

# **PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BELAJAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMA 1 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1 PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

<sup>1</sup> Agung Nugroho, <sup>2</sup> M. Ragil Kurniawan

Pendidik Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Ahmad Dahlan  
Jl. Ki Ageng Pemanahan 19 Yogyakarta

<sup>1</sup>E-meil:

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan media pembelajaran di kelas V SD yang masih klasikal, belum menggunakan metode variatif dan pemanfaatan teknologi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui langkah-langkah pengembangan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD. 2) Mengetahui kualitas media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD, dan 3) Mengetahui kelayakan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Jenis data penelitian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen dan wawancara. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kuantitatif menggunakan statistik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Pengembangan media animasi belajar diperlukan langkah-langkah: 1) Mencari potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Medisain produk, 4) Melakukan validasi dengan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. 2. Kualitas media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V yang telah dilakukan memiliki kualitas baik dan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli media memiliki kualitas sangat baik, ahli materi memiliki penilaian baik, dan ahli pembelajaran memiliki nilai baik. 3. Media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V memiliki kelayakan, sangat layak dan layak. Hal ini dapat dilihat dari nilai validasi ahli media yaitu sangat layak, ahli materi layak, ahli pembelajaran layak, serta pengguna yaitu guru yang masuk dalam kategori layak dan siswa yang masuk kategori sangat layak.

**Kata Kunci : Media Animasi, Pembelajaran, Tematik, Sekolah Dasar**

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the phenomenon of the use of learning media in class V SD which is still classical, has not used varied methods and the use of technology for learning. This study aims to: 1) Know the steps for developing learning animation media for learning theme 1 sub-theme 3 learning 1 in fifth grade elementary school students. 2) Knowing the quality of learning animation media for learning theme 1 sub-theme 3 learning 1 in class V SD students, and 3) Knowing the feasibility of learning animation media for learning theme 1 sub-theme 3 learning 1 in class V SD.*

*This type of research is Research and Development. The types of research data are qualitative data and quantitative data. Research data collection techniques using instruments and interviews. Data analysis in this study used qualitative and quantitative descriptive techniques using statistics.*

*The results showed that 1. Development of learning animation media required steps: 1) Looking for potential and problems, 2) Collecting data, 3) Designing products, 4) Validating with media experts, material experts and learning experts. 2. The quality of learning animation media for learning theme 1 sub-theme 3 learning 1 in class V which has been carried out has good and very good quality. This can be seen from the assessment of media experts having very good quality, material experts having good ratings, and learning experts having good grades. 3. Learning animation media for learning theme 1 sub-theme 3 learning 1 in class V has feasibility, is very feasible and feasible. This can be seen from the validation scores of media experts, which are very feasible, material experts are feasible, learning experts are appropriate, and users are teachers who fall into the appropriate category and students who fall into the very feasible category.*

**Keywords:** *Animation Media, Learning, Thematic, Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi komunikasi yang berkembang dengan cukup pesat membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perubahan ini terjadi dalam semua sisi aspek hidup manusia, dan membuatnya menjadi lebih efektif, efisien dan akurat. Laptop merupakan salah satu contoh peralatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, serta dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan alat pengolah data.

Bidang pendidikan juga memanfaatkan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, yang menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih tersusun secara sistematis, mudah, terencana, dan mampu membuat kondisi belajar yang baru atau lebih menyenangkan. Kegiatan belajar dengan suasana yang baru atau menyenangkan akan membawa siswa merasa tenang, nyaman dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dampaknya akan membuat motivasi dan minat siswa menjadi lebih baik. Hal ini membuat guru dituntut untuk bisa mengoperasikan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi.

Tuntutan pada guru tidak hanya sampai disitu, namun juga diharapkan bisa membuat situasi belajar yang baru dan

mempunyai pikiran inovatif serta kreatif, sehingga suasana belajar bisa menyenangkan serta mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan diciptakan suasana tersebut supaya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tidak mudah bosan, dan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa bisa menjadi lebih fokus.

