

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KONTEKSTUAL MUATAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Eny Safitri¹, Maryono², Issaura Sherly Pamela³
¹²³PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : ¹enysafitri003@gmail.com, ²maryono@unja.ac.id,
³issaurasherly@unja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to (1) Explain the stages of the procedure for developing contextually based animated videos for grade V elementary school social studies content using the Animaker application (2) Explain the level of validity of contextually based animated videos for grade V elementary school social studies content using the Animaker application (3) Explain the level of practicality of the data contextually based animated video for elementary school class V social studies content using the Animaker application. This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, and evaluate). The data in this research is qualitative data and quantitative data in the form of scores from design and product validators, as well as practicality questionnaire scores for students and educators. This research was conducted at SDN 34/1 Teratai. The results of this research and development are in the form of contextual-based animation videos for social studies content for class V elementary schools, the development process of which is through the ADDIE model. The design validation results obtained a score of 86.6% with a very valid category. The results of the material expert validation obtained a score of 90% with a very valid category. The validation results by media experts obtained a score of 92.7% in the very valid category and the validation results from language experts obtained a score of 87.5% in the very valid category. The results of the teacher response questionnaire obtained a score of 87.5% in the very practical category, the results of the small group trial student response questionnaire obtained a score of 84.55% and the large group 88.6% in the very practical category. Based on the results of this research, it can be concluded that contextually based animated videos for social studies content for class V elementary schools are very valid and practical.

Keywords: Contextually based animated videos, Animaker application

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menjelaskan tahapan prosedur pengembangan video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah dasar menggunakan aplikasi Animaker (2) Menjelaskan tingkat validitas video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah dasar menggunakan aplikasi Animaker (3) Menjelaskan tingkat kepraktisan dari video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah Dasar menggunakan aplikasi Animaker. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan

menggunakan model ADDIE (analyze, design, developmenet, implementation, and evaluation). Adapun data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif berupa nilai dari validator desain dan produk, serta nilai angket kepraktisan peserta didik dan pendidik. Penelitian ini dilakukan di SDN 34/1 Teratai. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah dasar yang proses pengembangannya melalui model ADDIE. Hasil validasi desain memperoleh nilai 86,6% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai 92,7% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respons guru memperoleh nilai 87,5% dengan kategori sangat praktis, hasil angket respons peserta didik uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 84,55% dan kelompok besar 88,6% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini bisa diambil kesimpulan bahwa video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah dasar sangat valid dan praktis.

Kata Kunci: Video animasi berbasis kontekstual, aplikasi Animaker

A. Pendahuluan

Di bidang pendidikan, berbagai reformasi sedang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk memperbaiki semua itu dibutuhkan berbagai inovasi pada pengembangan kurikulum, kebaruan pembelajaran, dan peningkatan sarana dan prasarana pendidikan. Agar dapat membantu siswa belajar secara maksimal baik dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini merupakan kurikulum merdeka. Untuk Kelas V, sekolah dasar berada pada fase C (kelas 5 sampai 6). Kurikulum merdeka memadukan mata pelajaran IPA dan IPS ke dalam IPAS. IPAS

adalah mata pelajaran yang mengedepankan literasi sains dan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Kebijakan pemekaran kurikulum merdeka tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 952/P/2020 tentang Hasil Belajar pada Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Tempat di mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dan berkembang. IPS mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu pada ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis, bertindak,

dan kepedulian terhadap negara dan masyarakat di mana ilmu-ilmu sosial diajarkan. Materi IPS ini terdiri dari sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi. Firdayanti, (2020:32) berpendapat bahwa IPS merupakan jurusan yang mempelajari kehidupan di berbagai aspek dan juga kegiatan kehidupan yang berbeda.

