

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MUATAN
PPKn KELAS V DI SDN 147/VIII BOGO REJO KABUPATEN TEBO**

Amril¹, Sri Yunimar Ningsih², Sri Marlina³,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharma Indonesia.
srimarlinaab010506@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop animated video learning media products for PPKn content in class V SDN 147/VIII Bogo Rejo, Tebo Regency. The product developed is in the form of animated video learning media. There is a research objective because there are several problems at SDN 147/VIII Bogo Rejo in PPKn content in class V, namely the absence of teachers developing learning animation video media especially for videos, the two teachers find it difficult in developing media at school, the three students are less interested in the learning process especially PPKn content because PPKn learning has a lot of lectures or stories. This study uses the ADDIE Research and Development (R&D) model which has 5 sections, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Types of data in the form of quantitative and qualitative data. The data collection instruments are validity, practicality and effectiveness. Data collection techniques were data on the validity of animated video learning media, data on the practicality of animated video learning media and data on the effectiveness of animated video learning media. The analysis technique used uses validity, practicality and effectiveness. The use of products developed in teaching and learning activities at SDN 147/VIII Bogo Rejo, Tebo Regency is able to improve student learning outcomes, especially in material 1, the diversity of national cultures in the Indonesian region, material 2, attitudes towards the diversity of types of community businesses, and material 3, learning tolerance from games. traditional children. This is in accordance with the results of the effectiveness test conducted that out of 15 who took part in learning using the media developed in material 1 it was stated that 80% completed material 2 which was stated to be 86.6% complete and material 3 was obtained 86.6% complete.

Keywords: Media, PPKN, Video animation.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran video animasi pada muatan PPKn di kelas V SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi. Adanya tujuan penelitian karena adanya beberapa masalah pada SDN 147/VIII Bogo Rejo pada muatan PPKn di kelas V yaitu belum adanya guru mengembangkan media video animasi pembelajaran khususnya untuk video, kedua guru merasa kesulitan dalam pengembangan media disekolah, ketiga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya muatan PPKn karena pembelajaran PPKn banyak ceramah atau bercerita. Penelitian ini memakai jenis *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE yang mempunyai 5 bagian yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Jenis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data data validitas media pembelajaran video animasi, data praktikalitas media pembelajaran video animasi dan data efektifitas media pembelajaran video animasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan

validitas, praktikalitas dan efektivitas. Penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi 1 keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, materi 2 sikap terhadap keragaman jenis usaha warga masyarakat dan materi 3 belajar toleransi dari permainan tradisional anak. Hal ini sesuai dengan hasil dari uji efektifitas yang dilakukan bahwa dari 15 yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 80% tuntas materi 2 dinyatakan 86,6% tuntas dan materi 3 didapatkan 86,6% tuntas.

Kata Kunci Media, PPKN, Video animasi.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan 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 (Kemdiknas, 2003). Jalur pendidikan adalah salah satu alternatif yang dianggap cukup mampu mengatasi masalah tersebut. Pendidikan sebagai wahana preventif karena melalui pendidikan akan dibentuk generasi baru yang lebih baik. Menanggapi pentingnya pendidikan karakter, maka sangat diperlukan pendidikan karakter di sekolah untuk mewujudkan peradaban bangsa dengan memberikan keteladanan dan pembiasaan. Pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang

bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik buruk, keteladanan, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Oleh karena itu, nilai-nilai ini perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Banyak harapan dan impian yang ditumpahkan dalam kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 sampai saat ini masih banyak yang belum memahami sepenuhnya mengenai kurikulum 2013 terutama guru sebagai garda terdepan pendidikan. Lebih lanjut kurikulum 2013 ini diharapkan bisa menjadi kajian teoritis para akademisi untuk menemukan kurikulum yang terbaik untuk pendidikan di Indonesia. Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk kreatif, memecahkan masalah dan dapat aktif serta lebih inovatif. Penilaian yang dilakukan oleh guru tidak hanya berbicara mengenai akademik saja tetapi guru dapat menilai dari segala aspek misalnya

nilai kesopanan dan religiusnya.

Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran banyak materi yang disampaikan oleh guru salah satunya yaitu mata pelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn yaitu kegiatan pembelajaran dengan mengajarkan aturan, nilai, maupun moral. Pembelajaran PPKn ini bertujuan agar siswa secara sadar ada kebebasan yang dibatasi dengan adanya hak dan kewajiban individu. Pada setiap proses pembelajaran dalam menyampaikan materi guru

memerlukan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang melibatkan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi. Salah satu contoh media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu media video. Media video memuat gambar dan suara yang menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang bisa menggunakan media video yang pembelajaran PPKn. PPKn memuat nilai-nilai luhur, percaya diri, moral, peduli, maupun tanggung jawab. Kendala yang dihadapi selama kegiatan proses pembelajaran PPKn yaitu sulitnya materi yang terlalu banyak dan membuat siswa kurang aktif.

Media pembelajaran video bisa disebut juga berkenaan dengan teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis video merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi yang tersedia dalam teknologi smartphone. Melalui aplikasi CapCut guru dapat membuat bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi tersebut yang bisa dibuat di HP Android yang mendukung.

Penyampaian pembelajaran teks prosedur bisa dimasukkan dalam bahan ajar multimedia interaktif tersebut yang dapat dimanfaatkan pada saat mengajar. Proses perancangan media cukup menarik untuk dibahas karena di dalamnya memuat langkah-langkah pembuatan media mulai dari pemilihan materi, sumber belajar, dan kerangka media yang nantinya akan dimuat dalam satu bentuk media pembelajaran yang utuh. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V ditemukan beberapa permasalahan antara lain pertama belum adanya guru mengembangkan media video animasi pembelajaran khususnya untuk video, kedua guru merasa kesulitan dalam pengembangan media disekolah, ketiga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran

khususnya muatan PPKn karena pembelajaran PPKn banyak ceramah atau bercerita. Sehingga hal ini dapat dibuktikan banyak rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hal diatas juga diandukung oleh pengalam saat penulis melaksanakan PLP yang mengampu kelas V SD mereka memang juga tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

Kajian Literatur

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan merupakan usaha yang terencana dari organisasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan pegawai. Pengembangan lebih di tekankan pada peningkatan pengetahuan untuk melakukan pekerjaan pada masa yang akan datang, yang dilakukan melalui pendekatan yang terintergrasi dengan kegiatan lain untuk mengubah perilaku kerja. Pada penelitian AY Lubis, menurut Hafsah pengembangan adalah upaya yang dilakukan oleh pemerintah, dunia usaha, dan masyarakat melalui pemberian bimbingan dan bantuan perkuatan untuk menumbuhkan dan

meningkatkan kemampuan usaha usaha kecil agar menjadi usaha yang tangguh dan mandiri. (Lenda et al., 2021)

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah ada menjadi alternatif penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Fasilitas atau sarana prasarana sekolah diwujudkan dengan adanya ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium komputer, peralatan praktik, media pembelajaran dan sebagainya. Berdasarkan fasilitas yang sudah ada di sekolah, media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbasis komputer. "Media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa sehingga siswa mampu memberikan umpan balik. (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019)

3. Pengertian Media Animasi

Menurut Ivers & Barron (2010:98) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dengan demikian, pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup. Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman perjuangan tokoh-tokoh pahlawan pada masa lalu dengan unsur gambar, suara, suasana, ruang, dan waktu. Gambar dengan gerak sederhana juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Siswa akan lebih memerhatikan gambar yang bergerak dari pada yang tidak bergerak. Dengan demikian, gambar yang bergerak disertai dengan suara yang sesuai dengan latar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa untuk memahami isi video animasi. Perhatian dan ketertarikan pada pembelajaran melalui video

animasi itulah yang mengindikasikan motivasi belajar siswa meningkat. Astuti & Mustadi (2014:258) menjelaskan bahwa siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi (Widiyasanti & Ayriza, 2018).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE ini mempunya 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang dipakai berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen atau pengumpulan data yang dipakai yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan data validitas media pembelajaran video animasi, data praktikalitas media pembelajaran video animasi dan data efektifitas media pembelajaran video animasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemaparan hasil penelitian

mengikuti metode pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dan akan diuraikan secara runtut berikut ini :

Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis kebutuhan data diperoleh dengan observasi menggunakan panduan wawancara. Panduan wawancara terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan jumlah responden 3 orang dari pendidik dan 10 orang dari peserta didik.