Perangkat yang dipakai pada kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan dengan menggabungkan alat teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya adalah media pembelajaran. Media ini digunakan pada setiap kegiatan pengajaran sebagai sarana dalam melakukan penyampaian informasi. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi kurang efektif dikarenakan siswa akan cepat bosan.

Kustandi dan Cecep (2020:6) menyatakan jika media pembelajaran adalah aspek penting pada aktivitas belajar mengajar karena menjadi sarana untuk menyampaikan pesan supaya lebih jelas, jadi tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih sempurna serta lebih baik, Media-media tersebut akan menjadi sumber ilmu pengetahuan atau sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran pada siswa dan mampu untuk menciptakan suasana

belajar yang baru serta menyenangkan. Bentuk media pembelajaran bermacam-macam yaitu visual, audio, audio-visual dan serbaneka.

Semua bentuk media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehingga semua bentuk media pembelajaran dapat digunakan dengan pemilihan serta pertimbangan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran membuat guru tertarik untuk mengembangkannya guna membuat suasana belajar yang menyenangkan serta diharapkan bias membuat tujuan dan hasil belajar bisa tercapai dengan optimal. Tujuan digunakannya media pembelajaran untuk menyajikan informasi, meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Mengikuti pendapat Latuheru (2002:132) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mempermudah dan memotivasi siswa di perlukan media pembelajaran tertentu. Media pembelajaran (1) Berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan; (2) Berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan; (3) Mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal kejadian; (4) Berguna untuk menguatkan suatu info dan; (5) Berguna untuk memudahkan dalam hal pengumpulan data (dalam Djamarah dan Zain, 2012;12). Selain itu media pembelajaran interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran secara aktif dan inovatif.

Namun, untuk mencapai tujuan media pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa. Sehingga, media yang dikembangkan akan berisi hiburan

guna untuk mencapai tujuan media pembelajaran

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Media interaktif menurut *Guidelines* kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Abdul, 2015;52). Media animasi dapat dimanfaatkan karena di samping menarik juga memudahkan bagi penggunaanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu (Abdul, 2015:52). Hal tersebut dikarenakan, animasi memiliki gambar dengan warna yang mencolok dan menarik perhatian. Ditambah lagi narasi yang dipakai dalam animasi lebih menarik, serta memakai bahasa yang lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Menurut Reiber dalam Salam, dkk (2016:105) media pembelajaran berupa animasi bisa membuat motivasi daya kognitif siswa terangsang, sehingga animasi bisa membuat siswa tertarik untuk menyimak kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Salam, dkk (2016:231) menyatakan bahwa animasi bisa membuat minat, motivasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat. Animasi juga mampu menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran merasa tenang dan fokus dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan melalui animasi untuk mendapatkan informasi atau ilmu pengetahuan.

Tema 1 mempelajari tentang organ gerak hewan dan manusia. Sedangkan, subtema 3 mempelajari tentang lingkungan dan pemanfaatannya pada pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD. Pada materi organ gerak hewan siswa akan mempelajari nama-nama dari bagian organ gerak hewan beserta letak dan fungsinya. Siswa akan mempelajari nama-nama dari setiap bagian

organ gerak pada manusia beserta letak dan fungsinya. Ciri khas dari makhluk hidup adalah bergerak. Bergerak punya arti yaitu berpindah tempat atau berubah posisi, baik sebagian maupun seluruh bagian tubuh. Hewan dan manusia bisa bergerak karena adanya organ-organ tubuh yang merupakan alat gerak. Siswa akan mempelajari tentang mengenai lingkungan, jenis-jenis lingkungan dan pemanfaatan lingkungan. Materi tersebut dipelajari bertujuan untuk siswa dapat mengetahui organ gerak pada hewan dan manusia, saling menghargai, menjaga serta melestarikan sesama makhluk hidup lainnya. Materi tema 1 yang memiliki karakter gerak, yaitu organ gerak hewan dan manusia, sehingga untuk mempermudah penjelasan pada siswa diperlukan media animasi.

