

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBANTU
APLIKASI KINEMASTER MUATAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN
MANUSIA KELAS V SDN 15 KOTO BARU DHARMASRAYA**

Rauldatul Husni¹, Eka Filahanasari², Rahma Surita³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharma Indonesia,
usnii91@gmail.com¹, ekafilahanasari@undhari.ac.id²,
rahmasurita23@gmail.com³

ABSTRACT

In science learning there is a theme 3 of healthy food, a sub-theme 1 of how the body processes food. Regarding material during the learning process, teachers still use print-based teaching materials such as thematic books and LKS and the lack of use of learning media in teaching and learning activities that can support the learning process. The purpose of this research and development is to develop animated instructional video media in science content, as well as to produce valid, practical, and effective animated video media. This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which consists of (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, then a validation test is carried out by 3 validator with a result of 94.33% (4) the implementation stage, namely practicality tests carried out by practitioners (teachers) and students with a result of 85.86%. After that, a trial of video media with an effectiveness sheet was carried out to get 82% results obtained from the learning outcomes of students, (5) the evaluation stage (evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the research above, it can be concluded that the video animation media that has been developed by researchers is suitable for use, because it meets the minimum valid, practical and effective criteria.

Keywords: "Animated Video Media, Healthy Food Theme, Sub-theme How the Body Processes Food".

ABSTRAK

Pada pembelajaran IPA terdapat tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan. Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan bahan ajar berbasis cetak seperti buku tematik dan LKS serta kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi pada muatan IPA, serta menghasilkan media video animasi yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), kemudian dilakukan uji validasi oleh 3 validator dengan hasil 94,33% (4) tahap implementasi (*implementation*) yakni dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi (guru) dan peserta didik dengan hasil 85,86%. Setelah itu dilakukannya uji coba media video dengan lembar efektivitas mendapatkan hasil 82% yang didapatkan dari hasil belajar peserta didik, (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam

penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: “Media Video Animasi, Tema Makanan Sehat, Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan”.

A. Pendahuluan

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 dalam (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). belajar jenjang pendidikan sekolah tentu mempunyai suatu pedoman atau langkah dalam kegiatan belajar mengajar. Pedoman dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah salah satunya yaitu kurikulum.

Kurikulum merupakan pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang di terapkan pada saat ini selalu mengalami perubahan dari masa ke masa untuk mendapatkan mutu

pendidikan yang berkualitas dan memperluas akses pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran yang beragam. Kurikulum adalah seperangkat dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (UU No 20 Tahun 2003: No 19 Tahun 2005). Dengan adanya kurikulum sebagai pedoman dalam pendidikan tentu akan menjadi suatu hal yang baik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. sebab kurikulum sebagai suatu landasan dan pedoman agar guru dan peserta didik bisa teratur dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan teraturnya kegiatan belajar maka tercipta lah suatu kegiatan belajar yang menyenangkan. Pada dasarnya Kurikulum 2013 merupakan perbaikan program pada dunia pendidikan yang membuat kebijakan baru yang lebih baik namun tetap mempertahankan bagian-bagian lama pada kurikulum itu sendiri. Hakikatnya, Kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan yang berkarakter, terutama pada tingkat dasar dimana hal tersebut.

Dengan adanya teknologi informasi yang merupakan suatu informasi yang merupakan suatu teknologi yang berhubungan dengan kondisi belajar yang berkarakter di sekolah dasar (SD). dimana pendidik dapat melaksanakan pembelajaran diferensiasi di dalam kelas.

Berdasarkan materi Sistem Pencernaan Manusia dengan dibantu oleh media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Media merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran salah satu media video animasi. Video animasi merupakan media visual dan media audio yang digabungkan dalam menarik perhatian peserta didik. dapat digunakan dalam pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar. Salah satu pelajaran di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Namun permasalahan penulis yang ditemui di sekolah dasar yaitu dalam pembelajaran saat ini kurangnya menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta

didik sulit memahami materi yang akan diajarkan oleh pendidik yang mana hanya terfokus pada bahan ajar.