Pengembangan merupakan pelaksanaan praktis spesifikasi desain dalam rangka perancangan pembelajaran secara sistematis, perluasan, dan tinjauan yang dilakukan demi tujuan untuk memutuskan landasan ilmiah dan menciptakan kreasi pembelajaran baru maupun menyempurnakan model yang sudah tersedia (Juriah, 2023:4). Pengembangan adalah penjabaran sistematis pada desain, peningkatan dan penilaian, prosedur, dan produk pembelajaran yang harus melengkapi standar kepastian dan kegunaan. Dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan ini adalah upaya dalam menambah efektivitas keterampilan sejalan dengan dasar yang ada guna mencapai kualitas yang makin tinggi menggunakan pendidikan dan pelatihan peserta didik.

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang akan dipakai

dalam menyampaikan informasi guru untuk siswa (Ismi, 2021:2). Melalui media pembelajaran, siswa dirangsang untuk bersifat imajinatif dan inovatif, menciptakan inisiatif dan proses berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Pendidik dituntut untuk bisa memakai media pembelajaran dengan baik sesuai dengan materi yang di ajarkan agar maksud pembelajaran bisa tercapai. Abad 21 ini pendidik dituntut memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi TIK sebagai alat pengajaran dan pembelajaran (Mahendra, 2023:3).

Video animasi dapat di artikan sebagai gabungan gambar yang telah dibuat untuk menciptakan gerakan. Video animasi bisa diartikan sebagai video hasil kumpulan objek yang disusun dengan gambar seperti teks, binatang, tumbuhan, manusia, dan lain-lain (Juriah, 2023:4). Video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi video-video menarik (Ismi, 2021:13). Dari definisi di atas dapat kita simpulkan maka, video animasi merupakan video yang dibuat dari gabungan beraneka ragam bahan animasi disusun secara berurut menurut urutan yang telah ditentukan.

Media video animasi memunculkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, meningkatkan keterlibatan dan minat belajar. Penggunaan media video animasi situasional dapat membantu siswa memahami konsep kehidupan sehari-hari secara lebih konkret dan relevan (Lukman, 2019:155). Video tersebut berisi materi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dalam bentuk animasi yang menarik. Beberapa sekolah dan kelas mungkin memiliki sumber daya yang terbatas untuk menampilkan materi pembelajaran melalui cara yang lebih interaktif & visual. Oleh karena itu diperlukan pemikiran kreatif dan alternatif untuk menjamin konsistensi antara penggunaan media video animasi dengan ketersediaan sumber daya yang ada.

Penelitian ini mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi Animaker berbasis web. Menurut Mariati (2024:23) keunggulan Animaker dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di berbagai level dalam bentuk video animasi yang diedit sesuai dengan materi yang diajarkan. Animaker menyediakan berbagai fitur animasi menarik agar peserta didik tidak bosan saat belajar.

Dari hasil observasi pada tanggal 1 Desember 2023 di SDN 34/1 Terati dikelas VB. Disekolah ini sudah menggunakan kurikulum Merdeka, namun pengimplementasiannya masih kurang. Fasilitas-fasilitas yang dimiliki juga sudah lumayan lengkap. Tersedia beberapa proyektor yang bisa digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Namun, terdapat hambatan di dalam pelaksanaannya seperti halnya membutuhkan waktu yang banyak, memerlukan media yang akan ditampilkan, dan media yang digunakan belum efektif.

Berlandaskan perolehan wawancara, seorang guru kelas VB membutuhkan media pembelajaran agar dapat membantunya menyampaikan materi pembelajaran IPS khususnya bagian sejarah, sehingga peserta didik bisa lebih mengerti materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran di butuhkan supaya peserta didik bisa lebih berminat dan mempunyai semangat ketika belajar IPAS khususnya IPS, karena tidak semua peserta didik bisa memahami materi dengan membaca saja. Apalagi terkait dengan sejarah yang tidak bisa mereka lihat secara langsung. Didapatkan dari wawancara diketahui