Media Animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK (Munadi (2010:123). Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Media animasi dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan mampu diserap dengan baik. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2013:325) mengenai manfaat media dalam kegiatan belajar dipaparkan sebagai berikut; (1) media pembelajaran berperan sebagai penjelas pesan/materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan ditandai dengan meningkatkannya minat siswa dalam belajar, (2) motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam menerapkan media saat proses pembelajaran, (3) media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa, (4) pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V SD pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V SD. Tema 1 subtema 3

pembelajaran 1 adalah materi yang sebagian siswa merasa cukup sulit untuk dipahami serta diingat. Siswa SD kelas 5, dimana anak telah mampu melakukan operasi kognitif. Penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif selama nalar dapat diterapkan pada suatu kejadian khusus atau konkret. Anak yang mampu berpikir secara operasional konkret ini berarti anak telah mampu menerapkan operasi logis pada masalah konkret seperti pada halnya mata pelajaran temati. Materi ini memerlukan media yang dapat mendukung proses berpikir operasional konkret siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa kepala sekolah di Kabupaten Sleman menyatakan bahwa sebagian besar sekolah yang ada di Kabupaten Sleman, masih terdapat guru yang mengabaikan pentingnya penggunaan metode yang variatif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana guru masih menggunakan metode yang monoton yaitu hanya dengan ceramah. Berdasarkan data yang peneliti telusuri banyak kepala sekolah menyatakan bahwa hal ini terjadi karena ebagai guru sudah cuku umur sehingga agak kesulitan untuk menggunakan metode yang variatif lebih-lebih menggunakan media animasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru-guru SD di Kecamatan Ngemplak, peneliti melakukan wawancara dan observasi secara acak dari berbagai guru di 3 desa kecamatan Ngeplak. Hasil obsevasi dan wawancara diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yaitu media cetak berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pegangan untuk guru. Proses pembelajaran dikelas sebagian besar guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran, sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Seperti materi gerak hewan dan manusia, guru merasa kesulitan dalam mencontohkan gerak hewan dan manusia secara detail dengan memanfaatkan media yang ada dilingkungan kelas sehingga siswa

sulit memahami materi yang diajarkan. Metode yang sering di gunakan oleh guru yaitu ceramah dan penugasan, karena metode ini dianggap yang paling efektif dan cepat menyelesaikan materi dalam pembelajaran, tetapi faktanya siswa terkesan cepat bosan dalam pembelajaran karena pembelajaran terkesan biasa saja atau monoton. Oleh karena itu kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan penggunaan media sangat berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran harus ditunjang dengan fasilitas pendukung, seperti LCD Proyektor, jaringan internet dan speaker.

SD Muhammadiyah Macanan memiliki fasilitas pendukung berupa *LCD Proyektor*, jaringan internet dan *speaker*. Hal ini sangat memungkinkan untuk digunakanya media pembelajaran media animasi belajar, karena di SD Muhammadiyah Macanan belum memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaranya. Penggunaan multimedia tersebut juga dapat dilihat dari kebanyakan guru cukup terampil dalam mengoperasikan komputer sehingga sangat

berpotensi menggunakan media tersebut untuk menunjang pembelajaran tematik.

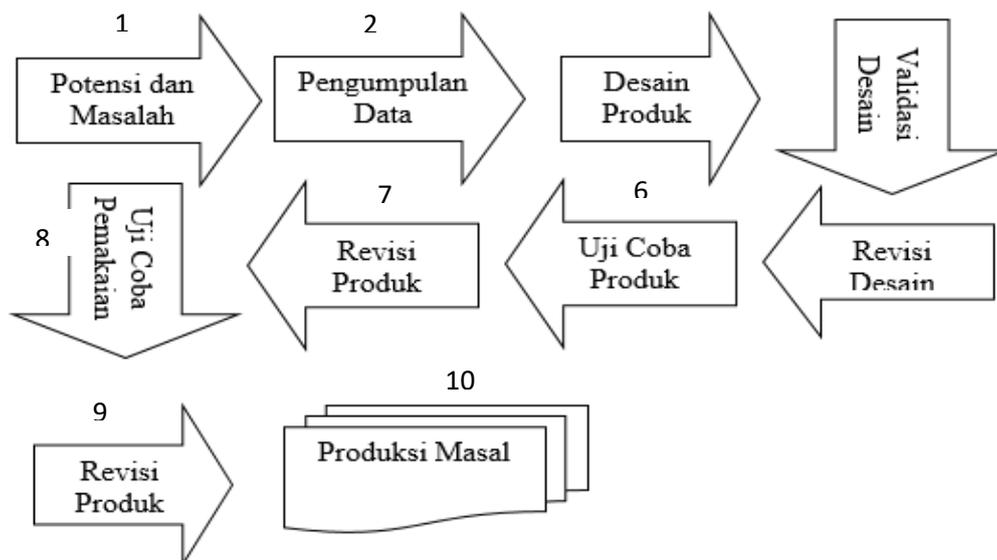
## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode *Research and Development*.

