

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TEMA 5
SUBTEMA 2 KELAS 6 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA DI SD**

Meri Agustina¹, Yusni Arni², Annisa Rahman Permata Sari³, Asyifa Nabila⁴
^{1,2,3,4} PGSD, Universitas PGRI Palembang

¹meriagustina14@gmail.com, ²yusniarniyusuf@gmail.com,
³annisasari342@gmail.com, ⁴asyifan605@gmail.com

ABSTRACT

This research is development research which aims to develop animated video-based learning media using the method (Research and Development) with the ADDIE model which has 5 stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation). In science and science learning theme 5, subtheme 2. The subjects of this animated video media development are students of class 6 B, SDN 50 Palembang. The test results by asking several questions showed that all class 6 B students understood the material well. What can be seen is that all students can answer well and are very enthusiastic about the questions we ask. Thus we can conclude that users of animated video-based learning media can increase students' understanding in the learning process.

Keywords: Media development, video animation, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan metode (Research and Development) dengan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation). Pada pembelajaran IPAS tema 5 subtema 2. Kami melakukan penelitian di SD Negeri 50 kota Palembang, dan yang menjadi subjek pengamatan kami adalah siswa kelas 6 B. Hasil tes dengan memberikan beberapa pertanyaan, seluruh siswa kelas 6 B memahami materi dengan baik. Yang dapat dilihat dari semua siswa bisa menjawab dengan baik dan sangat antusias atas pertanyaan yang kami berikan. Dengan demikian dapat kami simpulkan bahwa pengguna media pembelajaran berbasis video animasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media, Animasi video, IPAS

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini dihadapan dengan tantangan perkembangan zaman, apalagi dengan adanya revolusi industri 5.0 yang merupakan era inovasi yang berkembang sangat pesat. Dunia

pendidikan juga dipengaruhi oleh revolusi industri ini dan disebut pendidikan 5.0. Pendidikan 5.0 ini memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara continue tanpa batas ruang

dan waktu. (Mira, Fadliya, Santoso, 2022). Peningkatan mutu pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif untuk mencapai keterampilan yang lebih baik, dan peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran memiliki arti penting dalam menciptakan masa depan yang lebih baik bagi peserta didik. Guru juga perlu memiliki keterampilan dan inovasi terbaru dalam menyikapi proses pembelajaran. Kristiawan mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan manusiawi peserta didik, baik dari segi fisik, mental, maupun intelektual (Arni, Safitri, Trisna, Manurung, 2024). Guru harus di tuntut untuk mengikuti perkembangan revolusi industri 5.0, dengan demikian guru harus memanfaatkan teknologi digital. Salah satu contohnya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis vidio animasi.

Produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini sebagai media belajar mandiri peserta didik guna untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih aktif dan efisien (Arni, Nurhayati, Intana, 2024). Media video animasi ialah media yang mengandung unsur-unsur seperti

gambar, animasi, suara, bahkan nada yang tergabung menjadi satu sehingga serupa dengan film. Sementara menurut (Rahmayanti & Istiana, 2018) “Media video animasi adalah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari audio dan visual, lalu menyatukan kedua unsur tersebut yang dapat bergerak dengan iringan audio yang serasi sesuai karakter animasi. Selain itu (Husni, Mursyid, Gusfarenie, 2021) menuturkan bahwa “Video animasi adalah suatu pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang berbeda dengan durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga dapat menciptakan gerakan dan juga terkandung suara sehingga mendukung pergerakan gambar, seperti suara pecakapan atau dialog dll.

Usai melaksanakan wawancara dengan wali kelas 6 B di SD Negeri 50 Palembang. Peserta didik sangat menyukai media pembelajaran berbasis vidio animasi. Inilah yang melatarbelakangi kami melakukan pengembangan media pembelajaran vidio animasi pada tema 5 sub 2 tentang kegiatan ekspor dan impor di kelas 6B. Selain itu, fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran dengan media berbasis

vidio animasi sangat mendukung. Di SD Negeri 50 Palembang, memiliki proyektor, kabel HDMI dan sambungan kabel listrik yang sangat diperlukan untuk menayangkan vidio animasi yang telah kami buat.

Observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik seringkali merasakan kesulitan untuk mengerti materi pada Tema 5 sub 2 ketika diajarkan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Pengamatan yang kami lakukan memperlihatkan bahwa minat belajar siswa cenderung kurang ketika materi disampaikan dengan cara yang monoton, dan kurangnya visualisasi menyebabkan beberapa siswa merasa bosan dan sulit mengaitkan materi dengan pengalaman mereka. Dengan adanya vidio animasi, membuat peserta didik turut belajar dengan semangat, hal ini berdampak untuk meningkatkan pemahaman mereka pada materi tersebut.

Adapun di SDN 50 Palembang terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu: (1) Masih menggunakan metode berceramah, sehingga pembelajaran berjalan dengan monoton; (2) Siswa kurang

bersemangat dalam memecahkan dan menemukan masalah yang telah diberikan; (3) Siswa asik sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Dari pengamatan yang telah kami lakukan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis video animasi pada Tema 5 sub 2 di kelas 6, yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media ini ditujukan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, memperbaiki minat belajar, dan membantu siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sementara itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi, membantu siswa, menghubungkan konsep-konsep dalam Tema 5 sub 2 dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari mereka.

B. Metode Penelitian

Analisis ini dilakukan di SDN 50 Palembang, yang terletak di Jl. Ratu Sianum 2, Kecamatan Ilir timur 2, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Pada kelas 6 B yang berjumlah 28 peserta didik,

disemester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Yang kami laksanakan pada tanggal 14 Oktober 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Research and Development/ R&D). Dalam analisis ini, kami menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan pembelajaran yang menampilkan tahapan desain pada pembelajaran yang sederhana dan ringan sehingga cepat untuk dipelajari. ADDIE ialah singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dengan menggunakan model ADDIE, diharapkan akan membantu guru dalam merencanakan program sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Model ADDIE mempunyai konsep untuk mendirikan kinerja dasar pada pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE dikenal dengan rancangan instruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, mempunyai fase langsung dalam jangka panjang dan terorganisir. Rancangan instruksional ADDIE berfokus pada implementasi tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah

asli. Model ADDIE berlandaskan ke pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Menurut (Junaedi, 2019) Hasil evaluasi pada langkah yang dilakukan dalam pembelajaran akan menghasilkan pengembangan pada proses pembelajaran ke langkah yang selanjutnya.

Berdasarkan tahapan pembelajaran model ADDIE tersebut, di sini kami menggunakan ADDIE dengan pendekatan prosedural, jadi tahapannya dimulai dari: Analisis; Desain; Pengembangan; Implementasi; dan Evaluasi. Ini menjadikan gambaran umum dalam model sistem desain generik. Selain itu juga, ADDIE menyediakan kerangka kerja yang menggambarkan proses pada pembelajaran yang dimulai dari tahap analisis hingga evaluasi. (Khairunnisa, 2021) mengatakan ada beberapa tahap yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap analisis ini menetapkan tujuan, identifikasi kebutuhan yang sesuai dengan

kondisi nyata dan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran.

2. Perencanaan

Pada tahap desain yang dilakukan adalah perencanaan yang bakal digunakan termasuk bentuk pengembangan media.

3. Pengembangan

Ditahap pengembangan mempunyai tujuan yang akan menghasilkan pengembangan dari media pembelajaran, dan dinyatakan valid oleh ahli atau validator.

4. Implementasi

Tahap Implementasi, hasil produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli atau validator diuji cobakan pada subjek penelitian yaitu murid kelas 6 B melalui ujicoba media.

5. Evaluasi

Ditahap evaluasi, melakukan evaluasi atau menilai pada produk yang telah dilakukan uji coba. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi angket respon dan tes akhir yang berhubungan dengan

efektifitas dan keleyakan dari produk tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media video animasi merupakan pilihan dari berbagai media yang bisa digunakan guru di zaman sekarang. Dengan menggunakan media video, minat peserta didik dalam belajar meningkat hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang menarik. Peserta didik sangat memperhatikan video animasi dan menyimak materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2019), manfaat menggunakan media video dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Menawarkan peserta didik untuk merasakan pengalaman yang terduga.
2. Menampilkan secara langsung kepada peserta didik untuk mendapatkan gambaran yang awalnya tidak bisa untuk dilihat secara langsung.
3. Menelaah perubahan yang terjadi pada periode dan waktu tertentu.
4. Meninggalkan beberapa pengalaman yang berharga

kepada peserta didik dalam mengalami keadaan tertentu

5. Memperlihatkan presentasi dalam beberapa masalah menimbulkan berbagai pertanyaan dan bisa memicu terjadinya diskusi.

Anderson, (1987), mengatakan bahwa media video mempunyai beberapa tujuan yang berhubungan dengan kognitif, efektif dan psikomotorik.

