

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA TEMA PERISTIWA DALAM
KEHIDUPAN KELAS V SD**

Oci Arma Benata¹, Yasir Arafat², Linda Lia³
^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang
¹ochiarmabenataputri@gmail.com

ABSTRACT

This development research aims to produce, animation learning media based on a contextual approach to the theme of events in the occultation that is valid and practical for grade V elementary school students. The method used in this research is the research and development method. The subjects in this research were grade V elementary school students, totaling 30 people. The animation learning media based on a contextual approach to the theme of events in the occultation that was developed using the ADDIE model, namely (1) analysis (analysis stage), (2) design (design stage), (3) development (development stage), (4) implementation (implementation stage), (5) evaluation (evaluation stage). Data collection was carried out using a validation questionnaire sheet. This research produced animation learning media based on a contextual approach to the theme of events in the occultation that was valid. Data analysis techniques are carried out with validity analysis using expert validation questionnaires, practicality analysis using student response questionnaires. The result of the sheets, validation questionnaires with the basis of data analysis, the average valid value is 94%. The result of the student questionnaires with an average practicality value percentage 93%.

Keyword : development learning media, animation videos

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual pada tema peristiwa dalam kehidupan yang valid dan praktis bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 30 orang. Media pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual pada tema peristiwa dalam yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE*, yaitu 1) *analysis* (tahap analisis), 2) *design* (tahap desain), 3) *development* (tahap pengembangan), 4) *implementation* (tahap implementasi), dan 5) *evaluation* (tahap evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual pada tema peristiwa dalam kehidupan yang valid. Teknik analisis data dilakukan dengan

analisis kevalidan dengan menggunakan angket validasi ahli, analisis kepraktisan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Hasil lembar angket validasi dengan hasil analisis data nilai rata-rata kevalidan sebesar 94 %. Hasil angket peserta didik dengan persentase nilai rata-rata kepraktisan sebesar 93 %.

Kata kunci: *media pembelajaran, pengembangan, video animasi*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan berbagai mata Pelajaran maka dari itu Pembelajaran Tematik tentang Peristiwa dalam kehidupan merupakan suatu materi yang tergolong penting untuk dipelajari di kelas V SD. Menurut pendapat Rusman (2017:139) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan pembelajaran terpadu *integrated instruction* yang merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik itu secara personal maupun berkelompok aktif mengeksplorasi, menemukan konsep dan menemukan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna dan autentik. Menurut Siddiq dkk (2020) pembelajaran Tematik adalah pendekatan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa keterampilan dasar dan indikator serta dipadukan dalam satu tema.

Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa dalam kehidupan di

kelas V SD Subtema 1 Pembelajaran 1 meliputi materi tentang IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA. Oleh karena itu, agar pembelajaran berlangsung terlaksana menjadi bermakna maka perlunya suatu konsep baru dan informasi terkini terkait dengan konsep yang telah ada pada struktur pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini pendekatan kontekstual menjadi pendekatan yang akan digunakan sebagai suatu dasar dari Tema Peristiwa Dalam Kehidupan.

Menurut Trianto (2017) pembelajaran kontekstual (*CTL*) dapat digunakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengenali dan menunjukkan kondisi alami pengetahuan dan materi pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik mempelajarinya disajikan dalam konteks kehidupannya sendiri. Materi yang tergabung dalam satu tema dan berlangsung secara kontekstual ini sangat penting dipelajari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas V SDN 89 Palembang kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013. Dengan kriteria ketuntasan minimal rata-rata nilai 70, Dari jumlah 30 peserta didik sebanyak 17 peserta didik yang belum memenuhi standar ketuntasan, sedangkan 13 peserta didik lainnya sudah memenuhi ketuntasan rata-rata. Artinya ada lebih dari setengah peserta didik dikelas V yang belum tuntas pada pembelajaran tematik tema 7 tentang Peristiwa Dalam Kehidupan.

Faktor penyebab terjadinya permasalahan tersebut disebabkan karena adanya beberapa faktor diantaranya proses belajar mengajar yang digunakan masih menggunakan model konvensional, terlihat bahwa fokus dalam kegiatan belajar mengajar masih pada penggunaan papan tulis dan buku, dan yang terakhir masih menggunakan media umum contohnya seperti hanya poster dan gambar yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses belajar, kondisi belajar dan lingkungan belajar.