### Prosedur Pengembangan

*Borg and Gall* yang diadaptasikan oleh Sugiyono (dalam Saputro, 2017: 9), menjelaskan jika pada penelitian pengembangan prosedur pada penelitiannya ialah: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produksi masal. Adapun ilustrasi prosedur *Research and Development* menurut Sugiyono (dalam Saputro, 2017: 9) seperti berikut ini:



1. Data Kuantitatif
2. Data Kualitatif

### Jenis Data

Adapun jenis data tersebut, antara lain:

## **Teknik Pengumpulan Data**

1. Instrumen Untuk Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran, Guru dan Siswa
2. Wawancara

## **Teknik Analisis Data**

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif  
Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang menggambarkan aplikasi media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrumen dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.
2. Teknik Analisis Data Kualitatif  
Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model analisis Miles dan Huberman. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014:91). aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, hingga datanya jenuh yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Data Uji Coba**

#### **1. Potensi dan Masalah**

Berdasarkan observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan diantaranya proses pembelajaran dikelas sebagian besar guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran, sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Sebagian besar guru masih menggunakan media cetak berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pegangan untuk guru. Kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran terlalu monoton. Kurangnya pengembangan media pembelajaran khususnya kelas V

Sekolah Dasar. Kurang tersedianya akses media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang dapat diakses dimana saja

#### **2. Pengumpulan Data**

Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan analisis kurikulum seperti KI, KD, dan indikator yang digunakan dalam pembelajaran tentang organ gerak hewan dan manusia, serta lingkungan dan pemanfaatannya.

#### **3. Desain Produk**

##### **a. Mendesain materi**

Penyusunan materi media animasi belajar ini mengacu pada KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan. Selain itu dalam pengembangan media animasi belajar yang dikembangkan dekat dengan keseharian siswa dan menekankan pada pemahaman organ gerak hewan dan manusia, serta lingkungan dan pemanfaatannya. Selanjutnya peneliti berkosultasi dengan ahli materi. Ahli materi menitik beratkan kepada sub tema yang dibahas yaitu organ gerak hewan dan manusia, serta lingkungan dan pemanfaatannya. Berdasarkan materi yang dibutuhkan dan saran dari ahli materi maka tersusunlah isi materi media animasi belajar yang sudah disetujui oleh ahli materi.

##### **b. Membuat storyboard**

Setelah penyusunan materi video animasi cerita tentang gerabah yang di tokohkan oleh bapak dan anak, tersusun langkah selanjutnya adalah mengembangkan *storyboard* sebagai scenario dari materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran. Kemudian, langkah selanjutnya adalah kegiatan menyusun setiap adegan agar cerita menjadi lebih menarik dan sesuai alur video. Setelah adegan video disusun langkah selanjutnya menyusun scenario, menyusun scenario sendiri adalah kegiatan pengambilan animasi sehingga menjadi satu kesatuan video pembelajaran yang menarik untuk dilihat.