Analisis karakteristik siswa data diperoleh dengan mempelajari dokumen yang bersumber dari sekolah dan koesoner analisis karakteristik siswa adapun laki-laki dan perempuan berjumlah 15 siswa pada analisis karakteristik.

Analisis materi yang dipilih pada penelitian ini ada 3 materi adapun materi yang dibahas yaitu Keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, Sikap terhadap keragaman jenis usaha warga masyarakat, Belajar toleransi dari permainan tradisional anak.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan instrumen dan produk penelitian. Perancangan instrumen penelitian terdiri dari 1) Lembar validasi validitas instrumen dan produk dan Lembar validasi yang terdiri dari Produk oleh ahli media, Produk oleh

ahli bahasa, Produk oleh ahli materi, Angket respon guru, Angket respon siswa. Perancangan instrument penelitian terdiri dari : 1) Lembar Validasi validitas instrumen dan produk. Lembar Validasi validitas instrumen dan produk terdiri dari 5 indikator.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dilakukan dengan memvalidasi instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang. Produk divalidasi oleh validator sesuai dengan bidang keahliannya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 1. Validasi lembar Validitas produk oleh ahli materi

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Hestuhono, M.Pd	84	Sangat valid
2.	Dr. Raimon Efendi, M.Kom	100	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi M.A, M.Pd	84	Sangat valid

Berdasarkan table 1. menunjukkan bahwa lembar validitas produk oleh ahli materi memiliki nilai rata-rata 89,3 dengan kategori yang sangat valid.

Tabel 2. validasi lembar produk oleh ahli bahasa

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Hestuhono, M.Pd	88	Sangat valid
2.	Dr, Raimon Efendi, M.Pd	100	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi M.A, M.Pd	84	Sangat valid

Berdasarkan table 2. menunjukkan bahwa lembar validitas produk oleh ahli bahasa memiliki nilai rata-rata 90,6 dengan kategori sangat valid

Tabel 3. validasi lembar validitas angket respon guru

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Hestuhono, M.Pd	88	Sangat valid
2.	Dr. raimon Efendi, M.Pd	100	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi M.A, M.Pd	80	Sangat valid

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa lembar validitas angket respon guru memiliki nilai rata-rata 89,3 dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. validasi lembar validitas angket respon siswa

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Hestuhono, M.Pd	88	Sangat valid
2.	Dr, Raimon Efendi, M.Pd	100	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi M.A, M.Pd	80	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa lembar validitas angket respon siswa memiliki nilai rata-rata 89,3 dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Produk oleh Validator

No.	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat valid
2.	Rendi Marlianda, M.Pd	96,6	Sangat valid
3.	Ermita, S.Pd	100	Sangat valid

Tahap

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dengan rerata nilai 92,2

Validitas dan Reabilitas Soal Tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal. Soal dinyatakan valid melalui hasil pengolahan data nilai siswa menggunakan aplikasi SPSS.

Implementasi.

Tahap ini dilakukan uji coba produk dan pengambilan data praktikalitas, data efektifitas produk. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 15 orang. Uji coba dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Praktikalitas Produk hasil angket respon guru ditampilkam pada tabel 6.

Tabel 6. hasil angket respon guru

Responden	Nilai	Kategori
Ermita, S.Pd	95	Sangat praktis
Syafdawinata, S.Pd	95	Sangat praktis
Rini Roswanti	95	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berkategori sangat

praktis dengan rerata 95 kategori sangat praktis. Hasil Angket Respon Siswa hasil angket respon siswa

ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7. data lembar respon siswa

No	Responden	Penilaian	Kategori
1	NR	87,5%	Sangat praktis
2	HWP	90%	Sangat praktis
3	MEPE	92,5%	Sangat praktis
4	KRRM	90%	Sangat praktis
5	TDS	90%	Sangat praktis
6	KNF	97,5%	Sangat praktis
7	RAALPD	90%	Sangat praktis
8	WMAF	90%	Sangat praktis
9	RM	92,5%	Sangat praktis
10	CMJ	90%	Sangat praktis
11	SNP	85%	Sangat praktis
12	SAD	92,5%	Sangat Praktis
13	AH	87,5%	Sangat praktis
14	SHO	90%	Sangat praktis
15	MAF	95%	Sangat praktis
	Jumlah	1.360%	
	Rata-rata	90,6%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berkategori sangat praktis dengan nilai 90,6 menurut respon siswa.

Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan di tampilkan pada tabel 8.

Tabe 8. Hasil Belajar Siswa

PERTEMUAN I

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Rifky	100	Tuntas
2	Hafid	100	Tuntas
3	Revi	80	Tuntas
4	Silvi	100	Tuntas
5	Trisya	80	Tuntas
6	Syila	100	Tuntas
7	angelia	60	Tidak Tuntas
8	Arkan	80	Tuntas
9	salik	60	Tidak Tuntas
10	husna	100	Tuntas
11	Cinta	100	Tuntas
12	khalif	80	Tuntas

13	divo	100	Tuntas
14	kafa	60	Tidak Tuntas
15	ajeng	100	Tuntas

Pada tabel 8. terdapat hasil belajar siswa pada pertemuan pertama terdapat 12 siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas.

PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Rifky	100	Tuntas
2	Hafid	100	Tuntas
3	Revi	60	Tidak Tuntas
4	Silvi	80	Tuntas
5	Trisya	60	Tidak Tuntas
6	Syila	80	Tuntas
7	angelia	80	Tuntas
8	Arkan	80	Tuntas
9	Salik	80	Tuntas
10	husna	100	Tuntas
11	Cinta	100	Tuntas
12	khalif	100	Tuntas
13	Divo	100	Tuntas
14	Kafa	100	Tuntas
15	ajeng	80	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas terdapat hasil belajar siswa pada pertemuan pertama terdapat 13 siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas.

PERTEMUAN III

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Rifky	100	Tuntas
2	Hafid	100	Tuntas
3	Revi	80	Tuntas
4	Silvi	80	Tuntas
5	Trisya	80	Tuntas
6	Syila	60	Tidak Tuntas
7	angelia	80	Tuntas
8	Arkan	80	Tuntas
9	salik	100	Tuntas
10	husna	100	Tuntas
11	Cinta	100	Tuntas
12	khalif	100	Tuntas
13	divo	100	Tuntas
14	kafa	100	Tuntas
15	ajeng	60	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas terdapat hasil belajar siswa pada

pertemuan pertama terdapat 13 siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas.

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Ketuntasan

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	12	3
2	13	2
3	13	2
Persentasi	84,4%	15,5%

Berdasarkan tabel 9. bahwa dari 15 yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 80% tuntas materi 2 dinyatakan 86,6% tuntas dan materi 3 didapatkan 86,6% tuntas.

Tahap Evaluasi

Evaluasi pada penelitian ini merujuk kepada prosedur pengembangan yang dilakukan. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah prosedur pengembangan. Evaluasi ini berguna supaya penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan. Tahap analisis berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan, Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Kesimpulan akhir adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada materi 1 keragaman budaya bangsa di wilayah indonesia, materi 2 sikap terhadap keragaman jenis usaha warga

masyarakat, materi 3 belajar toleransi dari permainan tradisioanl masyarakat di sekolah SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo. Pada tahap perancangan dilakukan beberapa kali perbaikan sesuai arahan dari pembimbing. Perbaikan dimaksud meliputi instrumen dan produk penelitian meliputi revisi format instrumen, tampilan produk, penggunaan bahasa pada instrumen, perubahan pada indikator-indikator yang sesuai.