Memanfaatkan media dalam pembelajaran dianggap dapat memperlancar proses belajar mengajar. Mengenai hal tersebut pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi dapat diterima dan dipahami peserta didik (Rizal, Arafat & Hedayani, 2024).

Mengembangkan media pembelajaran sangat di perlukan untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran secara optimal dapat meningkatkan minat belajar peserta didik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran (Lia, 2015., Murjainah dkk, 2023). Menurut Hikmah & Purnamasari (2017) video animasi merupakan gabungan dari media audiovisual bergerak, media audiovisual didasarkan pada pendengaran dan pengelihatannya peserta didik sekolah dasar biasanya belajar 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, pada media video pembelajaran animasi terdapat banyak keunggulannya, salah satunya dapat memudahkan siswa memahami konten kognitif yang disajikan dalam tanyangan teks, gambar dan audio

pengiring, dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi tidak membosankan, serta dapat berperan sebagai alternatif pembelajaran tutorial.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran berupa video animasi yang sudah dilakukan oleh Wismawati dkk (2021) menyatakan bahwa media yang dirancang mencakup syarat dan kelayakan untuk digunakan sebagai media video animasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nailiah dkk (2022) menyatakan bahwa dari hasil analisis yang didapatkan beberapa guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga kemudian siswa cenderung merasa bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan hasil validasi secara keseluruhan media video pembelajaran animasi tersebut masuk dalam kategori valid. Dan berikutnya terdapat penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Rizkiyah (2023) yang menyatakan bahwa hasil analisis efektivitas produk

media pembelajaran berbasis video animasi pada materi tersebut berdasarkan dari penilaian pretest dan post test dari peserta didik dari uji lapangan di SDN 1 Bantar serta nilai pretest rata-rata 72 dengan nilai posttest rata-rata 76, dengan keterangan baik.

Meskipun sudah banyak penelitian terdahulu tentang media tersebut tapi belum ada yang memfokuskan pada materi Tematik Tema Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui video pembelajaran animasi sehingga penelitian ini perlu untuk dilakukan karena pada penelitian ini lebih berfokus pada materi mata Pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia melalui video pembelajaran animasi berbasis pendekatan kontekstual. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi *Canva* karena keunggulannya lebih banyak mengintegrasikan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan pengembangan video pembelajaran animasi yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji efektifitas produk yang diproduksi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Canva* pada Tema Pembelajaran Peristiwa dalam Kehidupan.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Batubara (2020) pengembangan dan penelitian ini meliputi tahapan sesuai konsep *ADDIE*. Adapun prosedur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini adalah tahap awal penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini dianalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui permasalahan yang ada

disekolah yang diteliti sehingga peneliti mengetahui perlu tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini dilakukan melalui observasi ke sekolah dan mendapatkan sumber langsung dari wali kelas V B. observasi mengenai permasalahan sekolah mengungkapkan bahwa sekolah memiliki proyektor yang kadang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis video, namun media pembelajaran video masih menggunakan video pembelajaran di internet. Oleh karena itu berdasarkan hasil tersebut perlu adanya rancangan baru yang menarik dalam pemanfaatan sumber belajar, yaitu pengembangan media video pembelajaran animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa itu akan lebih berkesan.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memandu peneliti dalam merencanakan kegiatan selama proses pembelajaran. Analisis kurikulum dalam

penelitian pengembangan media video pembelajaran animasi menyelidiki kurikulum yang digunakan di sekolah yang diteliti dan menjadi acuan untuk mengedit isi bahan ajar yang disajikan dalam media video pembelajaran animasi yang akan dikembangkan yaitu isi bahan ajar. Peneliti memfokuskan pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan pada Sub Tema 1 pembelajaran 1.