##### **c. Mengembangkan Animasi**

- 1) Menyusun kerangka
- 2) Pemilihan animasi karakter dan template
- 3) Proses pengembangan

#### 4. Data Hasil Validasi

##### a. Data Hasil Uji Validasi dari Ahli Media

Hasil penilai ahli media terhadap kualitas pembelajaran animasi belajar mendapatkan nilai 85,16. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka termasuk kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran animasi belajar yang didapatkan dari ahli media adalah sangat layak

##### b. Data Hasil Uji Validasi dari Ahli Materi

Hasil penilai ahli materi terhadap kualitas pembelajaran animasi belajar mendapatkan nilai 78,75. Apabila di konversikan kedalam data kualitatif maka termasuk kategori layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran animasi belajar yang didapatkan dari ahli materi adalah layak.

##### c. Data Hasil Uji Validasi dari Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran animasi belajar mendapatkan nilai 79,31. Apabila di konversikan kedalam data kualitatif maka termasuk kategori layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran animasi belajar yang didapatkan dari ahli pembelajaran adalah layak

##### d. Data Hasil Uji Pengguna Pertama (Guru)

| Responden  | Skor Total | Nilai Rumus |
|------------|------------|-------------|
| Guru 1     | 98         | 84,48       |
| Guru 2     | 87         | 75,00       |
| Guru 3     | 92         | 79,31       |
| Rerata     | 92,33      | 79,60       |
| Nilai Maks | 116        |             |
| Kategori   | Layak      |             |

Hasil penilaian oleh guru secara keseluruhan media animasi belajar belajar

memperoleh rerata skor 92,33, dan nilai baku 79,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi media animasi belajar belajar tersebut layak untuk digunakan

##### e. Data Hasil Uji Pengguna Akhir (Siswa)

| Responden      | Total Skor   | Nilai Rumus |
|----------------|--------------|-------------|
| IN             | 66           | 86,84       |
| IS             | 60           | 78,95       |
| AM             | 61           | 80,26       |
| APS            | 70           | 92,11       |
| ADE            | 63           | 82,89       |
| API            | 63           | 82,89       |
| ACR            | 66           | 86,84       |
| ADR            | 62           | 81,58       |
| DER            | 60           | 78,95       |
| DAT            | 65           | 85,53       |
| DY             | 61           | 80,26       |
| ER             | 68           | 89,47       |
| ET             | 63           | 82,89       |
| SY             | 69           | 90,79       |
| WA             | 63           | 82,89       |
| QR             | 65           | 85,53       |
| TY             | 62           | 81,58       |
| EO             | 62           | 81,58       |
| PO             | 65           | 85,53       |
| TO             | 61           | 80,26       |
| RO             | 62           | 81,58       |
| YO             | 66           | 86,84       |
| Rerata         | 63,77        | 83,91       |
| Nilai Maksimal | 76           |             |
| Kategori       | Sangat Layak |             |

Penilaian oleh siswa secara keseluruhan aplikasi media animasi belajar belajar memperoleh skor 63,68, nilai baku 83,79, sehingga dapat disimpulkan aplikasi media animasi belajar belajar tersebut sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan data tersebut terdapat 77,27% siswa menyatakan bahwa aplikasi video animasi belajar dalam kategori "sangat layak" sebagai media pembelajaran. sedangkan 22,73% siswa menyatakan aplikasi media animasi belajar dalam kategori "layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak ada siswa yang menyatakan "tidak layak" atau "sangat tidak layak" digunakan. Dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi media animasi belajar belajar tersebut sangat layak untuk digunakan.

#### Analisis Data

##### Analisis Data Kualitatif

##### Analisis Data Ahli Media

1. Resolusi gambar kurang jelas
2. Penggunaan gambar dengan resolusi tinggi untuk memperjelas gambar.
3. Dimasukkan unsur animasi yang terkait materi
4. Perataan tulisan (*alignment*) diperbaiki agar enak dan nyaman dalam membaca materi.