Berdasarkan masalah diatas pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seperti modul, buku tema, dan LKS masih menyebabkan kurangnya kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh guru pun yang diawali dengan salam memasuki kelas dan menanyakan kabar serta sampai dengan kegiatan belajar yang masih sering menggunakan metode ceramah hal ini menyebabkan para peserta didik masih biasa saja dan kurang semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Solusi yang ditawarkan ke peneliti untuk semangat dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan maka peneliti ingin membuat suatu media video animasi berbantu aplikasi *Kinemaster* muatan IPA materi Sistem Pencernaan Manusia., Maka dari itu peneliti ingin dalam kegiatan belajar peserta didik lebih baik, maka peneliti ingin membuat suatu video animasi untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik supaya bisa meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian pendidik sekolah dasar harus mampu menyampaikan materi yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk mendengar dan

menyimak pelajaran yang disampaikan oleh pendidik salah satunya dengan menggunakan media. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatnya minat belajar peserta didik. adapun salah satu tujuan dari pembelajaran IPA khususnya materi Sistem Pencernaan Manusia adalah mampu menerapkan dan menggunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena berhubungan dengan Organ-organ yang terdiri dari mulut hingga anus, serta berfungsi untuk mengolah makanan yang masuk ketubuh.

Berdasarkan hasil Selama PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN 15 Koto Baru pada kelas V materi Sistem Pencernaan Manusia peserta didik kurang memahami pembelajaran. selain itu peserta didik kurang bersemangat, dan suka mengobrol dengan sesama temanya disaat jam pembelajaran, peserta didik juga cenderung tidak memperhatikan disaat pendidik menjelaskan pembelajaran dikarenakan pendidik hanya memberikan penjelasan tanpa

adanya media yang membantu proses pembelajaran. dengan demikian didukung juga dari hasil wawancara tanggal 19 Desember 2022 dengan wali kelas V diperoleh bahwa sebagian besar kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA masih rendah, karena peserta didik tidak memahami tujuan dari pembelajaran tersebut.

Buat dengan aplikasi *Kinemaster* pada pembelajaran IPA. Pembeda dari video yang di buat ini terdapat pada pembuatannya yaitu: video yang di buat menggunakan aplikasi *kinemaster* dan video yang di buat dengan kemampuan diri sendiri sehingga ini menjadi suatu pembeda tersendiri dari video pembelajaran lainnya karena video yang di buat pun di dasari akan pemahaman peneliti akan sifat dan ke pribadian murid sehingga peneliti mampu membuat video yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan Peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih sering di sebut dengan *reseach and development* (R&D), yaitu menciptakan sebuah produk yang baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Metode penelitian

hanya berpedoman pada LKS dan buku tema.

- 2) Kurangnya pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang dipadukan dengan unsur teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 15 Koto Baru dapat ditarik kesimpulan bahwasanya dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas masih mengandalkan buku berbasis cetak saja, yakni buku guru, buku siswa, dan LKS sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Namun tentunya guru sebagai pendidik membutuhkan bahan ajar pendukung untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

Media pembelajaran berupa video animasi disajikan dalam bentuk MP4 yang di dalamnya terdapat video pembuka, gambar yang

menarik, animasi, dan isi video materi yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk semangat mengikuti proses pembelajaran. Video animasi tersebut nantinya akan memuat materi yang lengkap mengenai sistem pencernaan manusia dan hewan dengan bahasa yang sederhana sehingga akan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik mempunyai beragam tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki dari hasil pembelajaran yang ada. Pada tahap ini, peneliti memberikan sebuah angket untuk mengetahui apa saja karakteristik yang ada pada peserta didik kelas V SDN 15 Koto Baru. Analisis mengenai karakteristik peserta didik, salah satunya minat belajar dapat dijadikan tolak ukur agar pendidik dapat memprediksi tingkat antusias atau semangat peserta didik melalui pembelajaran yang disampaikan (Taufik, 2019:5).