2. Tahap *Design* (desain)

Perencanaan merupakan tahapan yang kedua, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu:

- a. Merancang garis besar media
- b. Merancang jbaran isi materi
- c. Merancang naskah video

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Fase ini melibatkan membuat dan modifikasi bahan ajar. Produk yang dibuat akan divalidasi oleh (a) pakar media, validasi dilakukan oleh ahli media untuk memperoleh evaluasi terhadap media yang dikembangkan, (b)

pakar materi, validasi dilakukan oleh ahli materi untuk mendapatkan penilaian terhadap materi yang disampaikan pada produk yang dikembangkan, (c) pakar bahasa, validasi dilakukan untuk memperoleh evaluasi penggunaan bahasa yang digunakan pada produk yang dikembangkan. Setelah produk mendapatkan usulan revisi, produk yang telah direvisi siap untuk diuji coba dengan tema Peristiwa dalam kehidupan.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap penerapan merupakan tahap dimana media video pembelajaran animasi yang dikembangkan digunakan langsung di dalam kelas. Pada tahap ini menguji produk yang telah direvisi dan divalidasi oleh para ahli sebelumnya. Untuk produk ini peneliti menggunakan tahap uji coba satu ke satu (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*), mengumpulkan data, dan memastikan kepraktisan produk yang dikembangkan peneliti.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam pengembangan media video pembelajaran animasi menggunakan model *ADDIE*. Tahap ini menguraikan setiap proses dari tahap awal hingga ke tahap akhir, mengevaluasi produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran animasi pada topik pembelajaran tema peristiwa dalam kehidupan dan menentukan relevansi kepraktisan media yang dikembangkan.

Penilaian ditentukan melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik, kemudian hasil tanggapan mereka akan dihitung. Penilaian validitas ditentukan dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh ketiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian kepraktisan ditentukan berdasarkan hasil angket mengenai reaksi peserta didik terhadap media yang dikembangkan di kelas V.

Data yang sudah terkumpul kemudian dilakukan pemeriksaan dan keabsahan data. Tahap pertama yang dilakukan adalah uji validitas desain prodeuk. Tahap ini dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya sebuah

media yang dikembangkan. Pada lembar penilaian instrument menggunakan skala likert yakni digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang/sekelompok orang. Adapun aturan pemberian skor adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Aturan pemberian skor

Nilai	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Hasil penelitian yang diperoleh kemudian akan di interpretasikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 2 Kriteria uji kevalidan

Persentase Kelayakan	Skor
81% - 100%	5
61% - 80%	4
41% - 60%	3
21% - 40%	2
0% - 20%	1

Selain uji validasi desain produk, dilakukan juga lembar penilaian angket respon siswa. Pada angket ini menggunakan skala likert yakni digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat dan persepsi seseorang/sekelompok orang. Adapun aturan pemberian skor adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Aturan pemberian skor

Nilai	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Hasil penelitian yang diperoleh kemudian akan diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 4 Kriteria uji kevalidan

Persentase Kelayakan	Skor
81% - 100%	5
61% - 80%	4
41% - 60%	3
21% - 40%	2
0% - 20%	1

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil dari media video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan tahap validasi oleh pakar atau ahli yang biasa disebut sebagai validator. Adapun validator yang telah dipilih oleh peneliti untuk memvalidasi media

pembelajaran berupa produk media video pembelajaran animasi materi peristiwa dalam kehidupan melalui pengembangan mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti materi, gambar, warna background dan lain-lain, kemudian dikembangkan dengan konsep media video pembelajaran animasi.

1) Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menilai media yang tela dibuat oleh peneliti berupa video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan. Aspek yang akan dinilai adalah tampilan media, kemenarikan media dan lainnya. Berikut hasil validasi ahli media :

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

Inisial	Jumlah	Rerata	Kategori
V1	46	92%	Sangat Valid
V2	45	90%	Sangat Valid
V3	48	96%	Sangat Valid
Jumlah	139	92,6%	Sangat Valid

Dari tabel diatas hasil validasi oleh ahli media diperoleh dengan skor 139 dengan nilai skor maksimal 150. Penjelasan hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi ahli media terhadap video pembelajaran

animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan yaitu sebagai berikut :

V3	34	97%	Sangat Valid
Jumlah	101	96%	Sangat Valid

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{139}{150} \times 100$$

$$P = 92,6\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi media di atas memperoleh nilai dengan nilai persentase 92 % termasuk kedalam penilaian kategori sangat valid yaitu 80% - 100 % sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 92 %.

2) Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai media yang telah dibuat oleh peneliti berupa video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan dan aspek yang akan dinilai merupakan aspek kelayakan baasa yang digunakan dalam video.