#### Analisis Data Ahli Materi

1. Sesuaikan materi dengan indikator capaian pembelajaran
2. Menambahkan materi sesuai indikator pembelajara
3. Cek keterkaitan materi
4. Tata teks diperbaiki

#### Analisis Data Ahli Pembelajaran

1. Perbaiki animasi dan materi
2. Urutkan dari yang mudah ke yang lebih kompleks

#### Analisis Data Penggunaan Pertama (Guru)

##### Guru 1

1. Aplikasi sudah baik hanya persoalannya tidak semua siswa memiliki hp android sehingga kemungkinan ada siswa yang ketinggalan materi.
2. Materi perlu diringkas sehingga materi umum bisa disampaikan dengan tatap muka

##### Guru 2

1. Untuk pengembangan lebih lanjut dapat diusahakan
2. materi dalam bentuk animasi atau sejenisnya agar lebih menarik bagi siswa

##### Guru 3

Untuk guru 3 tidak ada saran dan pesan

#### Analisis Data Pengguna Akhir (Siswa)

| No | Responden | Komentar dan Saran  |
|----|-----------|---|
| 1  | IN        | Suara animasi kurang jelas  |
| 2  | IS        | Sebenarnya mebanu sekali dalam proses belajar                       |
| 3  | AM        | Aplikasi ini supaya dapat dikembangkan lagi                         |
| 4  | APS       | Aplikasi ini mempermudah saya belajar dengan tanpa membuka buku     |
| 5  | ADE       | Tampilan cover aplikasinya buat saya menarik                        |
| 6  | API       | Aplikasi ini dapat menguntungkan saya                               |
| 7  | ACR       | Usahakan tampilan menggunakan wallpaper                             |
| 8  | ADR       | Apalikasi dapat digunakan dimana saja                               |
| 9  | DER       | Media pembelajaran sudah menarik                                    |
| 10 | DAT       | Sebainya perlu disesuaikan lagi dengan materi                       |
| 11 | DY        | Media sudah menarik   |
| 12 | ER        | Materi lebih disesuaikan lagi dengan SK KD                          |
| 13 | ET        | Tampilan dibuat simpel lagi   |
| 14 | SY        | Cukup menunjang pembelajaran  |
| 15 | WA        | Analikasi mudah dipahami dengan warna layar yang jalu cerah         |
| 16 | QR        | Aplikasi mudah digunakan dan dapat dibuka dimanapun berada          |
| 17 | TY        | Apalikasi ini sydag memudahkan siswa belajar di tempat yang disukai |
| 18 | EO        | Aplikasi ini membantu belajar cepat paham                           |
| 19 | PO        | Memudahkan belajar dan menyenangkan                                 |
| 20 | TO        | Media menarik untuk di kembangkan lagi                              |
| 21 | RO        | Apalikasi cukup menarik dengan tampilan animasi                     |
| 22 | YO        | Perlu dikembangkan animasi yang sesuai dengan materi                |

#### Analisis Data Kuantitatif

| No | Validasi Ahli     | Nilai  |
|----|-------------------|--------|
| 1  | Ahli Media        | 85,16  |
| 2  | Ahli Materi       | 78,75  |
| 3  | Ahli Pembelajaran | 79,31  |
| 4  | Guru              | 76,60  |
| 5  | Siswa             | 83,91  |
|    | Jumlah            | 403,73 |
|    | Rata-rata         | 80,746 |
|    | Kategori          | Layak  |

Berdasarkan tabel di atas, bahwa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,722, sehingga media animasi belajar belajar masuk dalam kategori layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil penilain secara keseluruhan validasi ahli terhadap media animasi belajar belajar yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari validasi ahli

#### Rivisi Produk

##### Rivisi Ahli Media

1. Pada bagian awal video animasi menampilkan penambahan karakter bagian berdoa
2. Menambahkan tampilan teks KD & Indikator pada bagian awal video animasi
3. Pada bagian teks KD & indikator diperjelas dengan menambahkan latar background pada bagian belakang teks
4. Merapikan teks pada bagian materi tentang cerita kerajinan gerabah

### **Rivisi Ahli Materi**

1. Pada bagian KD disesuaikan dengan isi materi yang ada pada video animasi pembelajaran
2. Pada bagian menentukan ide pokok ditambahkan teks cerita dengan paragraf
3. Pada bagian materi menjelaskan organ gerak hewan dan manusia dibuat lebih stimulus agar tidak ada pemisah antara materi bahasa Indonesia dengan IPA