peserta didik senang menyaksikan dan memperhatikan berbagai video animasi. Video animasi atau video pembelajaran sangat populer bagi peserta didik, karena mereka senang menonton video animasi tersebut. Dalam kelas tersebut sebagian besar senang belajar dengan menonton video. Peserta didik kelas lima berada pada usia 10-12 tahun, yang menurut piaget umur tersebut termasuk dalam fase operasional kongkret. Pada masa tersebut cara berpikir siswa masih konkret belum mampu berpikir secara abstrak. Oleh karena itu penerapan media video animasi dalam proses belajar yang menyajikan materi berupa kontekstual searah pada karakteristik perkembangan siswa kelas lima sekolah dasar (Almagofi & Sari, 2024:597). Dengan adanya persoalan tersebut, peneliti melihat bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual muatan IPS yang bukan hanya menyenangkan namun juga efektif dan efisien digunakan untuk belajar dikelas. pengembangan video animasi pada materi IPS diharapkan dapat membantu guru agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti memilih materi IPAS kelas V bab 7,

Daerahku Kebanggaanku, Topik A, Seperti Apakah Budaya Daerahku? Dengan capaian pembelajaran yang berbunyi “Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan” yang dijabarkan menjadi rumusan tujuan pembelajaran berupa: 1. Peserta didik dapat menganalisis keragaman budaya nasional dan jenisnya warisan budaya nasional melalui video yang ditampilkan. 2. Peserta didik dapat menganalisis keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konsep kebinekaan dalam kehidupan sehari-hari melalui video yang ditampilkan. 3. Peserta didik dapat mengerti akulturasi budaya melalui warisan budaya nasional yang ada pada video yang ditampilkan. 4. Peserta didik dapat merinci bagaimana melestarikan warisan budaya nasional dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran itu dilakukan prosedur pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran ceramah, dan menggunakan model pembelajaran diskusi & presentasi.

Berlandaskan latar belakang yang ditulis, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Reasearch and Development atau penelitian dan pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap. Penelitian pengembangan sering diartikan sebagai proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Mulyana, 2020:1). Research and Development digunakan ketika seorang ilmuwan berencana guna menciptakan produk khusus dan sekaligus menilai efektivitas sebuah ciptaan tersebut (Sugiyono, 2013:297). Purnama et al., (2023:215) disebutkan bahwa R&D adalah jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Tahapannya berupa analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Dalam proses pengembangan ini melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli yang sesuai dibidangnya.

Peneliti menggunakan model pengembangan ini dengan alasan memiliki kelebihan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Pada model pengembangan ini dilakukan evaluasi dan revisi di setiap tahapan yang

dilalui, oleh karena itu produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

Penelitian pengembangan memiliki bagian terpenting dalam proses penelitiannya yaitu uji coba produk. Hal ini bertujuan untuk mengetahui terkait produk yang dikembangkan layak atau tidaknya digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis kontekstual akan dilakukan uji coba pada peserta didik setelah selesai dibuat. Hal ini melibatkan peserta didik dan guru dalam memberikan masukan terhadap produk pengembangan yang sedang dikembangkan. Responden untuk uji coba ini terdiri dari peserta didik kelas VB SDN 34/1 Teratai, dengan jumlah total 19 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan. Uji coba akan dilakukan dengan dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan besar. Untuk uji coba kelompok kecil dilakukan oleh siswa 8 orang, Sedangkan kelompok besar dilakukan oleh semua peserta didik kelas VB yang berjumlah 19 orang.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah pertama tahap analisis, menggunakan teknik wawancara dan

observasi pada guru dan peserta didik dalam mengumpulkan data, kedua tahap desain, hanya penjelasan terkait desain awal produk berupa storyboard, ketiga tahap pengembangan, menggunakan teknik angket validasi para ahli untuk membantu pengembangan yang berisi kritikan dan masukan, keempat tahap implementasi, menggunakan teknik berupa angket respons siswa dan guru, kelima tahap evaluasi, menggunakan teknik berupa angket validasi dari para ahli yang berisi nilai validnya produk yang di buat dan produk ini sudah siap untuk digunakan.

