**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI PADA
MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI
KEMERDEKAAN DALAM MUATAN IPS DI KELAS V SD**

Leila Nur Pajrina
PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta
leilanurfajrina02@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to develop learning media in the form of animation video for grade V elementary school, especially the material on the incident of proclamation, to describe validity of learning media, to know response of user. The research used the method research R&D with ADDIE model. The results of research as follow : (1) the results of the validity test of the instructional media obtained 97,91% with the very good qualification, (2) the results of the validity test of the instructional material obtained 94,44% with the very good qualification, (3) the results of the instructional language obtained 93,75% with the very good qualification, (4) the results of individual trial obtained 93,33% with the very good qualification, (5) the results of small group trial obtained 90,62% with very good qualification. Thus, the audio visual animation media is suitable to use in process of learning.

Keywords: development, learning media, animation video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk kelas V Sekolah Dasar, khususnya materi peristiwa proklamasi, untuk mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran, untuk mengetahui respon pengguna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitiannya sebagai berikut : (1) hasil uji validitas ahli media mendapatkan persentase 97,91% dengan kualifikasi sangat baik, (2) hasil uji validitas ahli materi mendapatkan persentase 94,44% dengan kualifikasi sangat baik, (3) hasil uji validitas ahli bahasa mendapatkan persentase 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, (4) hasil uji perorangan mendapatkan 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, (5) hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan 90,62% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual animasi sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, video animasi

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan

teknologi mengalami perkembangan semakin pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin canggih,

memberikan pengaruh yang besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia, salah satunya aspek pendidikan.

Berbagai perkembangan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Perlu dilakukan berbagai terobosan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dicapai dengan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang metode-metode pembelajaran agar lebih efektif dan mempunyai daya tarik bagi siswa.

Ilmu pengetahuan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup vital bagi peserta didik karena IPS membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat. Tujuan IPS adalah mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga yang baik memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pelaksanaan

proses pembelajaran IPS, haruslah diciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan pola pikir mereka. Untuk itu, guru dituntut agar lebih inovatif dalam mengemas pembelajaran terutama dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao 2018:105). Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari media pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Merujuk pada pernyataan di atas, pada kenyataannya pembelajaran IPS di Indonesia masih dipandang belum maksimal terutama pada tingkat sekolah dasar. Sejauh ini pembelajaran IPS di sekolah dasar masih dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya mempelajari

materi-materi yang harus dihafal saja. Peserta didik hanya duduk, diam, dan mendengar kemudian mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan. Dalam pembelajaran guru lebih menekankan pada metode yang tidak melibatkan peserta didik atau hanya berpusat kepada guru (*teacher centered*), pembelajaran yang dilakukan guru kurang efektif, dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Permasalahan ini sama seperti permasalahan yang ditemukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas V di SDN Ragunan 01 pada tanggal 5 November 2020 bahwa dalam proses pembelajaran IPS masih berorientasi pada buku tematik dan guru hanya menjelaskan materi secara garis besarnya saja yang terdapat di dalam buku tema yang mengakibatkan ada beberapa siswa kurang memahami konsep materinya, guru juga kurang menggunakan media yang bervariasi yang membuat siswa merasa cepat bosan dan mulai mengalihkan perhatiannya pada hal lain, sehingga kurangnya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Terlebih lagi dengan

kondisi pandemi saat ini, guru mengakui tidak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di atas, diperlukan suatu cara baru berupa pengembangan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual animasi.

Media audio visual merupakan alat atau media yang mengombinasikan antara audio dan visual yang memiliki unsur suara dan gambar yang bisa dilihat dan didengar (Purwono, dkk., 2014:130). Animasi merupakan tampilan gambar yang berbentuk kartun. Media audio visual animasi ini memuat materi proklamasi yang memiliki tampilan menarik.