### **Rivisi Ahli Pembelajaran**

Perbaiki animasi dan materi diurutkan dari yang mudah ke yang lebih kompleks

### **Kajian Produk Akhir**

Pengembangan media animasi belajar pada pembelajaran IPA Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas V SD dilakukan secara bertahap dari mencari potensi dan masalah yang ada di sekolah dengan melakukan observasi dan wawancara, mengumpulkan informasi dengan menganalisis kurikulum yang sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya melakukan desain produk yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Kemudian melakukan penilaian ke ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk mendapatkan persetujuan dari validator instrumen. Setelah mendapatkan saran dan komentar dari beberapa ahli sebagai masukan terhadap kualitas atau kelayakan media animasi belajar. Hasil penelitian dari para ahli terhadap media animasi belajar pada pembelajaran IPA Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD diperoleh jumlah nilai 453,49 dan jumlah rata-rata 90,70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi belajar pada pembelajaran IPA Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD memenuhi kategori sangat baik atau sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1, memerlukan sebuah media

pembelajaran berupa media animasi belajar, karena animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dimana siswa tidak hanya belajar pada saat jam pelajaran di sekolah saja, tetapi dapat juga belajar mandiri di rumah, sehingga siswa dapat mengulang pelajarannya kapan saja sesuai keinginannya.

Hal ini mendukung peneliti sebelumnya yang dilakukan Rejeki dan Siregar (2020), yang menyatakan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran Tematik Terpadu pada kelas III SD Negeri 009 Kepenuhan bila dirancang dengan baik merupakan media pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa, dan dapat digunakan sebagai penyampaian pesan langsung. Kegunaan dan peran media pembelajaran memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Hal ini sependapat dengan peneliti Putu dan Sudarma (2018), menyatakan pengembangan media video animasi pembelajaran pada prestasi belajar tematik siswa, menurut uji efektivitas memberi pengaruh yang signifikan untuk hasil belajar siswa. Perbedaan yang cukup signifikan juga ditemukan pada siswa yang memakai video animasi dan yang tidak memakainya. Media video animasi pembelajaran telah terbukti efektif dan secara signifikan bisa digunakan untuk membuat hasil belajar bahasa Tematik meningkat pada siswa kelas IV di SD N 1 Kaliuntu.

### **Pembahasan Produk**

Kelayakan aplikasi media pembelajaran animasi dinilai berdasarkan ahli media ahli materi dan ahli pembelajaran. Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran animasi oleh ahli media dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, tata

laksana dan media. Skor total penilaian oleh dua ahli media adalah 109 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skala 4. Sehingga dapat dikatakan bahwa kelayakan aplikasi media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media dengan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

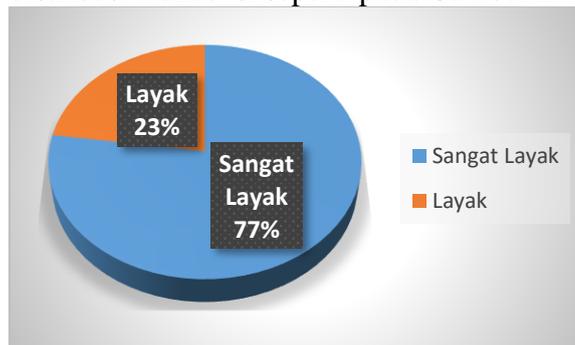
Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh ahli materi dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, aspek tata laksana dan aspek relevansi materi. Skor total penilaian oleh ahli materi adalah 73 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor skala 4. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh ahli pembelajaran dinilai berdasarkan 4 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, aspek tata laksana, aspek media dan aspek relevansi materi. Skor total penilaian ahli pembelajaran adalah 110 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skala 4. Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh guru dinilai berdasarkan 4 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, aspek tata laksana, aspek media dan aspek relevansi materi. Rerata skor total penilaian oleh tiga guru adalah 105 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor baku dengan rentang 0 sampai 100. Nilai skor setelah dikonversikan adalah 80,81 sehingga dapat dikatakan bahwa kelayakan aplikasi media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh guru dengan skor 80,81 termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh siswa dinilai

berdasarkan 3 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, aspek media dan aspek relevansi materi. Rerata skor total penilaian oleh siswa adalah 75,90 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor baku dengan rentang 0 sampai 100. Nilai skor setelah dikonversikan adalah 76,67. Kemudian dari data penilaian oleh siswa pada uji *beta* maka disusun diagram distribusi frekuensi seperti pada Gambar 2.