Penelitian ini memerlukan teknik analisis data yang tepat untuk menganalisis data agar bisa mendeskripsikan data yang didapat. Teknik analisis data dilakukan jika data sudah diperoleh. Data yang diperoleh dalam menjawab rumusan masalah satu akan diolah menggunakan teknik analisis data kualitatif, karena dalam teknik ini cenderung menggunakan deskripsi untuk hasil analisisnya. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah satu yang meminta deskripsi dari langkah-langkah pembuatan produk ini.

Data yang diperoleh dari rumusan masalah dua dan tiga

menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data dari nilai lembar validasi dan lembar praktisi digunakan teknik analisis data kuantitatif yang datanya berupa angka yang akan dihitung menggunakan rumus yang sudah ada dan kemudian akan dianalisis berdasarkan penjelasan angka sesuai dengan pedoman yang ada. Data ini yang akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Peneliti akan menganalisis semua masukan dari para ahli dan praktisi guna pengembangan produknya. Data hasil validasi ahli dan hasil praktisi akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata dengan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi / praktisi produk

$\sum x$ = Nilai yang didapat

$\sum xi$ = Nilai maksimal

Hasil dari nilai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menentukan persentase hasil perhitungan. Sugiyono (2008:93) mendefinisikan spesifikasi yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Keterangan
85% - 100%	Sangat valid
69% - 84%	Valid
53% - 68 %	Cukup valid
37% - 52 %	Kurang valid
20% - 36 %	Tidak valid

Tabel 2 Kriteria Angket Kepraktisan Guru Dan Respons Peserta Didik Kategori Kevalidan Produk

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah video animasi yang berbasis kontekstual sebagai media pembelajaran pada muatan IPS di kelas V sekolah dasar. Video ini dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker dalam format website yang dapat diakses melalui laptop, komputer dan smartphone sebagai media

Skor	Keterangan
85% - 100%	Sangat Praktis
69% - 84%	Praktis
53% - 68 %	Cukup Praktis
37% - 52 %	Kurang Praktis
20% - 36 %	Sangat Kurang Praktis

pembelajaran. Materi yang disajikan dalam video animasi berbasis kontekstual ini adalah materi keragaman budaya nasional, bab 7 daerahku kebanggaanku pada buku siswa. Penelitian pengembangan video ini menggunakan model pengembangan ADDIE disetiap tahapannya terstruktur dan saling berhubungan, hal ini searah dengan pendapat Harefa et al., (2023:4407) menjelaskan tentang kelebihan dari

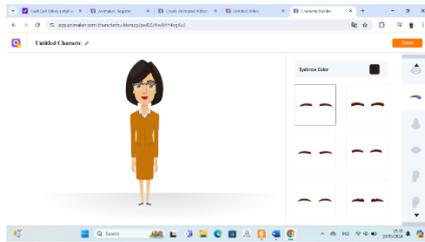
model ADDIE adalah tahapan kerja yang terstruktur dan disetiap tahapan dinilai dan diubah berdasarkan tahapan sebelumnya sehingga produk jadi menjadi produk yang sah.. Kemudian terdapat beberapa tahapan dalam proses pengembangannya yaitu *analyze, design, development, implementation and evaluation*.

Pertama *Analyze* (Analisis) adalah langkah awal dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Analisis yang dilakukan berupa analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi.

Kedua *Design* (perancangan) dalam tahap pengembangan ini peneliti melakukan persiapan terkait materi, alat yang diperlukan dan membuat rancangan video animasi sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan (Rachmawati et al., 2023:59).

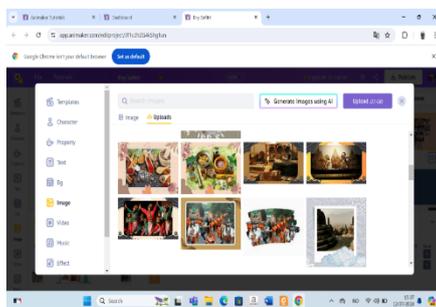
Desain yang dibuat peneliti dalam pengembangan video animasi dibuat berbentuk storyboard. Proses awal dalam pengembangan produk adalah menyiapkan materi, gambar, suara, latar belakang, dan penyusun lainnya yang diperlukan. Dalam penelitian ini, Animaker digunakan sebagai alat dalam membuat produk

berupa video animasi, sebagai berikut:



Gambar 1. Pembuatan Karakter Animasi pada Video

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan karakter animasi yang digunakan sebagai tokoh yang menjelaskan di dalam video. Peneliti membuat karakter ini sebaik mungkin layaknya tampilan seorang guru dengan warna dan pakaian yang sesuai dan juga menarik peserta didik. Karakter ini akan bergerak sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti sesuai dengan tampilan dalam video.