Peserta didik kelas V sekolah dasar sudah masuk ke

dalam tahap operasional konkret dengan jarak usia antara 9-11 tahun, yakni peserta didik membutuhkan sesuatu yang nyata untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Peserta didik tidak bisa belajar dengan hanya melalui penyampaian lisan saja. Maka dari itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran seperti halnya video animasi dengan contoh gambar dan video-video nyata sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik dan tidak hanya sekedar membayangkan saja.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 15 Koto Baru berdasarkan observasi adalah kurikulum 2013. Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar berupa buku tema dan LKS. Sebelum mengkonsepkan muatan materi pelajaran, peneliti terlebih dahulu menganalisis kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, serta muatan materi yang akan dipilih yaitu

muatan IPA pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan pada Pembelajaran 2 di sekolah dasar. Muatan materi tersebut menjelaskan tentang sistem pencernaan pada hewan dan manusia beserta fungsinya. Semua hasil analisis tersebut diselesaikan sebelum pengembangan produk berupa video animasi agar sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut, yakni di SDN 15 Koto Baru.

Muatan IPA mengenai sistem pencernaan manusia dan hewan beserta fungsinya terdapat pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V sekolah dasar. Muatan materi mengenai sistem pencernaan hewan dan manusia merupakan materi yang membutuhkan bantuan media pembelajaran, karena materi ini membutuhkan panduan serta contoh gambar nyata yang nantinya terdapat pada video animasi pembelajaran. Materi mengenai organ pencernaan manusia dan hewan tidak bisa hanya dibayangkan atau disampaikan melalui penjelasan lisan saja.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan serta membuat konsep video animasi yang dikembangkan.

a. Menyiapkan Peralatan dan Bahan

Alat yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi adalah sebagai berikut:

1. Laptop dan *handphone*

Pada saat proses perancangan produk, laptop dan *handphone* merupakan alat utama yang peneliti gunakan. Adapun spesifikasi laptop yang peneliti gunakan adalah ACER ASPIRE ES 14, memory 6GB Intel Celeron Processor N3350. Sedangkan *handphone* yang peneliti gunakan adalah Vivo.

b. Aplikasi *Kinemaster* Premium

Aplikasi *kinemaster* adalah salah satu aplikasi yang peneliti gunakan untuk membuat produk video animasi. Peneliti

menggunakan *kinemaster* berbasis premium agar semua ikon bisa digunakan dan tidak akan terdapat tanda *watermark*. Aplikasi ini dijadikan sebagai aplikasi utama dalam pembuatan video animasi.

c. Zepeto

Zepeto merupakan aplikasi yang peneliti gunakan untuk membuat animasi guru yang nantinya terdapat dalam video animasi yang peneliti buat. Setelah animasinya selesai dibuat, hasilnya bisa diunduh dalam bentuk MP4 kemudian akan dipadukan dengan video yang dibuat menggunakan *kinemaster*.

d. Buku Pendidik dan Peserta Didik

Buku ajar yang digunakan oleh pendidik serta peserta didik merupakan buku tematik 2013 untuk kelas V sekolah dasar dengan fokus pembelajaran pada muatan materi IPA mengenai organ pencernaan pada hewan dan manusia. Buku pendidik dan peserta didik dijadikan

rujukan untuk membantu peneliti mengembangkan video animasi sehingga isi yang terdapat pada video animasi dapat tersampaikan dengan baik.

e. RPP Kelas V Materi Organ Pencernaan Hewan dan Manusia.