Dari gambar diagram di atas dapat diketahui bahwa 77% siswa pada uji *beta* menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran dalam kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran. Sedangkan 23% siswa menyatakan aplikasi media pembelajaran dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak ada siswa yang menyatakan aplikasi media pembelajaran “tidak layak” atau “sangat tidak layak” digunakan.

## SIMPULAN

1. Langkah-langkah pengembangan media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada siswa kelas V, dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:
  - a. Mencari potensi dan masalah, kurangnya pengembangan media pembelajaran khususnya kelas V Sekolah Dasar. Kurang tersedianya akses media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang dapat diakses dimana saja.
  - b. Pengumpulan data, dengan melakukan analisis kurikulum seperti KI, KD, dan indikator yang

- digunakan dalam pembelajaran tentang organ gerak hewan dan manusia, serta lingkungan dan pemanfaatannya.
- c. Medisain produk yaitu dengan tahapan mendesain materi, membuat storyboard, mengembangkan animasi.
  - d. Melakukan validasi dengan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
2. Kualitas media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V yang telah dilakukan memiliki kualitas baik dan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli media memiliki kualitas sangat baik, ahli materi memiliki penilaian baik, dan ahli pembelajaran memiliki nilai baik.
  3. Media animasi belajar untuk pembelajaran tema 1 subtema 3 pembelajaran 1 pada kelas V memiliki kelayakan, sangat layak dan layak. Hal ini dapat dilihat dari nilai validasi ahli media yaitu sangat layak, ahli materi layak, ahli pembelajaran layak, serta pengguna yaitu guru yang masuk dalam kategori layak dan siswa yang masuk kategori sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2015. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zainal dan Setiawan, Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Bates, A. W. 1995. *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge.
- Darmawan. 2007. *Dasar Teknologi Informasimda Komunikasi*. Bandung: UPI Press.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1993. "*Media Pendidikan*". Malang: FIP IKIP Malang.
- Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Furoidah. 2009. *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Mentari Pustaka.
- Hooper, S., & T.J. Reinartz. 2002. *Educational Multimedia*. Dalam Reiser, R.A. & Dempsey, J.V. (Eds), *Trends and Issue in Instructional Design and Technology*, (p.307-318). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Kemendikbud. 2014. *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Latuheru, John D. 2002. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- M. Miftah. 2013. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1 - Nomor 2
- Madinatul, Mukholifah. 2020. *Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4): 675-676.

- Maemunawati, S., & Alif, M. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya Serang.
- Mardapi, Djemari. 2004. *Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi, Seminar Nasional Rekayasa Sistem Penilaian Dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. HAPY Yogyakarta, 26 s/d 27 maret 2004.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta : Gaung persada (GP) press.
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi*, Cet.kedua, Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Pebriana, dkk. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V*.
- Purwono, J. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal: Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (2), hlm. 127 – 144.
- Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel dan I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. (1) pp. 9-19
- Rakhmat, Jalaluddin. 2016. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rejeki, M.Fachri Adnan, Pariang Sonang Siregar. 2020. "Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 2 Hal. 337-343
- Rudi, Susilana Dan Cepi, Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima
- Ruslan, Rosady S. M. 2017. *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, Abdus, dkk. 2015. "Effects of using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh", *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3, I3, tanpa halaman.
- Sanjaya, W. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Surabaya: Alfabeta
- Saputro, H, dan Fazrin I. 2017. *Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadari. 2020. " Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah". *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4(2):339–51.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif; Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Tay Angeline. 2011. "Managing Generational Diversity at the Workplace: Expectations and Perceptions of Different Generations of Employees." *African Journal of Business Management* 5 (2): 249–55. doi:10.5897/AJBM10.335.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, D. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran . *Majalah Ilmiah Pembelajaran*
- Wahono, Romi, Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.  
<http://romisatriawahono.net/>.