Gambar 2 Kumpulan gambar dalam penunjang pembuatan video

Kemudian peneliti mengumpulkan gambar yang menjadi penunjang menyampaikan materi dalam video. Setelah itu peneliti melanjutkan menyiapkan slide yang bakal berisi materi yang didukung oleh *background* menarik, gambar,

animasi, suara dan juga backsound yang menjadi tunjangan dalam video tersebut. Kemudian berikut tampilan prototipe dari video animasi berbasis kontekstual muatan IPS.

Ketiga *Development* (pengembangan) Pada tahap ini desain yang telah dibuat akan dikembangkan menjadi sebuah produk berupa video animasi. Pengembangan produk dimulai dengan mengembangkan desain yang telah ada dan sudah melalui tahap validasi oleh validator ahli desain. Pembuatan produk ini dilakukan dengan menyatukan bahan yang telah disediakan hingga menjadi sebuah produk. Seperti halnya materi, gambar, suara, dan lainnya di rancang dan dibuat dengan terstruktur, menarik dan menjadi kesatuan yang utuh hingga selaras antara gambar yang bergerak dengan suara yang ada. Setelah jadi produk maka dilanjutkan dengan validasi produk yang akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, yang kemudian hasil dari validasi tersebut bisa membantu dalam pengembangan produk, Baik dalam perbaikan produk dan mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan Mulia & Kristin (2023:298). Berikut hasil yang

diperoleh dari hasil validasi oleh validator sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Produk Tahap I yang dikembangkan

No.	Aspek	Validasi Tahap I	Kategori
1.	Media	68,3%	Cukup Valid
2.	Materi	73,3%	Valid
3.	Bahasa	78,1%	Valid

Tabel 4 Hasil Validasi Produk Tahap II yang dikembangkan

No.	Aspek	Validasi Tahap II	Kategori
1.	Media	86,6%	Sangat Valid
2.	Materi	90%	Sangat Valid
3.	Bahasa	92,7%	Sangat Valid

Validasi produk dilakukan dua kali, baik validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Validasi materi pada tahap satu mendapatkan nilai validasi 73,3% dengan kategori valid, validator materi memberikan masukan berupa komentar dan saran untuk perbaikan, kemudian setelah melakukan perbaikan dilakukan uji validitas kedua dan mendapatkan nilai uji validitas 90% dengan kategori sangat valid.

Validasi media pada tahap satu mendapatkan nilai uji validitas 78,1% dengan kategori valid, validator materi memberikan masukan untuk dilakukannya perbaikan pada produk, setelah dilakukan perbaikan dilakukan uji validitas kedua dan mendapatkan nilai uji validitas 92,7% dengan kategori sangat valid.

Validasi bahasa pada tahap satu didapatkan nilai uji validitas 72,5% dengan kategori valid, validator memberikan komentar terkait produk untuk dilakukan perbaikan. Setelah diperbaiki dilakukan uji validitas kedua dengan mendapatkan nilai uji validitas 87,5% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan penilaian validitas dari para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Bisa diambil kesimpulan bahwa produk video animasi yang dikembangkan sudah memenuhi standar dan layak untuk di uji cobakan.

