

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN

Erland Novendra¹, Tatang Muhajang², Ade Wijaya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan
erlandnovendra@gmail.com

ABSTRACT

The development of the times in the current global era provides changes to life, especially the world of education, one of which is learning media that can be combined with technology. With this, the teacher indirectly plays an important role in being able to improve the quality of interesting and innovative learning. Therefore it is necessary to develop learning media that varies according to the needs and conditions of students. The method used in this study is the ADDIE method which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research location was carried out at SDN Cibinong 1, Bogor Regency. Information collection was carried out by interviews and questionnaire assessments from media experts, linguists, material experts, and student response questionnaires. The result of product development is animaker-based animated video learning media on fraction addition material. Media expert validation results obtained as much as 94%. The validation results of linguists get as much as 100%. And the results of the material expert validation obtained 92%. At the limited test stage, as many as 15 students got a very good response with a percentage of 96.6%. Based on the results of the three expert validations and student responses, it can be concluded that animaker-based animated video learning media in fraction addition material is proven to be valid, interesting, innovative and very feasible to use in the learning process.

Keywords: Development, Animaker, Sum Of Fractions

ABSTRAK

Perkembangan jaman di era global saat ini memberikan perubahan terhadap kehidupan terutama dunia pendidikan, salah satunya pada media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan teknologi. Dengan adanya hal tersebut secara tidak langsung guru menjadi peran penting untuk bisa meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor. Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil pengembangan produk adalah media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada materi penjumlahan pecahan. Hasil validasi ahli media memperoleh sebanyak 94%. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan sebanyak 100%. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh 92%. Pada tahap uji terbatas sebanyak 15 peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase 96,6%. Berdasarkan hasil ketiga validasi ahli dan respon peserta didik

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada materi penjumlahan pecahan terbukti valid, menarik, inovatif dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Animaker*, Penjumlahan Pecahan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat berdampak pada dunia pendidikan sehingga mengakibatkan perubahan kebiasaan dalam proses pembelajaran, guru merupakan salah satu sumber belajar yang utama sehingga guru harus memiliki wawasan dan keterampilan yang luas agar peserta didik lebih semangat untuk belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan diantaranya seperti media pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memberikan kesan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik masa kini, dengan media pembelajaran yang tepat guru harus merancang dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Selain itu, materi yang digunakan harus sesuai dengan silabus sehingga peserta didik menerima materi pembelajaran dengan mudah dan akurat. Diantara aplikasi populer di industri teknologi adalah *animaker*. *Animaker* adalah program desain online yang menawarkan berbagai bentuk ukuran video

untuk mendesain seperti *horizontal videos*, *vertical videos*, *square videos*, *instagram videos*, *facebook videos*, *youtube videos* dan masih banyak lagi, *animaker* ini hanya dikhususkan untuk membuat video saja. Selain itu cukup banyak fitur pendukung yang dapat digunakan agar video dapat terlihat lebih menarik.

Menurut (Azhar, 2013, p. 3) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antar lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

(Pramana Putra, 2021, p. 1) Media merupakan alat yang berfungsi untuk menjelaskan beberapa program pembelajaran secara keseluruhan yang sulit dijelaskan secara verbal.

(Rosanaya & Fitrayati, 2021, p. 2) manfaat media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni (1) suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar, (2) materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik,

(3) beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak merasa bosan, (4) dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempersentasikan dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

(Azhar, 2013, p. 23) terdapat media yang diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu (1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip); (2) media berbasis cetak (buku,

penuntun, buku latiham (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, baga, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-taoe, televisi); dan (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, hypertext).

(Kusumahwardani et al., 2022, p. 2) memaparkan aplikasi animaker merupakan aplikasi yang dapat membuat gerakan-gerakan yang beragam dengan efek suara serta transisi yang menarik sehingga membuat kesan pembelajaran lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik.

(Damayanthi et al., 2022, p. 2) pada aplikasi animaker sudah dilengkapi dengan fitur dan aset-aset yang bisa digunakan untuk menciptakan berbagai video animasi 2D maupun 2.5D.

