

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN STORYSET PADA SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN

Siti Humaerah Zahra¹, Resyi A Gani², Santa³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan Bogor; ²PGSD Universitas Pakuan,

³PGSD Universitas Pakuan

¹sitihumaerahzahra@gmail.com, ²resyi@unpak.ac.id, ³santa@unpak.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop animated media using a storyset on the theme of 8 human and environmental sub-themes in class V. This research is a type of research and development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 30 fifth-grade students at SDN Parung 02. Data collection was carried out through interviews, observation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The research results obtained: the average validation expert with a proportion of 97% in the "very feasible" category; the average student response with a proportion of 94.83% is included in the "very good" category; The average score of students is 87.66 so that students get a success score of 93.33%, so it can be concluded that animated media using this storyset can provide understanding to fifth-grade students on the theme 8 human and environmental sub-themes.

Keywords: Development, Animation, Storyset, Humans and the Environment

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media animasi menggunakan storyset pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan di kelas V. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SDN Parung 02. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian diperoleh: rata-rata validasi ahli dengan persentase 97% dalam kategori "sangat layak"; rata-rata respon siswa dengan persentase 94,83% termasuk dalam kategori "sangat baik"; dan nilai rata-rata peserta didik adalah 87,66 sehingga mendapat nilai keberhasilan peserta didik sebesar 93,33%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi menggunakan *storyset* ini dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas V pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan.

Kata Kunci: Pengembangan, Animasi, *Storyset*, Manusia dan Lingkungan

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran tentu diperlukan perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran adalah serangkaian media atau sarana yang

digunakan dan dipersiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas salah satunya media pembelajaran. Sebagaimana dalam proses pembelajaran sangat penting

diperhatikan menurut Ulfia et al., (2023) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Pada umumnya dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan *powerpoint* dengan tampilan yang sederhana yang membuat peserta didik cepat bosan. Dilanjutkan Zahwa et al., (2022) mengatakan alat atau media untuk menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran khalayak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Dicermati manfaat media menurut Putri et al., (2023) proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman dikatakan oleh Nurrita (2018) dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Penggunaan media animasi merupakan hal yang tepat agar

peserta didik tidak merasa jenuh pada saat guru sedang menjelaskan materi.

Hal ini berkembang Toding (2022) menyatakan bahwa media animasi adalah media yang memiliki unsur teknologi didalamnya yang dapat menggerakkan gambar seperti objek yang berpindah atau memiliki pergerakan sehingga proses pembelajaran menarik saat melihat media animasi, juga dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi saat pembelajaran dimulai.

Salah satu aplikasi animasi yang mudah untuk digunakan yaitu *storyset*. *Storyset* adalah aplikasi web terbaru gratis, dengan ribuan konsep bergambar dengan warna dan background yang dapat disesuaikan dengan yang diinginkan. *Storyset* ini merupakan animasi yang dapat diterapkan pada *Microsoft PowerPoint* untuk membuat tampilan *PowerPoint* menjadi lebih menarik, yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Kelebihan dan kekurangan dari *storyset* yaitu animasi pada *storyset* dapat diunduh secara gratis, dapat mengubah warna latar dan objek sesuai yang diinginkan, dapat diunduh berupa PNG dan SVG. Kekurangannya yaitu harus menggunakan internet untuk

menggunakannya, tidak dapat digunakan pada saat offline.

Penggunaan media animasi *storyset* ini dapat membuat peserta didik tidak mudah jenuh pada saat belajar di kelas. Menurut Mety (2022) Animasi memiliki fungsi memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa selama proses pembelajaran.

Adapun kelebihan media animasi menurut Tarida (2022) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (a) Membuat konsep yang rumit menjadi mudah dipahami (b) Dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (c) Belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton (d) Penyampaian pokok bahasan dapat disatukan. (e) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (f) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. (g) Efisiensi waktu dan tenaga. (h) Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Parung 02, pada awal proses pembelajaran peserta didik belajar secara kondusif didalam kelas tetapi semakin lama suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif pada saat guru sedang menjelaskan materi, karena proses pembelajaran didalam kelas

hanya menggunakan media buku guru saja. Penggunaan media buku guru hanya dijelaskan secara visual atau lisan dan dituliskan di papan tulis.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas V SDN Parung 02 dengan ibu Nani Haryani, S.Pd pada tanggal media yang digunakan dalam menyampaikan materi di kelas hanya memberikan visualisasi dalam bentuk yang sederhana seperti buku tema saja, banyak faktor yang menjadi kendala guru dalam pengembangan media yaitu: faktor waktu, kemauan, biaya dan kreativitas yang masih kurang.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Desi Ramadhani pada tahun 2021 dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Pada Tema 9 Berbasis Animasi Kelas VI SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis"* dengan hasil penelitian hasil media animasi tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Nike Yuni Hartanti pada tahun 2019 dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar"*. Bahwa hasil

penelitian tersebut layak digunakan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan media animasi menggunakan *storset* pada *power point* untuk siswa kelas V pada subtema manusia dan lingkungan. Produk media animasi *storyset* ini diharapkan dapat digunakan oleh para guru dan calon guru sekolah dasar agar bisa mempermudah proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan. Sehingga produk ini mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Fitria (2021) ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*.

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 objek yaitu validator dan respon peserta didik kelas V SDN Parung 02. Subjek pertama yaitu validator yang terdiri

dari 3 ahli diantaranya 2 dosen sebagai ahli media dan ahli bahasa serta guru kelas sebagai ahli materi. Subjek 2 adalah responden peserta didik, yang berjumlah 30 peserta didik kelas V SDN Parung 02.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, angket validasi ahli serta angket responden peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media animasi *storyset*.

