selanjutnya mengeksplorasi lebih lanjut penggunaan media ini dalam konteks pendidikan formal dan informal.

Kata kunci : *video animasi, Silsilah keluarga, Media pembelajaran*

Abstract

The use of technology in education has become an increasing focus of research, with the aim of increasing students' interest, understanding and active participation. One interesting approach is the use of animated videos as a learning medium. This research aims to develop and evaluate the effectiveness of animated family tree videos as alternative learning media. The research respondents were elementary school students. The results of the research were understanding the concept of family genealogy and obtaining positive responses from students in terms of interest in learning and involvement. The implication of this research is that animated family genealogy videos can be used as an interesting and effective alternative learning media in conveying information about family genealogy. Future research further explores the use of this media in the context of formal and informal education.

Keywords : *animated video, family tree, learning media*

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini mulai berkembang, dengan berbagai reformasi yang dilakukan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan terobosan-terobosan baru, seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Setiawan, E. (2014). Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik belajar secara optimal.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah diatas dapat disimpulkan itu faktor ideal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran

adalah aktivitas dan karakteristik yang berpusat bagi peserta didik, interaktif dan memotivasi peserta didik untuk belajar, menyenangkan, memberikan ruang untuk siswa agar dapat berinovasi secara kreatif sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan perkembangan fisik serta psikis peserta didik. Pembelajaran berbasis aktivitas yang memfasilitasi peserta didik juga harus disesuaikan dengan pendekatan, strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah termasuk sarana dan prasarana tempat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama *offline*. Kemajuan teknologi baru untuk memudahkan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran seperti animasi. Media animasi adalah media *audio visual* yang didalamnya

terdapat kumpulan gambar atau tokoh yang tidak bergerak kemudian dibuat bergerak dan mengeluarkan suara berisi materi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pengembangan video animasi berbasis aplikasi Animaker, Animaker adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat video animasi dengan mudah dan intuitif. Aplikasi ini memiliki beragam fitur dan *template* yang dapat digunakan untuk membuat video animasi yang menarik. Penggunaan Animaker dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui video animasi, peserta didik dapat belajar tentang pentingnya hubungan harmonis antara anggota keluarga, mengembangkan keterampilan sosial, dan memahami nilai-nilai seperti saling menghargai, tolong-menolong, dan menjaga keharmonisan dalam keluarga. Video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi mereka. Melalui visualisasi peserta didik dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Khairun Nisa (2021) menemukan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker akan lebih baik lagi jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih interaktif, baik dalam bentuk animasi, video, dan tampilan media lainnya. Vemi Puspita Sari (2021) mengatakan bahwa video animasi dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ingin digunakan dengan harapan mampu memperkaya sumber belajar peserta didik. Kemudian memanfaatkan pengembangan media pembelajaran ini sebagai tambahan informasi atau sebagai bahan ajar yang dapat digunakan langsung dengan peserta didik. Choiriya Tri Mosrifa (2022) menyampaikan bahwa video animasi berbantuan animaker tidak sulit untuk digunakan. Video animasi merupakan media audiovisual yang terdiri dari gambar-gambar tak hidup yang disusun sedemikian rupa sehingga tampak hidup dan dilengkapi dengan audio.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif berdasarkan rumusan yang ada pada penelitian ini untuk memahami dan menjelaskan hasil dari penelitian ini. Untuk kemudian melakukan wawancara dan observasi, penyebaran angket/kuesioner dan dokumentasi terhadap sumber data yang diperlukan. Metode yang dilakukan adalah

penelitian pengembangan(R&D) research and development yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D berfungsi untuk merancang siklus yang bertujuan untuk merancang pengembangan suatu produk dengan mempelajari temuan penelitian yang akan dikembangkan serta melakukan revisi apabila terdapat kekurangan yang ditemukan saat tahap pengujian. Penelitian R&D pada dasarnya untuk mengembangkan produk baru sesuai dengan kebutuhan yang akan di uji keefektifannya produk tersebut dengan tiga komponen yaitu (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, (3) uji coba produk. Penelitian pengembangan R&D memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan, mengkombinasikan beberapa elemen untuk menghasilkan media yang efektif dan efisien, meningkatkan konten media pembelajaran, dan membuat media pembelajaran yang belum pernah ada sebelumnya.

Model yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian pengembangan model adalah model pengembangan(Borg& Gall) yang terdiri atas 10 langkah, akan tetapi akan di sederhanakan menjadi enam langkah. Melalui penggunaan media video pembelajaran yang dapat menarik dan mudah dipahami materi yang disampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

Pada teknik pengumpulan data perlu menggunakan metode yang tepat, selain itu perlu memiliki teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data termasuk langkah yang menjadi dasar utama dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan data dengan menggunakan metode yang terdiri dari :

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang memakai pedoman wawancara menggali segala bentuk informasi data melalui beberapa pertanyaan yang diberikan kepada narasumber. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.