a. Tujuan Kognitif

- Diharapkan peserta didik dapat mempunyai kemampuan untuk memberikan rangsangan terhadap pembelajaran.
- Media video dapat menampilkan beberapa contoh dalam melakukan interaksi dalam kehidupan.

b. Tujuan Afektif

- Dengan menggunakan media video yang tepat, maka akan berdampak kepada pengaruh emosional pada peserta didik.

c. Tujuan Psikomotorik

- Dengan menggunakan media video yang sesuai

kebutuhan, siswa mendapatkan visualisasi dari pembelajaran.

- Dengan menggunakan media video peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan memberikan tanggapan yang berhubungan dengan materi yang diberikan.

Dari penelitian yang kami lakukan, mendapatkan hasil bahwa dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Dapat menimbulkan umpan balik yang positif pada peserta didik, seperti peserta didik menjadi sangat aktif dikelas. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman pada peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS tema 5 subtema 2 yaitu kegiatan ekspor dan impor.

Dengan memilih media pembelajaran video animasi, dapat mengurangi beberapa masalah seperti pembelajaran yang monoton, peserta didik yang kurang aktif karena tidak memahami materi yang disampaikan dan merasa cepat bosan ketika pembelajaran sedang

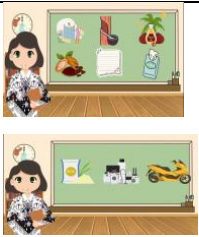
berlangsung. Selain itu, media video animasi menunjukkan hal positif karena dapat menaikkan pemahaman peserta didik. Karena mereka merasa tertarik untuk belajar dan memperhatikan materi yang disampaikan dengan baik. Demikian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menunjukkan hal yang positif pada peserta didik di kelas 6 B di SD Negeri 50 Palembang.

Hasil penelitian yang telah kami lakukan dengan video animasi kami melihat peserta didik lebih memahami materi yang kami sampaikan. Dan kami melakukan tanya jawab kepada peserta didik, lalu mereka memberikan respon yang baik dengan menunjukkan antusias dalam menjawab pertanyaan yang telah kami berikan. Meskipun kelas sempat tidak kondusif karena peserta didik yang terlalu antusias untuk menjawab pertanyaan tersebut. Berikut tampilan media pembelajaran berbasis video animasi yang kami buat.

No .	Tampilan Produk	Keterangan Produk
1.		Mula mula peneliti menunjukan

		judul video media yaitu “Kegiatan Ekspor Dan Impor Di Asean” untuk awal atau pengenalan pada video animasi.
2.		Tahap selanjutnya peneliti mengenalkan guru yang menjadi karakter di dalam video animasi yaitu ibu Winter.
3.		Tahap ke 2 peneliti menampilkan ibu Winter yang sedang menjelaskan alasan terjadinya kegiatan ekspor & impor di Negara Indonesia

		dengan Negara Asean lainnya.			Asean yaitu ada Negara:
4.		Tampilan video ke tiga, yaitu menampilkan tahap awal sebelum mengenalkan ekspor & impor yang terjadi di Indonesia dengan Negara Asean kepada peserta didik.			Kamboja, Singapura, Myanmar, Vietnam, Indonesia, Thailand, Brunei Darusallam, Filipina, Laos, Malaysia.
5.		Tahapan selanjutnya ibu Winter mengenalkan Negara Asean terdiri dari 10 Negara yang tergabung di dalamnya.	7.		Tahapan inti pertama, yaitu peneliti menjelaskan dan menampilkan macam – macam pengaruh adanya ekspor & impor di Indonesia, menjelaskan secara terperinci pengertian dari ekspor & impor, penyebab terjadinya ekspor & impor di negara Indonesia, lalu
6.		Tahapan ini ibu Winter menunjukan gambar – gambar bendera Negara yang tergabung di dalam Negara			