Keempat *Implementasion* (Implementasi) tahap ini dilakukan penggunaan video animasi pada pembelajaran untuk mengetahui seberapa praktis video animasi dalam pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar yang mana peserta didik kelas VB SDN 34/I Teratai sebagai subjek penelitian. Pada implementasi kelompok kecil menggunakan 4 orang siswa sebagai partisipan, dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda dan diketahui dengan bantuan guru. Implementasi kelompok kecil dilakukan sebelum uji coba pada kelompok besar untuk mengetahui apakah video animasi

yang dikembangkan bisa digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari & Salsabila (2023:11) menerangkan bahwa materi yang disampaikan menggunakan media yang dikembangkan, lalu memerlukan adanya respons dari peserta didik dan pendidik untuk mengetahui respons terhadap penggunaan media yang dibuat.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil kemudian dilakukan uji coba pada kelompok besar dengan melibatkan 14 siswa yang merupakan seluruh anggota kelas VB SDN 34/I Teratai. Di setiap uji cobanya selalu didampingi oleh wali kelas VB sebagai penilaian juga dalam penggunaan dan kepraktisan dari video yang dikembangkan.

Tahap implementasi yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui nilai kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pendidik juga menjadi peran dalam memberikan nilai dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan

No.	Aspek	Validasi	Kategori
1.	Wali Kelas	87,5%	Sangat Praktis
2.	Peserta Didik (Kelompok Kecil)	84,55%	Praktis
3.	Peserta Didik	88,6%	Sangat Praktis

	(Kelompok Besar)		
--	------------------	--	--

Pada uji coba wali kelas memperoleh nilai uji kepraktisan 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis dan angket respons yang diperoleh dari peserta didik memperoleh nilai uji kepraktisan 86,6% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian produk video animasi berbasis kontekstual pada muatan IPS kelas V sekolah dasar valid dan praktis, serta bisa di ambil kesimpulan sebagai produk yang layak dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

Kelima *Evaluation* (evaluasi dan revisi) dilakukan selama proses pengembangan video animasi hingga memenuhi standar yang ditetapkan. Peneliti memperbaiki setiap tahap dalam proses tersebut sebagai hasil dari perbaikan berkelanjutan, sehingga produk video animasi berbasis kontekstual muatan IPS keberagaman dan warisan budaya nasional untuk kelas V SD bisa digunakan.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa desain yang dibuat tentang produk

video animasi berbasis kontekstual materi IPS kelas V sekolah dasar menggunakan aplikasi animaker terlihat sangat valid dengan tingkat kevalidan 86,6%. Produk video animasi memiliki nilai tingkat kevalidan materi 90%, tingkat kevalidan media 92,7%, dan tingkat kevalidan bahasa 87,5%, pengembangan video animasi untuk materi IPS kelas V sekolah dasar dinyatakan sebagai “sangat valid”.

Pengembangan video animasi berbasis kontekstual menggunakan aplikasi animaker untuk materi IPS kelas V sekolah dasar dikatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata angket respons guru 87,5%, tingkat kepraktisan 84,55% dari hasil uji coba kelompok kecil, dan tingkat kepraktisan 88,6% dari hasil uji coba kelompok besar.

Peneliti menyarankan dilakukan penelitian selanjutnya tentang efektivitas video animasi berbasis kontekstual muatan IPS kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Almagofi, F., & Sari, E. F. (2024). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD negeri tugurejo 02

kota semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5093-5107.

Firdayanti, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pelajaran IPS Materi Keragaman Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410.

Ismi, N. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekan Baru*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau.

Juriah. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD 097341 Pardomuan Nauli*. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14.

Lukman, A., Hayati, K.D., Hakim, N. (2019) *Pengembangan video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*. Vol 5 No. 2

Mahendra, M. A. R., Destrinelli, D., & Pamela, I. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website

- Menggunakan Wondershare Filmora Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2500-2513.
- Mariati, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT).
- Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D.
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293-302.
- Purnama, A., & Pada, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT INTERAKTIF PADA KELAS IV DI SD INPRES TINGGIMAE KABUPATEN GOWA. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 1(2), 212-221.
- Rachmawati, N., Astuti, N., Miranti, M. G., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 54-65.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV. ISBN J1. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung Email: alfabetabdg@yahoo.co.id.