Wawancara dalam penelitian ini ditunjukan untuk guru mata pelajaran di sekolah, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran tematik dilaksanakan di sekolah tersebut dan data yang diperoleh digunakan sebagai data awal analisis kebutuhan produk.

Wawancara sebagai proses interaksi antara peneliti dan responden dengan tujuan mendapatkan data yang relevan dan akurat. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau melalui media komunikasi lainnya.

b. Kuisioner/Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan penulis tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi dan uji coba peserta didik.

Instrumen merupakan alat seperti kuisioner dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara umum, instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan *skala likert* yaitu dengan lima (5) alternatif jawaban, yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik. Jika diperoleh data kuantitatif, maka pada setiap jawaban itu diberi skor yaitu sangat baik bernilai 5, baik bernilai 4, cukup bernilai 3, kurang baik bernilai 2, dan sangat kurang baik bernilai 1. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data kelayakan penggunaan media video pembelajaran pada materi satuan ukur dan berat dari peserta didik dan guru.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mendapatkan data atau pengolahan yang dihimpun. Pada penelitian ini terdapat data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu tanggapan yang diberikan dan saran dari ahli media yang peneliti gunakan untuk merevisi produk. Data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan skor penilaian hasil angket yang diperoleh dari penilaian ahli media menggunakan *skala likert*.

Data kualitatif berupa penentuan skor atau nilai jawaban hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dari guru mata pelajaran PPKn dan siswa. Peneliti akan memberikan tabel analisis kualitatif *skala likert*. Pada instrumen yang menggunakan *skala likert* dapat berupa ceklis atau pilihan ganda.

Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari instrumen angket dengan menggunakan *skala rating scale*. Data kuantitatif yang diperoleh

ditabulasikan dan dicari persentasinya kemudian dianalisis.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model pengembangan (Borg & Gall, 1983). Model pengembangan Borg and Gall bersifat deskriptif sehingga mempermudah penelitian untuk menjelaskan se jelas mungkin produk yang telah dibuat. Penelitian menggunakan penelitian level 3 yang artinya peneliti mengembangkan produk yang sudah ada, membuat produk, dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian yang dilakukan peneliti hanya sampai dengan uji coba lapangan utama. Alasan peneliti menggunakan enam langkah tersebut ingin melihat produk tersebut layak atau tidak dijadikan media pembelajaran PPKn dikelas dan melihat respon menarik dari peserta didik.

Ada 10 langkah dalam penelitian pengembangan menurut Borg and Gall, yaitu a. analisis potensi dan masalah, b. pengumpulan data, c. desain, d. validasi desain, e. revisi desain, f. uji coba produk, g. revisi produk, h. uji coba pemakaian, i. revisi produk akhir, j. produk massal. Peneliti mengembangkan penerapan media pembelajaran secara online dan offline sebagai objek peneliti dan diterapkan secara langsung kepada peserta didik sebagai objek peneliti. Pada tahapan penelitian yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

a. Studi Pendahuluan

Analisis potensi dan masalah penelitian ini dilakukan dengan studi pendahuluan pada bulan juli-september 2023 untuk menganalisis permasalahan dalam kegiatan pembelajaran PPKn dikelas I SDN Makasar 07 Pagi Jakarta Timur. Peneliti menggunakan instrumen berbentuk angket untuk mengukur tingkat kesesuaian dan kualitas media yang dikembangkan. Angket yang digunakan untuk menilai tingkat validitas teori dalam mencapai tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu angket untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Data yang diperoleh dari ketiga angket merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh berupa kriteria Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang, Sangat Kurang. Data Kuantitatif dapat diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor atau nilai setiap kriteria. Hasil pengolahan data dapat mengetahui tingkat validitas media video animasi berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Survei lapangan peneliti memperoleh informasi lengkap pada september 2023 di kelas I SDN Makasar 07 Pagi antara lain: 1) monitoring kegiatan pembelajaran PPKn, metode pembelajaran yang dominan yaitu metode ceramah menyebabkan 70% peserta didik tidak konsentrasi. Sehingga dapat dibuktikan keaktifan dan minat peserta didik dalam bertanya untuk meningkatkan rasa ingin tahu, 2) meninjau peralatan mengajar guru, terdapat RPP, dan buku yang digunakan hanya buku tematik.

b. Perencanaan Pengembangan Produk

Perencanaan pengembangan produk berupa video pembelajaran animasi dengan dua tahap yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan Media

Peneliti memilih media yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan. Kurangan lengkapnya materi anggota keluargaku pada buku tema Kebersamaan dalam keluarga terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang hanya memuat penjelasan materi yang sedikit yaitu hanya memuat beberapa penjelasan atau materi tanpa adanya bagan atau gambar sebagai pendamping dalam buku tersebut sehingga peserta didik kurang memahami, pada halaman 87 hanya materi dan foto keluarga tidak di jelaskan secara inti dari foto tersebut, pada halaman 91 hanya ada tabel dan tidak ada keterangan tentang materi tersebut. Dalam sumber belajar siswa pada buku Tematik Keluargaku oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran animasi materi silsilah keluarga sehingga diharapkan peserta didik mudah memahami materi PPKn mengenai Silsilah Keluarga.