Pengembangan media audio visual animasi ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS terutama pada materi proklamasi dan mengurangi rasa bosan siswa saat guru menyampaikan materi, sehingga guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari pengembangan ini agar guru

dapat menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat pembelajaran lebih optimal. Tujuan lain yaitu media pembelajaran audio visual animasi ini untuk meningkatkan minat, motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono 2017:297). Pada penelitian R&D ini akan menghasilkan produk berupa video animasi pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan untuk kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pertama adalah tahap analisis. Tahap ini merupakan tahap dimana

peneliti melakukan pengumpulan data terkait kebutuhan yang harus dipenuhi melalui analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Ragunan 01. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi acuan utama untuk mengembangkan media audio visual animasi. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kurikulum yang sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran seperti tema dan subtema yang akan dikembangkan pada produk. Tema yang telah ditentukan peneliti yaitu Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” Kelas V SD.

Kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis, soal-soal latihan sesuai dengan materi, dan

skenario. Skenario tersebut akan mempengaruhi jalannya cerita pada media audio visual yang akan dibuat. Peneliti merancang *storyboard* yang merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita yang akan dikembangkan pada produk. Perancangan *storyboard* dimulai dari merencanakan (*drafting*), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang disertai dengan urutan adegan (*scene*), tampilan, dan deskripsi yang berisi teks yang ditampilkan di layar, letak objek, dan posisi pengambilan gambar. Peneliti juga merancang tampilan dengan menggunakan animasi 2 dimensi. Peneliti juga merancang karakter media dengan menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Aftereffect* yang digunakan untuk perancangan animasi.

Ketiga adalah tahap *development*, tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk merealisasikan produk. Tahap ini memiliki empat tahap yaitu, tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, dan uji ahli. Pada tahap pra produksi, pengembangan dimulai dengan mengumpulkan objek berdasarkan konsep dan rancangan

yang dibuat. Kemudian, membuat draft materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran. Setelah itu, membuat rancangan desain yang diinginkan dalam media pembelajaran. Selanjutnya, mencari ilustrator untuk membantu mendesain media pembelajaran audio visual animasi. Pada tahap produksi, pengembangan dilakukan dengan mendesain berbagai macam animasi yang dibantu oleh ilustrator. Kemudian, menyesuaikan gambar dengan materi yang akan dibahas pada media pembelajaran audio visual animasi. Selanjutnya melakukan *voice recording* untuk suara dalam media pembelajaran audio visual animasi. Pada tahap pasca produksi, peneliti melakukan kegiatan *preview* yaitu melihat kembali kesiapan produk yang sudah jadi dan memastikan tidak ada kesalahan dalam media pembelajaran audio visual animasi. Selanjutnya, media audio visual animasi diupload ke *YouTube*. Pada tahap uji ahli, produk yang sudah jadi harus divalidasi terlebih dahulu. Validasi media audio visual animasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli bahasa. Pengujian

media audio visual animasi dilakukan berdasarkan instrumen yang telah disusun. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang akan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk.

Keempat, tahap implelementasi. Tahapan ini merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengujicobakan media audio visual animasi yang telah dikembangkan. Pertama, uji coba dengan menggunakan tahap *one to one*, dilakukan pada tiga siswa kelas V SD yang memiliki kemampuan berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Ketiga siswa tersebut melakukan penilaian terhadap media audio visual animasi yang dikembangkan dengan mengisi angket yang sudah disusun. Setelah melakukan uji coba dengan tahap *one to one*, selanjutnya melakukan uji coba pada siswa kelas V dalam kelompok kecil atau *small group evaluation*, yaitu sebanyak 8 orang. Siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya untuk menilai kelayakan media serta memberikan komentar

dan saran tentang media audio visual animasi.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Peneliti melakukan evaluasi di akhir dengan menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan kegiatan pemberian kuesioner. Evaluasi dilakukan dengan *expert review* (validator), tahap *one to one*, dan *small group evaluation*. Hasil evaluasi dijadikan acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan dosen pembimbing, para ahli maupun siswa.

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan ke orang lain. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran dari media pembelajaran yang digunakan.

Adapun analisis kuantitatif yang digunakan analisis data angket validitas ahli dan angket respon siswa.

Jawaban angket dari validasi ahli dan peserta didik menggunakan skala Likert.