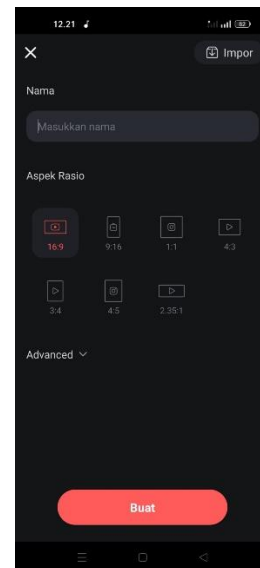
RPP harus peneliti siapkan sebelum produk dikembangkan.

Komponen yang ada di dalam RPP meliputi KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, serta runtutan kegiatan dari awal sampai akhir. RPP akan digunakan sebagai implementasi produk sebagai acuan pembelajaran.

b. Rancangan Pembuatan Video Animasi

Tampilan produk video animasi akan dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan yang sebelumnya telah ada di BAB III. Pembuatan video animasi ini didahului

dengan menyiapkan *background* dengan ukuran 16:9, gambar dan video pendukung, serta animasi guru yang dibuat sendiri melalui aplikasi *zepeto* atau diperoleh melalui internet dan disesuaikan dengan kebutuhan produk. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan untuk membuat video animasi, berikut tampilannya:



Gambar 2 Awal Masuk Aplikasi *Kinemaster*

Tahap pemilihan *background*, pilihlah *background* yang tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap. Sesuaikanlah dengan kebutuhan.



Gambar 3 Pembuatan Cover

Video Pembuka

Tahap pembuatan cover untuk video pembuka disesuaikan dengan materi yang peneliti angkat yakni organ atau sistem pencernaan manusia, kemudian peneliti menambahkan video yang sesuai dengan judul tersebut.



Gambar 4 Pembuatan Isi Materi

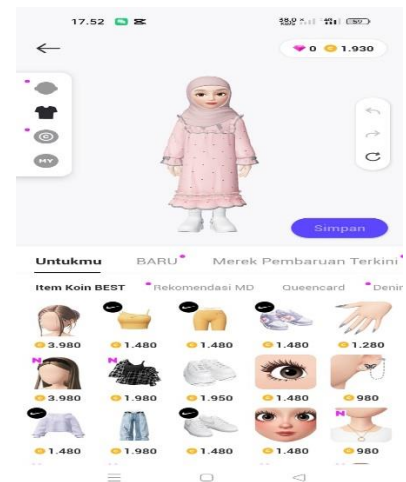
Tahap pembuatan isi materi pada video animasi disesuaikan dengan muatan materi IPA mengenai organ pencernaan pada manusia dan hewan.



Gambar 5 Pembuatan Pertanyaan

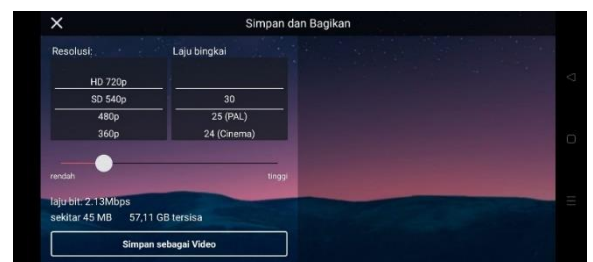
Pada tahap pembuatan pertanyaan, peneliti menyiapkan 2 pertanyaan yang terdapat dalam video animasi untuk mengetahui

apakah peserta didik menyimak dan memahami materi yang telah disampaikan atau tidak.



Gambar 6 Pembuatan Animasi Guru

Tahap pembuatan animasi guru dilakukan menggunakan aplikasi zepeto, kemudian akan diunduh dalam format MP4 dan akan dipadukan pada video yang sudah tersedia di *kinemaster*.



Gambar 7 Ekspor Video

Tahap ekspor video dilakukan setelah video selesai dibuat. Tahap ini akan menghasilkan video dalam bentuk MP4.