Dari tabel diatas hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh dengan skor 101 dengan nilai skor maksimal 105. Penjelasan hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi ahli bahasa terhadap video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{101}{105} \times 100$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi bahasa di atas memperoleh nilai dengan nilai persentase 96 % termasuk kedalam penilaian kategori sangat valid yaitu 80% - 100 % sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 96 %.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Inisial	Jumlah	Rerata	Kategori
V1	33	94%	Sangat Valid
V2	34	97%	Sangat Valid

3) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai media yang telah dibuat oleh peneliti berupa video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam

kehidupan dan aspek yang akan dinilai merupakan aspek kesesuaian materi, kebenaran materi dan lain sebagainya. Aspek kevalidan materi ini dinilai untuk mengetahui materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar penyajiannya. Berikut hasil validasi ahli materi :

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Inisial	Jumlah	Rerata	Kategori
V1	46	92%	Sangat Valid
V2	46	92%	Sangat Valid
V3	49	98%	Sangat Valid
Jumlah	141	94%	Sangat Valid

Dari tabel diatas hasil validasi oleh ahli materi diperoleh dengan skor 141 dengan nilai skor maksimal 150. Penjelasan hasil penelitian oleh validator melalui angket validasi ahli bahasa terhadap video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase kevalidan} = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{141}{150} \times 100$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi di atas memperoleh

nilai dengan nilai persentase 94 % termasuk kedalam penilaian kategori sangat valid yaitu 80% - 100 % sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 94 %.

Berdasarkan hasil dari ketiga validator, adapun rata-rata hasil penilaian para ahli sebagai berikut :

Tabel 8 Rata-rata Hasil Uji Validator

Bidang Ahli	Persentase	Ket
Ali media	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Ahli materi	94%	Sangat Valid
Rata-rata	94%	Sangat Valid

Setelah media pembelajaran dilakukan validasi oleh pakar ahli, maka peneliti melakukan uji coba yang dilakukan menjadi 2 tahapan yaitu tahap Uji Coba Satu-satu (*One to one*) dan Uji Coba Kelompok Kecil (*Small group*). Untuk penjelasan tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

- a) Uji Coba Satu-satu (*One to one*)

Uji coba satu-satu dilakukan pada tanggal 18 Maret 2025 di SD Negeri 89 Palembang menjadi uji coba terhadap produk media berupa video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan di kelas V yang berjumlah 3 orang peserta didik. Uji coba satu-satu dilaksanakan pada saat jam pelajaran berlangsung. Pada saat uji coba sedang berlangsung kegiatan awal yang dilakukan yaitu menjelaskan dan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

Ketika uji coba produk selesai dilakukan, peneliti membagikan instrument berupa angket tanggapan peserta didik yang diisi oleh para peserta didik sebagai pedoman dalam menilai bagaimana kualitas produk media berupa video pembelajaran animasi yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat dua aspek dan 11 indikator yang ada pada angket peserta didik dan terdapat interval skor 1 sampai 5 disetiap indikator pernyataan yang dapat diisi sesuai dengan keinginan peserta didik. Indikator-indikator tersebut disajikan tentang bagaimana tampilan video pembelajaran animasi, kemenarikan video tersebut, kemudahan dalam

memahami isi video dan kemudahan dalam menggunakan video tersebut.

Hasil dari persentase angket tanggapan peserta didik yang telah diisi oleh dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9 Hasil Angket Peserta Didik

No	Nama	Skor Total
1	AP	51
2	ATA	53
3	AHAF	51
Jumlah Skor Akhir		313
Rata-rata		52,1
Persentase Kepraktisan		94,8%

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Hasil dari data di atas, diketahui bahwa peserta didik memberikan tanggapan angket yang positif terhadap video pembelajaran animasi yang telah diuji cobakan. Dengan hasil nilai rata-rata diatas adalah 94,8% dan dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Dari hasil analisis data pada uji coba satu-satu (*one-to-one*) dilapangan dapat dinyatakan bahwa produk "Sangat Praktis" sehingga tidak perlu adanya perbaikan atau revisi terhadap produk berupa video pembelajaran animasi

dan dapat dilanjutkan pada uji coba tahap berikutnya.

b) Uji Coba Kelompok Kecil
(*Small group*)

Uji coba kelompok kecil (*Small group*) dilakukan pada peserta didik dan dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2025 didalam ruang kelas V di SD Negeri 89 Palembang kepada 9 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil (*Small group*) dilaksanakan pada pembelajaran berlangsung.