2. Pemilihan Format Berdasarkan Kriteria

Tahap ini formatnya adalah ada beberapa jenis huruf yang dipakai pada media video animasi yaitu *purple purse*, *pangolin*, dan *patrick Hand*. aUkuran huruf pada *Purple purse* digunakan untuk judul materi dengan ukuran 42, *font Pangolin* digunakan untuk isi materi dengan ukuran 36, sedangkan *patrik hand* digunakan ukuran 32. Gambar yang digunakan berasal dari google dan animasi dari animaker dengan perubahan desain disesuaikan oleh peneliti. Format gambar yang digunakan yaitu jpg dan png. Video animasi silsilah keluarga dibuat dengan total ukuran 450 MB. video animasi terdiri dari pembahasan materi yang singkat, padat, dan jelas.

Pembahasan dan Analisis Data

1. Penelitian dan pengumpulan data

Berdasarkan data pada potensi masalah, saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat kekurangan yang menjadikan pembelajaran masih inovatif karena guru belum bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Dimana guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, hal ini mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan maksimal dari segi proses pembelajaran. Kondisi yang ditemukan tersebut belum ideal sehingga menekankan standar proses dengan kriteria pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.

2. Perencanaan pengembangan produk

Media pembelajaran video animasi dikembangkan sesuai dengan fungsinya yaitu fungsi atensi artinya dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan materi yang dikembangkan peneliti, fungsi afektif artinya melihat tingkat kepuasan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar karena gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, fungsi kognitif berarti mencapai tujuan agar dapat memahami dan mengingat materi yang berkaitan, dan fungsi tujuan agar mereka dapat memahami dan mengingat materi terkait, dan fungsi kompensasi artinya menampung peserta didik yang kurang dan lambat menerima memahami isi materi disajikan dengan teks atau lisan.

Media pembelajaran video animasi dikembangkan sesuai kriteria media konsisten dan menarik. Yang dimaksud konsisten adalah pada penulisan huruf, spasi, dan format scene dalam video sesuai dengan *draft scene*. Penulisan huruf pada media video animasi ditinjau dari segi jenis font, ukuran dan penggunaan huruf konsisten dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Perhatikan juga jarak spasi dalam penulisan agar jarak antar kalimat tidak terlalu dekat atau terlalu jauh.

4.KESIMPULAN

Pengembangan video animasi pada tema kebersamaan dalam keluarga untuk kelas I SDN Makasar 07 Pagi berjalan dengan baik dan peserta didik responsif terhadap video animasi yang diterapkan dan membantu dalam kegiatan pembelajar. Video animasi terbukti valid secara teoritik berdasarkan skor penilaian dari ahlimedia 94%, ahli materi 90% dan ahli bahasa 80% valid untuk diterapkan disekolah. Kefektifan video animasi pada anak Sekolah Dasar pada tema kebersamaan dalam

keluarga dapat menunjukkan hasil yang positif dimana peserta didik dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan adanya media video animasi tersebut. Peserta didik belajar dengan semangat atau antusias dan sangat responsif selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adkhar, B. I. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes.

Asmoro. (2021). pembuatan serta menggunakan video cerita animasi sebagai media pembelajaran saat pembelajaran daring merupakan salah satu upaya agar dapat memotivasi para pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya saat pembelajaran.

Fatria. (2017). Media adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan pada siswa. Media bisa berupa vidio, gambar, buku, teks, maupun televisi. .

Muttaqien. (2017). Fungsi media audio visual terdiri dari empat fungsi diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Najidah. (2020). media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan

untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. .

Permata, A. D. (2014). Efisien dan efektivitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang di dipelajari dan respon siswa yang di dasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang di pelajari .

Setiawan, E. (2014). *Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik belajar secara optimal.*

Setiawan, E. (2014). Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik belajar secara optimal.

Sugiyono. (2019). Peneliti melakukan penelitian yang telah dimodifikasi oleh .

Widarto, D. S. (2014). Media pembelajaran berbsais animasi merupakan media yang menggunakan teknologi animasi untuk menciptakan gambar-gambar bergerak yang menggambarkan konsep-konsep pembelajaran. .

Zamroni. (2008). Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasii yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta warga masyarakat berpikir kritis dan tindak demokratis.