- c. Rancangan Instrumen Penelitian
- 1) Lembar Instrumen Validitas

Rancangan instrumen validitas yang sudah didesain, kemudian akan divalidasi oleh validator. Validasi produk tentunya dilakukan oleh validator yang ahli dibidangnya. Validasi isi atau materi dilakukan oleh ahli materi yakni Ibu Sonia Yulia Friska, M. Pd. Validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Aprimadedi, S.S., M. Pd serta validasi media dilakukan oleh Bapak Raimon Efendi, M. Kom.

1) Validasi Materi atau Isi

Tujuan dilakukannya validasi isi adalah untuk memastikan apakah isi materi sudah sesuai dengan dan teruji kebenarannya, yakni materi organ pencernaan pada hewan dan manusia yang terdapat pada produk video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi kinemaster. Validasi isi dilakukan dengan Ibu Sonia Yulia Friska, M. Pd.

1) Data Validitas

Penyajian data validitas pengembangan video animasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui

kelayakan atau ketepatan video yang telah dibuat oleh peneliti. Saat melakukan validitas, terdapat beberapa perbaikan.

Tabel 1 Data Validitas Media Video Animasi

No.	Validator	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Kategori	Keterangan
1.	Sonia Yulia Friska, M. Pd	Isi	92%	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
2.	Aprimadedi, M. Pd	Bahasa	91%	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
3.	Raimon Efendi, M. Kom	Media	100%	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Rata-Rata			94,33%		

1) Lembar Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media video animasi pada muatan IPA di kelas V sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Data uji coba praktikalitas media video animasi diberikan oleh guru dan siswa yang diperoleh dari angket respon terhadap media video animasi. Berikut akan diuraikan angket respon guru dan siswa terhadap media video animasi:

a. Praktikalitas Media Video Animasi oleh Guru

Data praktikalitas diperoleh secara tatap muka dengan memberikan angket yang berisi instrumen penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media video animasi yang

dikembangkan dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (tidak praktis).

b. Praktikalitas Media Video Animasi oleh Siswa

Data praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh siswa kelas V yang berjumlah 6 orang (untuk kelompok kecil) dan 17 orang (untuk kelompok besar) dengan kemampuan yang berbeda-beda. Proses praktikalitas ini dilakukan secara tatap muka. Praktikalitas media video animasi guru dan siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2 Data Praktikalitas Uji Coba Video Animasi

No.	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali Kelas V SDN 15 Koto Baru	86%	Sangat Praktis
2.	6 Orang Siswa Kelas V SDN 11 Sitiung (Kelompok Kecil)	89%	Sangat Praktis
3.	17 Orang Siswa Kelas V SDN 15 Koto Baru (Kelompok Besar)	82,58%	Sangat Praktis
Rata-rata		85,86%	

Berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel

tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari angket praktikalitas media video animasi oleh guru dan siswa yaitu: wali kelas V SDN 15 Koto Baru yakni Bapak Mulyadi, S. Pd mendapatkan skor penilaian 86% dengan kategori sangat praktis, 6 orang siswa pada kelompok kecil mendapatkan skor penilaian 89% dengan kategori sangat praktis, serta 17 siswa kelompok besar mendapatkan skor penilaian 82,58% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang peneliti buat telah mendapatkan kategori kepraktisan dari wali kelas dan siswa kelas V SDN 15 Koto Baru.

2) Lembar Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau soal evaluasi kepada peserta didik di kelas V sekolah dasar setelah belajar menggunakan video animasi. Soal berupa 10 pilihan ganda. Hasil uji keefektivan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji
Efektivitas**

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	Siswa Tuntas	14	$E = \frac{14}{17} \times 100\%$ $E = 82,35\%$
2.	Siswa Tidak Tuntas	3	$E = \frac{3}{17} \times 100\%$ $E = 17,64\%$