Angket validitas ahli dan peserta didik berisi kisi-kisi mengenai kriteria dari media yang dikembangkan. Untuk menghitung skor rata-rata validitas ahli dan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media audio visual animasi dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76%-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	75%-51%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	50%-26%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
4.	25%-0%	Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual animasi pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dalam muata IPS di kelas V SD. Untuk menghasilkan produk tersebut digunakan model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan analisis kebutuhan, didapatkan permasalahan bahwa guru hanya menggunakan media berupa buku tema saja, belum menggunakan media yang bervariasi, terlebih lagi dengan kondisi pandemi sekarang guru tidak sempat untuk membuat media pembelajaran. Selanjutnya, pembelajaran yang berlangsung juga sering membuat siswa merasa jenuh. Berdasarkan hal tersebut, maka sangat perlu untuk dihasilkan media pembelajaran audio visual animasi pada muatan pelajaran IPS.

Dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan kerangka desain untuk memudahkan peneliti ketika mengembangkan produk. Peneliti berdiskusi dengan ilustrator untuk membantu merancang media pembelajaran audio visual animasi yang dibuat. Ilustrator merancang media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat peneliti. Ilustrator

merancang media menggunakan *Adobe Illustrator* untuk membuat ilustrasinya dan *Adobe After Effect* untuk menggerakkan animasi dan mengatur audio. Draft yang sudah dirancang oleh *illustrator* dikirim melalui *Google Drive* untuk menanyakan apakah sudah sesuai atau belum rancangan yang diinginkan peneliti. Media pembelajaran audio visual animasi yang sudah siap diunggah ke *YouTube*.

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator. Validasi media pembelajaran audio visual animasi, peneliti melakukan uji coba kepada *expert review* yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Peneliti memberikan link produk serta instrumen validasi kepada tiga orang ahli untuk mendapatkan nilai dan saran untuk memperbaiki produk. Instrumen yang diberikan validator memuat aspek kelayakan media pembelajaran audio visual animasi, kesesuaian isi materi, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran audio visual animasi.

Validator ahli media adalah Bapak Drs. Dudung Amir S., M. Pd selaku dosen di prodi PGSD

Universitas Negeri Jakarta. Berikut Hasil rekapitulasi ahli media:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

N o	Aspek	Jumlah Ahli	Skor Kriteria	Skor Perolehan	%
1.	Visual	1	24	23	95,83%
2.	Kualitas Teknis		8	8	100%
3.	Tipografi		8	8	100%
4.	Panduan atau Arah an		8	8	100%
Jumlah			48	47	97,91%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba yang sesuai dengan hasil ahli media, maka media pembelajaran audio visual animasi mendapat nilai 97,91%. Jika dikonversikan dengan Skala Likert, maka keseluruhan aspek media termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 76%-100%.

Validator ahli materi adalah Bapak Supriansyah, M. Pd selaku dosen di Prodi PGSD UHAMKA. Berikut hasil rekapitulasi ahli materi:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

N o	Aspek	Jumlah Ahli	Skor Kriteria	Skor Perolehan	%
1.	Kesesuaian materi	1	16	16	100%
2.	Isi Materi		12	12	100%

3	Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan	8	6	75%
Jumlah		36	34	94,44%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba yang sesuai dengan hasil ahli materi, maka media pembelajaran audio visual animasi mendapat nilai 94,44%. Jika dikonversikan dengan Skala Likert, maka keseluruhan aspek media termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 76%-100%.

Validator ahli bahasa adalah Bapak Dr. Edy Puryanto, M. Pd selaku dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Berikut hasil rekapitulasi ahli bahasa:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah Ahli	Skor Kriteria	Skor Perolehan	%
1.	Kejelasan Bahasa	1	4	4	100%
2.	Ekonomis		4	4	100%
3.	Kesantunan dan Organisasi		8	7	87,5%

4.	Tipografi	8	7	87,5%
5.	Gaya atau Tipe Huruf	4	4	100%
6.	Warna	4	4	100%
Jumlah		32	30	93,75%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli bahasa, maka media pembelajaran audio visual animasi mendapat nilai 93,75%. Jika dikonversikan dengan Skala Likert, maka keseluruhan aspek media termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 76%-100%.