		manfaat adanya ekspor & impor di Indonesia yang berdampak pada ekonomi dan SDM Negara Indonesia.			kegiatan impor dari luar negeri.
			9.		Tahapan selanjutnya, peneliti menunjukkan video tentang kegiatan ekspor & impor yang terjadi di Negara Asean.
8.		Tahap inti ke 2, peneliti menjelaskan bahwa selain melakukan ekspor Indonesia juga melakukan impor Dalam upaya menjaga kestabilan ekonomi dan budaya Indonesia membatasi barang-barang yang di impor dari luar negeri. Menjelaskan dampak yang didapat dengan membatasi	10.		Tahapan inti terakhir, peneliti menunjukkan gambar 5 barang ekspor terbanyak yang dikirim dari Indonesia yaitu: industri tekstil, karet, kelapa sawit, cacao, kertas, dan tisu. Peneliti menunjukkan gambar barang – barang di impor Indonesia dari Negara Asean lain yaitu: beras (Indonesia

		mengimpor beras dari Negara Thailand dan Vietnam, barang – barang elektronik, kendaraan seperti motor, mobil, dan truck.
11.		Tahapan akhir peneliti, mengejak peserta didik untuk melakukan sesi Tanya jawab, bersama sama di dalam kelas, untuk lebih memastikan agar siswa lebih paham dan mudah mengerti tentang “Kegiatan ekspor & impor di Asean”

Berdasarkan hasil diatas, peneliti menyimpulkan bahwa berhasil membuat video animasi yang dirancang menggunakan model ADDIE. Yang bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman pada materi kegiatan ekspor dan impor pada tema 5 subtema 2 di kelas 6 SD. Alasan kami memilih media video animasi, dikarenakan media ini memiliki daya Tarik sendiri dengan adanya perpaduan gambar yang bergerak dan juga suara. Penggunaan video animasi memiliki peran penting, karena dapat memberikan visualisasi atau bayangan secara langsung kepada peserta didik kelas 6 B pada mata pelajaran IPAS tema 5 subtema 2. Dengan menggunakan media ini, guru menjadi terbantu untuk menyampaikan materi dan membuat peserta didik bersemangat untuk memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Guru harus di tuntut untuk mengikuti perkembangan revolusi industri 5.0, dengan demikian guru harus memanfaatkan teknologi digital. Media video animasi merupakan salah satu alternatif untuk guru agar mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui. Video animasi megandung beberapa unsur seperti animasi atau

gambar yang bergerak sesuai dengan kemauana yang diikuti oleh suara. Media video ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru di zaman sekarang. Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS tema 5 subtema 2 kelas 6 di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian di SDN 50 Palembang, dengan penggunaan metode ADDIE. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi di SDN 50 Palembang, membuat pemahaman siswa cukup rendah jika penyampaian materi dengan metode ceramah dan penugasan. Hal ini terjadi karena kurangnya visualisasi yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan.

Dapat kami simpulkan, dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, terlihat dari reaksi yang timbul pada peserta didik. Yang lebih aktif di kelas dan menyimak dengan baik materi yang disampaikan dibandingkan dengan sebelum menggunakan video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arni, Y., Nurhayati. N., Intana. A (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD N 96 Palembang. Universitas PGRI Palembang. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri 10(1), 2215-2224.
- Arni, Y., Safitri. Y., Trisna. F., dan Manurung., E. S.,(2024). The Effect Of Interactive Learning Media On Improving Students' Critical Thinking Skills. Universitas PGRI Palembang. Jurnal of education Vol.4
- Hidayat. F., Muhamad. N.,(2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Universitas UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. Vol. 1(1), 28-37
- Husni. P., Mursyid. M., Gusfarenie. D. 2021. Pengaruh Penggunaan

- Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belakar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. Universitas Islam Negri Sulthan Taha Saifuddin Jambi.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE (pp. 1–14).
- Khairun Nisa (2021). Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh, 18(<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun>)
- Mira, A.N.S., Fadliya, A., Santoso, G., (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses dan Keterampilan Teknologi. Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jurnal Pendidikan Transformatif. (<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/508>)
- Prastowo. A., . (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press
- Rahmayanti. L., & Istiana.F., (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.s Negeri Surabaya. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.
- Sya'bania. N., Anwar. M., Wijaya. M., . (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. Universitas Negeri Makassar. Jurnal Chemistry Education Review, Pendidikan Kimia PPs UNM, 2020 Vol.4 No.1
- Y. Friendha,. (2019). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.1 No.2