Berdasarkan

tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Dari 17 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 14 peserta didik. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 82,35% sehingga media pembelajaran video animasi masuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 15 Koto Baru dalam proses pembelajaran.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* yang kemudian akan dilakukan validasi produk oleh beberapa validator yang sudah ahli dibidangnya, yakni validator ahli isi, validator ahli media, serta validator ahli bahasa. Uji validitas ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid untuk digunakan dalam dunia pembelajaran di sekolah dasar.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tujuan dilakukannya tahap implementasi adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran berupa video animasi yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi atau tahap akhir pada penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data nilai kevalidan oleh beberapa validator, data kepraktisan oleh praktisi, dan data analisis keefektivan yang dilihat dari hasil penilaian uji coba produk media video animasi yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 15 Koto Baru yang berjumlah 17 orang.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Validitas Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 15 Koto Baru Dharma Raya

Validasi sebuah produk dilakukan guna mengetahui seberapa besar kelayakan produk yang telah dikembangkan. Menurut Ismayati dan Mustika (2021) pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan satu dari tiga metode yaitu meminta

pertimbangan ahli, menelaah butir instrumen, serta analisis korelasi butir soal. Dalam hal validitas, peneliti menggunakan pertimbangan para ahli atau pakar dibidangnya.

2. Praktilitas Video Animasi Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 15 Koto Baru Dharma Raya

Uji praktilisasi dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada guru dan kepada peserta didik. Fatmawati, (2016)mengemukakan bahwa suatu produk dikatakan praktis bilamana produk tersebut mudah untuk digunakan dan dapat dilaksnakan dengan baik. Kepraktisan sebuah produk sangat mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif demi mencapai hasil yang diharapkan. Media video animasi sangat praktis digunakan karena dapat membantu peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik mudah dan tertarik dalam memahami materi pelajaran yang menarik Saputra & Filahanasari (2020).

3. Efektivitas Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 15 Koto Baru Dharmasraya

Jenis media yang variatif sangat dibutuhkan untuk mengetahui keefektifan belajar peserta didik. Kustandi, (2021). Peneliti memilih video animasi dikarenakan sangat efektif diterapkan pada kegiatan belajar, khususnya peserta didik dasar karena memiliki karakteristik tertarik pada kartun dengan sajian cerita dan warna. Saputra, Agus Saputra, A., & Filahanasari1 (2020) Kontribusi positif dimiliki oleh video animasi terhadap hasil belajar peserta didik, karena dapat diulang-ulang, peserta didik dapat memahami isi, serta mampu memahami konsep Hadi (2017).

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan

video animasi berbantuan aplikasi *kinemaster* pada muatan IPA materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) Proses pengembangan video pembelajaran animasi berbantuan aplikasi *kinemaster* dilakukan dengan berpedoman pada model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, 2) Tingkat kevalidan isi 92%, tingkat kevalidan bahasa 91%, dan tingkat kevalidan media 100% terhadap pengembangan video animasi berbantuan aplikasi *kinemaster* pada muatan IPA materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar, dan 3) Tingkat kepraktisan yang dilihat dari angket respon guru yang dilakukan oleh guru kelas V yakni 86%, dari angket respon peserta didik kelompok kecil 89% dan pada kelompok besar yakni 82,58% dengan kategori sangat praktis terhadap pengembangan video animasi berbantuan aplikasi *kinemaster* pada muatan IPA materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar, dan 4) Tingkat keefektifan yang dilihat dari pemberian soal-soal evaluasi kepada peserta didik mendapatkan skor 82,35% dengan kategori sangat efektif terhadap pengembangan video animasi berbantuan aplikasi

kinemaster pada muatan IPA materi sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar.

لتقييم جودة. □□□□ □□□□□□□□ □□□□
 □□□□□ □□□□□□ □□□□□□
 147, :□□□□ □□□□□(March), 11–40.

DAFTAR PUSTAKA

hadi, sofyan. (2017). Prosiding TEP & PDs : Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...*, 97(1), 15.

Ismayati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 291–297.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2785>

KE, M. (2016). No Title مقياس مقترح

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

Saputra1, Agus Saputra1, A., & Filahanasari1, E. (2020). (2020). Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No(3), 499–507.

Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*.