Dapat diperoleh skor rata-rata penilaian dari validator adalah 95,36%, maka media dianggap Sangat Baik dengan rentang skor 76%-100%.

Setelah melakukan uji validasi ahli, selanjutnya melakukan uji coba pengguna. peneliti melakukan uji coba dengan 2 tahap yaitu, *one to one* dan *small group evaluation*. Hasil uji coba *one to one* dan *small group evaluation* merupakan tahap yang dilakukan kepada pengguna. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan kuesioner terhadap sampel siswa

untuk melakukan penilaian terkait media pembelajaran audio visual animasi. Evaluasi tahap *one to one* dan *small group evaluation* dilakukan kepada siswa kelas V SDN Ragunan 01. Responden dari evaluasi tahap *one to one* berjumlah 3 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, sedangkan *small group evaluation* berjumlah 8 siswa.

Berikut hasil rekapitulasi uji coba tahap *one to one*:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Tahap One To One

Responden	Skor Kriteria	Jumlah Skor	%
AFZ	40	34	85%
AAP	40	40	100%
ZA	40	38	95%
Jumlah	120	112	93.33%

Berdasarkan hasil perolehan data kuesioner uji coba *one to one*, media pembelajaran audio visual animasi mendapat nilai 93,33%. Nilai 93,33% jika dikonversikan dengan skala likert termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 76%-100%.

Berikut hasil rekapitulasi uji coba tahap *small group evaluation*:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Small Group Evaluation

Responden	Jumlah Butir Instrumen	Skor Kriteria	Jumlah Skor	%
AF	10	40	35	87.5%
IPA	10	40	30	75%
PAKR	10	40	39	97.5%
LPAN	10	40	39	97.5%
FMF	10	40	39	97.5%
FFR	10	40	40	100%
AZK	10	40	30	75%
EQZA	10	40	38	95%
Jumlah		320	290	90.62%

Berdasarkan hasil perolehan data kuesioner uji coba *small group evaluation*, media pembelajaran audio visual animasi mendapat nilai 90,62%. Nilai 90,62% jika dikonversikan dengan skala likert termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan rentang 76%-100%.

Pembahasan

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran audio visual animasi. Berdasarkan

hasil penelitian di atas, media pembelajaran audio visual animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk video animasi yang kemudian diunggah ke Youtube. Media pembelajaran audio visual animasi ini berdurasi ± 8 menit. Proses produksi media pembelajaran ini dapat berjalan dengan lancar dan tersusun secara sistematis karena didasarkan atas *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan yang dikumpulkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.

Pengembangan media media audio visual animasi ini dibuat sedemikian rupa dengan menggabungkan tulisan (teks) gambar-gambar berwarna, suara, efek suara, serta animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar. Kesesuaian penggunaan warna, warna yang baik digunakan untuk perpaduan *background* dengan tulisan adalah jika warna *background* gelap maka tulisan berwarna terang, begitu sebaliknya, jika warna *background* terang maka tulisan berwarna gelap (Sudarma, dkk., 2015).

Media pembelajaran audio visual animasi sangat sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mewajibkan diterapkannya teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga akan lebih efektif jika mengikuti perkembangan teknologi yang ada, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

E. Kesimpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa “media pembelajaran audio visual animasi pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dalam muatan IPS untuk siswa kelas V SD”. Penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Validasi hasil pengembangan media audio visual animasi yaitu : (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 97,91%, (2) menurut ahli materi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94,44%, (3) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 93,75%, (4) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik

yaitu 93,33%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90,62%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual animasi ini sangat layak digunakan.

Adapun saran yang dapat diberikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audio visual animasi ini adalah sebagai berikut:

Saran untuk pendidik, penggunaan media pembelajaran audio visual animasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran daring. Dengan adanya media pembelajaran audio visual animasi dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Saran untuk siswa, kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran daring ini.

Saran untuk peneliti selanjutnya, dapat dijadikan acuan untuk penelitian

serupa dan dapat lebih mengembangkan produk menjadi lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sudarma. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Purwono, Joni., Sri Yutmini, dan Sri Anitah. (2014). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Sebelas Maret*, II(2), 130.

Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara*, II(2), 105.