Kegiatan uji coba dilakukan dengan awalan memberikan arahan kepada peserta didik tentang apa saja yang akan dilaksanakan, yang terdiri dari pembukaan, kegiatan proses belajar mengajar lalu pengisian angket oleh peserta didik dan terakhir penutup. Pengisian angket respon peserta dilakukan untuk dapat mengetahui kepraktisan dari suatu produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi.

Proses uji coba kelompok kecil (*Small group*) terhadap video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan dapat dilihat pada foto dibawah ini:

Hasil dari persentase angket tanggapan peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama	Skor Total
1	DS	52
2	AR	53
3	MRP	49
4	AQR	51
5	MS	54
6	N	52
7	LR	53
8	SRESH	47
9	RA	50
Jumlah Skor Akhir		461
Rata-rata		51,2
Persentase		93%
Kepraktisan		

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Hasil dari analisa perhitungan nilai angket peserta didik terlihat seperti pada data di atas, berdasarkan nilai rekapitulasi tersebut terhadap media video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata 93% yang artinya kriteria produk yang dikembangkan tersebut dapat dikategorikan “Sangat Praktis” karena persentase tersebut masuk ke dalam kriteria persentase kepraktisan.

Dari hasil uji coba kelompok *one-to-one* dan *small group* adapun rata-rata hasil angket dari uji coba kedua grup tersebut adalah :

Tabel 11 Rata-rata Hasil Angket

Kelompok	Persentase	Keterangan
<i>One-to-one</i>	94,8%	Sangat Praktis
<i>Small group</i>	93%	Sangat Praktis
Rata-rata	93,9%	Sangat Praktis

Hasil dari analisa perhitungan nilai rata-rata angket peserta didik terlihat seperti pada data di atas, berdasarkan nilai rekapitulasi tersebut terhadap media video pembelajaran animasi pada materi peristiwa dalam kehidupan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kelompok *one-to-one* sebesar 94,8% dan pada kelompok *small group* sebesar 93% dan nilai-ratanya adalah 93,9% yang artinya kriteria produk yang dikembangkan tersebut dapat dikategorikan “Sangat Praktis” karena persentase tersebut masuk ke dalam kriteria persentase kepraktisan.

2. Pembahasan

Pada pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu video pembelajaran animasi pada materi

peristiwa dalam kehidupan di SD Negeri 89 Palembang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang akan digunakan (Sugiyono, 2021).

Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan dilihat dari validasi produk yang dilakukan oleh para ahli atau validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 92%, penilaian ahli bahasa memperoleh skor 96% dan penilaian ahli materi memperoleh skor 94% sehingga produk yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Valid” sesuai dengan kriteria persentase kevalidan yaitu 80-90% dengan kategori sangat valid.

Untuk mengetahui kepraktisan produk peneliti melakukan penelitian

dengan menggunakan uji coba satu-satu (*one-to-one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Pada pelaksanaan uji coba (*one-to-one*) yaitu dengan melibatkan 6 orang peserta didik untuk dijadikan subjek uji coba terhadap produk media video pembelajaran animasi, kemudian setelah melakukan uji coba pada peserta didik diberikan angket respon untuk diisi sebagai tanggapan atau respon peserta didik untuk produk yang dikembangkan. Hasil dari tanggapan peserta didik pada uji coba (*one-to-one*) adalah dengan nilai persentase 94,8% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Praktis” sesuai dengan kriteria persentase kepraktisan yaitu 80-100% dengan kategori sangat praktis.

Pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu berupa media video pembelajaran animasi. Uji coba dilakukan dengan cara peneliti memberikan angket respon peserta didik kemudian diisi oleh peserta didik. Subjek yang digunakan pada uji coba (*small group*) yaitu 9 orang peserta didik dan nilai yang diperoleh yaitu dengan nilai persentase 93%

sehingga dapat dikategorikan “Sangat Praktis” sesuai dengan kriteria persentase kepraktisan yaitu 80-100% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata dari hasil uji coba kedua kelompok adalah sebesar 93,9%.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Roza (2018) yang bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, kemenarikan dan kepraktisan video animasi berbasis kontekstual. Berdasarkan hasil penelitian ini memperoleh kategori sangat valid dengan mendapat skor rata-rata dari validator sebesar 4,6.