Animaker memiliki kelebihan diantaranya (1) Dapat diakses pada web atau google tanpa harus mendownload aplikasinya. (2) Banyak animasi yang tersedia pada aplikasi animaker, sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual. (3) Fitur yang disajikan cukup lengkap seperti infografik, typografi, 2 dimensi dan 2,5 dimensi. (Susanti &

Damayanti, 2022, p. 2) (4) Animasi yang lengkap menunjangnya pembuatan konten video animasi yang menarik dan lucu. (5) Video yang dibuat dengan durasi 30 menit serta kualitas video mulai dari full HD, HD dan SD dapat digunakan secara berulang kali, dan dapat dibagikan ke berbagai akun media sosial.

Animaker juga memiliki kelemahan, seperti (1) Animaker masih menggunakan platform website yang mengharuskan pengguna untuk online (terkoneksi pada jaringan internet) selama pengerjaan desain berlangsung (Widyana & Waluyanto, 2022, p. 9). (2) Membutuhkan banyak proses, tidak cocok bagi pengguna yang tergesa-gesa. (3) Fitur berbayar lebih banyak daripada fitur yang tidak berbayar.

Adapun penelitian penelitian lainnya yang dilakukan oleh Anggun Mardhina Ningtyas, Ratna Sari Dewi, dan M. Taufik, 2021, dengan judul "Pengembangan Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv SDN Banjarsari 2 Kota Serang". Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak. Penelitian yang sama dilakukan oleh Vidia Anugrah Rahmadhani dan Ummul Quro, 2022,

dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual *Animaker* Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual animaker berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kefokusannya peserta didik pada saat mata pelajaran IPA di kelas IV SD sedang berlangsung dan meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA

Uraian di atas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan video animasi berbasis *animaker* pada materi penjumlahan pecahan

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk hasil metode ini dapat dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan praktis. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video berbasis animaker.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desgn, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini berakhir pada tahap evaluasi sebagai hasil akhirnya. Alasan peneliti menggunakan model ini karena ADDIE memiliki keunggulan yaitu bersifat sederhana dan hanya memiliki 5 komponen saja. Selain itu, model ini terstruktur secara sistematis maka lebih mudah dipahami oleh pendidik.

Subjek peneliti dan pengembangan ini terdapat 2 subjek yaitu validator dan peserta didik kelas IV SDN Cibinong 1. Subjek pertama adalah validator yang terdiri dari 3 ahli yaitu dua dosen sebagai ahli media dan ahli bahasa serta guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SDN Cibinong 1 sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar instrumen angket validasi penilaian. Peneliti melakukan validasi angket kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui

kelayakan produk pengembangan animaker.

Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden yang diperoleh dari pengumpulan angket. Teknik kuantitatif ini berupa angka sebagai penilaiannya. Adapun untuk menghitungnya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p: persentase kelayakan

f: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

N: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan).

Hasil dari persentase dapat dikategorikan dalam kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata menurut skala Likert 1-5 maka memperoleh kesimpulan mengenai validasi ahli.

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Tingkat Pencapaian	Keterangan
90% - 100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
75% - 89%	Layak, perlu direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup layak, cukup banyak yang direvisi

Tingkat Pencapaian	Keterangan
55% - 64%	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
0% - 54%	Tidak layak, harus direvisi total

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Animaker* Pada Materi Penjumlahan Pecahan IV SDN Cibinong 1. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Berikut hasil yang diperoleh dari para validator ahli dalam pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Animker*.

**Tabel 2 Penilaian Validator
Sesudah Revisi Mengenai Aspek
Kevalidan**

Validator	Rata-rata Skor Validasi
Ahli Media	94%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	92%
Rata-rata	95,33

**Tabel 3 Penilaian Validator
Mengenai Aspek Kelayakan**

Validator	Penilaian Produk Video Animasi Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak, tidak perlu direvisi
Ahli Bahasa	Sangat Layak, tidak perlu direvisi
Ahli Materi	Sangat Layak, tidak perlu direvisi

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada materi penjumlahan pecahan di kelas IV SD “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut sesuai dengan penilaian validitas para ahli dan layak diujicobakan. Berikut pembahasan mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta didik.

**Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik
Pada Penggunaan Produk Video
Animasi Berbasis *Animaker***

Respon	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase %	Rata-rata Persentase

		Maksimal		
1	50	50	100	96,6%
2	45	50	90	
3	50	50	100	
4	49	50	98	
5	50	50	100	
6	50	50	100	
7	59	50	100	
8	48	50	96	
9	43	50	86	
10	48	50	96	
11	49	50	98	
12	46	50	92	
13	50	50	100	
14	49	50	98	
15	39	50	78	

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari angket respon peserta didik yang telah diisi oleh 15 peserta didik kelas IV, menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *animaker* pada materi penjumlahan pecahan memperoleh hasil nilai yang sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 96,6%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai

antara 90% - 100%, maka dapat dikatakan media pembelajaran video animasi menggunakan *animaker* pada materi penjumlahan pecahan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk media video animasi berbasis *animaker* kelas IV materi penjumlahan pecahan matematika, dapat disimpulkan. Proses pengembangan produk video animasi berbasis *animaker* menggunakan model pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di SDN Cibinnong 1 Kabupaten Bogor dengan mewawancari wali kelas IV dan melakukan observasi, yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut belum variatif dan belum digunakan secara maksimal sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *animaker* yang sesuai dengan materi penjumlahan pecahan kelas IV yang disertai dengan gambar dan video, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memudahkan siswa

dalam memahami materi. Kemudian setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan validasi ahli materi, bahasa dan media untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan melakukan perbaikan untuk memperoleh hasil produk yang maksimal. Kemudian tahap keempat yaitu implementasi, merupakan tahap uji coba oleh 15 siswa kelas IV, untuk mengetahui respon siswa menggunakan produk tersebut. selanjutnya, tahap terakhir evaluasi yang dimana tahap ini diperoleh dari hasil respon angket siswa setelah menggunakan media video animasi yang telah dikembangkan.

Kelayakan produk pengembangan media video animasi berbasis animaker ini dibuktikan dari hasil validasi dan respon peserta didik. Hasil validasi uji produk video animasi ini dinyatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya hasil data dari validasi ahli media 94% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Hasil validasi dari ahli bahasa diperoleh sebesar 100% yang artinya dinyatakan sangat layak, dan hasil validasi dari ahli materi adalah 92% yang dinyatakan sangat layak untuk

diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakuakn pada siswa kelas IV dengan jumlah 15 peserta didik memperoleh nilai yang layak untuk digunakan sebesar 96,6% yang artinya produk video animasi layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dipaparkan bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal, agar menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Bagi peniliti, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis animaker dengan menambahkan animasi yang lebih menarik agar siswa lebih senang menggunakan media animaker, serta hendaknya digunakan dengan sarana dan prasarana yang mendukung. Bagi peserta didik, dengan adanya keterbatasan pada media video animasi ini diharapkan peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber lain sebagai materi tambahan seperti internet, buku, dan bertanya pada guru. Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan pilihan media alternatif untuk memudahkan penyampaian materi

saat proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana yang mendukung seperti laptop, layar proyektor dan speaker. Dan diharapkan sekolah menyediakan alat-alat pendukung tersebut sehingga pembelajaran terkesan lebih efisien dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN* (R. Asfah (ed.); 2nd ed.). 2018.
- Damayanthi, eka putu luh, Ryantini, des trina kadek, & Kresnawati, dian putu kuh. (2022). *PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBANTUAN APLIKASI ANIMAKER BAGI PARA GURU DiSMPN 4 SAWAN*. 9.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Pramana Putra, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Software Aurora 3D Materi Pengukuran. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(3), 6. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.138>
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 10. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smpn 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 11. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1), 1–11.