Tahap pengembangan berjalan sesuai dengan yang ditentukan dimana semua validator memberikan nilai maksimal pada instrumen dan produk. Maksimal dalam makna tanpa revisi. Secara umum instrumen valid untuk digunakan dalam pengambilan data dan produk siap diuji cobakan. Tahap implentasi berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan yaitu sebanyak 3 (tiga) pertemuan dan diikuti semua peserta didik. Masing-masing pertemuan dengan materi ajar

yang berbeda sesuai dengan RPP yang sudah ditetapkan. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pengembangan produk tercapai. Evaluasi sumatif didasarkan kepada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan diatas nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Pembahasan

Bertitik tolak dari prosedur pengembangan pada penelitian ini, maka pembahasan mengikuti prosedur tersebut yaitu :

1. Tahap Analisis

Hasil dari pengolahan data menunjukkan 3 guru dan 15 siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan dengan aktifitas keseharian mereka yang tidak terlepas dari handphone berbasis android. Peserta didik sekarang dikatakan generasi alpha yaitu generasi di usia sejak lahir bahkan dalam kandungan sudah familiar dengan teknologi. Buku teks dapat dijadikan untuk pendalaman materi oleh siswa di rumah.

2. Tahap Perancangan

Semua penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan R&D akan melakukan perancangan terhadap produk dan instrumen pengambilan data. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian harus benar-benar di rencanakan dengan sebaik-baiknya oleh pengembang. Perancangan ini membutuhkan pihak eksternal seperti dosen pembimbing, institusi tempat melakukan penelitian termasuk sampel dan subjek penelitian. Instrumen pengambilan data dan produk yang sudah dirancang dengan baik akan menghasilkan atau mendapatkan data penelitian yang valid supaya tujuan penelitian tercapai.

3. Tahap Pengembangan

Instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang dengan sebaik-baik oleh peneliti atau pengembang selanjutnya di tentukan tingkat validitas dari produk dan instrumen penelitian. Validasi akan dilakukan oleh pakar atau ahli yang sesuai dengan instrumen dan produk tersebut. Validasi akan dilakukan oleh beberapa orang ahli dengan harapan semakin banyak pakar yang dilibatkan akan semakin valid instrumen dan produk yang di

kembangkan. Keterbatas waktu dan ruang maka penelitian ini memohonkan kepada 6 orang pakar dengan harapan sudah mendapatkan hasil yang signifikan.

4. Tahap Implementasi

Produk dan instrumen pengumpulan data yang sudah valid selanjutnya dilaksanakan uji coba penggunaan produk pada kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana atau RPP yang sudah ditetapkan sekolah. Uji coba produk penelitian dilakukan selama 3 pertemuan dengan sampel yang sudah ditentukan yaitu siswa-siswi SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo Kelas V. Penarikan kesimpulan akan dilakukan berdasarkan data hasil uji coba. Tahap ini dilakukan pengambilan data praktikalitas produk oleh guru dan siswa menggunakan angket respon yang sudah valid dan data efektifitas produk ditentukan dari hasil tes belajar siswa di setiap akhir pertemuan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi sumatif dilakukan setelah data hasil coba diolah untuk menentukan apakah

tujuan dari penelitian tercapai. Penelitian ini mencapai proses pengembangan produk yang valid dengan nilai 92,2 produk mencapai kategori Sangat Valid menurut pendapat guru dan kategori sangat praktis menurut peserta didik yang sudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

D. Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan proses pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran video animasi pada muatan PPKn di kelas V SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo dinyatakan valid oleh 6 orang pakar untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi pada muatan PPKn di kelas V SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa. Penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi 1 keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, materi 2 sikap terhadap keragaman

jenis usaha warga masyarakat dan materi 3 beajar toleransi dari permainan tradisional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Fanny Subarkah, E., & Mubarak Ahmad. (2022). Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Ppkn Dan Ekstrakurikuler. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 819–828. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2678>
- Fitria, No. (2020). *pengembangan pop up book materi bangun datar kelas IV sekolah adsar Islam terpadu ibnu qoyyim*.
- Lenda, S., Azwar, R., & Resi, J. (2021). Peranan Administrasi Bisnis dalam Strategi Pengembangan Usaha. *Jurnal Aghinya Stiesnu Bengkulu*, 4(1), 4.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Media, P., Animasi, V., Untuk, C., Kelas, S., & Sekolah, I. V. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI SIFAT-SIFAT Abstrak PENDAHULUAN Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa . Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal . Kelancara. IV(1).*
- Nurfadhillah, S., Dzakiyyah Shadiqa, C., Reki Refaldi, R., Nindy Hasri, T., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 177–197. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurul Huda Panggabean, Amir Danis, & Nadriyah. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204–218. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1177>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>