Selain itu, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden. Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket, yang berupa angka. Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan persentase rata – rata

No	Tingkat pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	75 – 89 %	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	65 – 74 %	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4	55 – 64 %	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0 – 54 %	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

(Puspasari, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut hasil validasi yang telah dilakukan oleh dosen ahli media, ahli bahasa serta ahli materi baik dosen ahli maupun guru kelas V di SDN Parung 02. Produk akhir pengembangan ini adalah media animasi menggunakan *storyset* pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan di kelas V SDN Parung 02.

Tabel 2 Penilaian validator sesudah revisi mengenai aspek kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	98
Ahli Bahasa	96
Ahli Materi	97
Rata-rata total	97

Tabel 2 keterangan penilaian validator mengenai aspek kelayakan video pembelajaran

validator	Keterangan penilaian media animasi storyset
Ahli media	Sangat layak, tidak perlu revisi
Ahli Bahasa	Sangat layak, tidak perlu revisi
Ahli Materi	Sangat layak, tidak perlu revisi

Dari hasil tersebut penilaian media animasi menggunakan *storyset* pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan bahwa media tersebut sudah layak untuk digunakan, dengan rata-rata total penilaian ahli sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak, tidak perlu revisi”.

Selanjutnya yaitu hasil penilaian angket respon peserta didik serta hasil evaluasi pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan di kelas V sebagai berikut:

Tabel 3 tabel rekapitulasi respon peserta didik pada penggunaan media animasi storyset

Respon	Total skor	Jumlah skor maksimal	Persentase %	Rata-rata persentase
--------	------------	----------------------	--------------	----------------------

1	38	40	95
2	36	40	90
3	39	40	97,5
4	38	40	95
5	36	40	90
6	38	40	95
7	39	40	97,5
8	39	40	97,5
9	39	40	97,5
10	39	40	97,5
11	36	40	90
12	36	40	90
13	39	40	97,5
14	37	40	92,5
15	39	40	97,5
16	39	40	97,5
17	39	40	97,5
18	38	40	95
19	36	40	90
20	36	40	90
21	36	40	90
22	36	40	90
23	40	40	100
24	38	40	95
25	40	40	100
26	35	40	87,5
27	39	40	97,5
28	39	40	97,5
29	39	40	97,5
30	40	40	100

94,83
%

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian yang sudah dipaparkan diatas, yang telah dilakukan oleh 30 peserta didik terhadap media animasi menggunakan *storyset* tema 8 subtema manusia dan lingkungan di kelas V SDN Parung 02 memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah rata-rata persentase dari hasil respon peserta didik yaitu 94,83% jumlah ini berada diantara 80%-100% dengan

kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.

Begitupun dengan hasil evaluasi rata-rata nilai peserta didik sebesar 87,66 yang artinya sudah mencapai KKM, dengan batas KKM 70. Kemudian untuk persentase keberhasilan peserta didik sebesar 93,33% yang artinya peserta didik lebih memahami materi dengan menggunakan media animasi *storyset* ini khususnya pada materi siklus air.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari proses pengembangan dan hasil uji coba produk media animasi *storyset* dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media animasi *storyset* menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di SDN Parung 02 pada kelas V dengan cara observasi dan wawancara dan ditemukan bahwa pada sekolah tersebut kurangnya inovasi media pembelajaran atau media yang digunakan tidak bervariasi, guru hanya menggunakan media buku tema saja. Tahap kedua yaitu peneliti menyiapkan desain yang menarik serta menyusun materi untuk media animasi yang akan dibuat.

Setelah itu tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi media yang menarik sesuai dengan materi yang akan diberikan yaitu tema 8 subtema manusia dan lingkungan. Setelah selesai peneliti akan melakukan validasi pada media tersebut kepada validator. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi, ujicoba produk dilakukan oleh 30 peserta didik kelas V. Tahap kelima yaitu evaluasi, evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam menggunakan media animasi storyset, penelitian ini dilakukan sampai evaluasi terbatas.

Hasil kelayakan media animasi menggunakan *storyset* pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator ahli media Mohamad Iqbal Suriansyah, M.Kom dengan total skor 98% dengan kategori “Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi”. Kemudian divalidasi oleh ahli bahasa dengan total skor 96% dengan kategori “Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi”, dan divalidasi juga oleh ahli materi dengan skor total 97% dengan kategori “Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi”.

Hasil ujicoba media animasi menggunakan *storyset* dapat dilihat melalui hasil respon peserta didik yang memperoleh skor sebesar 94,83% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil efektivitas juga dapat dilihat melalui hasil evaluasi dengan KKM 70 rata-rata skor penilaian 87,66 sehingga keberhasilan peserta didik dapat memperoleh skor sebesar 93,33%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi menggunakan *storyset* pada tema 8 subtema manusia dan lingkungan efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.
- Hartanti, N. Y. (201). *Pengembangan media pembelajaran animasi tiga dimensi pada mata pelajaran ipa untuk siswa kelas VI sekolah dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28-37.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Ramadhani, D.
(2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Pada Tema 9 Berbasis Animasi Kelas VI SD Negeri 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis TA 2020/2021* (Doctoral dissertation, UNIMED).

Simanjuntak, T. A., & Purba, L. (2022). Pengaplikasian media animasi dalam pembelajaran bahasa jerman. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 2(4), 31-39.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.