Kemudian ada penelitian dari Apriadi (2021) yang bertujuan untuk mengembangkan video animasi dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman. Dalam penelitian ini didapatkan hasil penelitian dengan kategori layak digunakan dengan menunjukkan hasil uji coba sebagian siswa yang mendapat hasil tes diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Lalu ada penelitian oleh Kartika & Gultom (2023) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video animasi yang

dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran konstestual. Dalam penelitian ini didapatkan nilai persentase sebesar 77,17% dengan kategori sangat layak.

Menurut Palimbong (2020) video animasi merupakan lambang verbal, lambang visual dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Video animasi dapat diartikan bahwa sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Setelah melakukan beberapa uji coba dalam mengembangkan produk akan terdapat kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dari media video pembelajaran animasi ini adalah adanya perlu bantuan penggunaan proyektor dan speaker yang tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut, memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan video serta memerlukan biaya yang cukup besar juga.

Adapun kelebihan dalam penggunaan media video pembelajaran animasi adalah video dapat dipakai dalam jangka waktu yang cukup lama dan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video relevan dengan materi yang ada, video animasi merupakan media pembelajaran yang menyenangkan karena penuh warna dan desain sangat menarik, video animasi mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran serta video animasi ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra, Sujana & Wiyasa (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat membuat materi yang rumit menjadi lebih dipahami serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Alifa, et.al., 2021). Maka, media

pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan anak ketika kegiatan belajar. Selain melibatkan media inovatif dalam hal ini video dalam pembelajaran, pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar seharusnya dilaksanakan dengan melibatkan pengalaman siswa sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andrasari, Haryanti & Yanto, 2022).

Adapun pendekatan yang dapat digunakan yaitu pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu pendidik untuk mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengkontruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya.

Pendekatan ini menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Astika et.al., 2020). Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik serta tidak akan mudah terlupakan. Melalui pendekatan kontekstual peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna jika peserta didik “menemukan” dan “mengalami” sendiri yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya”.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil validasi diperoleh melalui pengembangan video pembelajaran animasi materi peristiwa dalam kehidupan kelas V Sekolah Dasar adalah Hasil dari penilaian rata-rata ketiga validator adalah 94% dengan kategori

“sangat valid”. Hal ini diperoleh data melalui lembar angket validasi penilaian ahli media 92% “sangat valid”, penilaian ahli bahasa 96% “sangat valid” dan penilaian ahli materi 94% “sangat valid”.

2. Video pembelajaran animasi materi peristiwa dalam kehidupan kelas V Sekolah Dasar adalah Hasil dari rata-rata angket siswa adalah 93,9% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini diperoleh data hasil angket siswa dengan uji coba satu-satu (*one-to-one*) dengan persentase nilai rata-rata kepraktisan sebesar 94,8%. Hasil pengembangan video pembelajaran animasi materi peristiwa dalam kehidupan kelas V Sekolah Dasar adalah praktis. Hal ini diperoleh data hasil angket peserta didik dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan persentase nilai rata-rata kepraktisan sebesar 93%.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi angun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191.
- Kartika, D & Gultom, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri Perisai. *Jurnal Universitas Negeri Medan*.
- Lia, L. (2015). Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan Sains. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 132–140.
- Murjainah, Pratiwi, A., Kuswidyarko, A., Imansyah, F., Taufik, M., Agustina, E., & Rusdiono, B. (2023). Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri 14 Banyuasin. *International Journal of Community Service Learning*, 7(1)
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
- Palimbong, Y. W (2021). Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan

- Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar. *Jurnal Universitas Negeri Makasaar*).
- Rizal. S, Arafat. Y & Hedayani. E. (2024). Pengembangan Media Komik dengan Nilai Karakter pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V di SDN 2 Kelekar. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14 (1).
- Rizkiyah, L. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 7(2), 346–351.
- Roza, M. A (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Jambi*.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, D. I., & Amri, Z. (2021). The contextual Teaching and Learning (CTL) Based on Contextual Teaching and Learning (CTL) Based on Student Worksheets. *Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 2(3), 83–88.
- Trianto, M. P. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kuala Lumpur: Kemertian Pengajaran Malaysia.
- Wismawati, G., Marlina, C., & Helminsyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).