

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS BENTUK-BENTUK INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN

Mu'fidatus Sayyidan Nadidah<sup>1\*</sup> Bagus Amirul Mukmin<sup>2</sup> Alfi Laila<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

\*Email: mufidanadidah@gmail.com

### ARTICLE INFO

Received 30 July 2024

Revised 6 Agustus 2024

Accepted 22 Agustus 2024

Published 2 September 2024

#### Keywords:

development, animation video, analyzing

#### Kata Kunci:

pengembangan, video animasi, menganalisis

**To cite this article** Nadidah, M., Mukmin, B., & Laila, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Bentuk-Bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan. *Jurnal LikhitaPrajna*, 26(2), 79-88. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i2.297>



This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 Mu'fidatus Sayyidan Nadidah, Bagus Amirul Mukmin, Alfi Laila. Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana.

**Abstract:** This research aims 1) to determine the validity of animated video media of human interaction with the environment in class V of SD Negeri Bulusari. 2) Knowing the effectiveness of animated video media for human interaction with the environment in class V of SD Negeri Bulusari. 3) Knowing the practicality of animated video media for human interaction with the environment in class V of SD Negeri Bulusari. This research uses the Research and Development (R&D) development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with research subjects namely 5 students in class V of SD Negeri Bulusari 2 and SD Negeri Bulusari 3 with 23 students. This research uses data analysis techniques in the form of media expert validation questionnaire instruments, material expert validation questionnaire, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and student learning outcomes in the form of pre-tests and post-tests. The results of this development research are 1) The animated video learning media received an average score of 94% from media expert validation and material expert validation, meaning that the learning media created is very valid for use without revision. 2) The animated video learning media in the limited trial got an average score of 88% and in the extensive trial it got an average score of 95%, meaning that the learning media created was very practical to use. These scores were obtained from teacher questionnaires and student questionnaires in limited trials and extensive trials. (3) The animated video learning media was stated to be very effective, because students' classical completion results in limited trials and extensive trials were 100%.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan 1) Mengetahui kevalidan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari. 2) Mengetahui keefektifan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari. 3) Mengetahui kepraktisan media video animasi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Bulusari 2 sebanyak 5 siswa dan SD Negeri Bulusari 3 sebanyak 23 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan hasil belajar siswa berupa pre test dan post test. Hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) Media pembelajaran video animasi mendapatkan nilai rata-rata 94% dari validasi ahli media dan validasi ahli materi, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. 2) Media pembelajaran video animasi pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata 88% dan pada uji coba luas mendapatkan nilai rata-rata 95%, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan angket siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. (3) Media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat efektif, sebab hasil ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 100%.

## PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar bagi anak usia antara 7-12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar berfungsi untuk membangun dasar pengetahuan siswa yang digunakan untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan dengan baik salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji ilmu bermasyarakat, dan ilmu pengetahuan sosial biasanya berfokus pada masalah sosial di masyarakat. Ilmu IPS menggabungkan ide-ide dari berbagai ilmu sosial, seperti antropologi, geografi, sejarah, dan ilmu IPS lainnya. Selain itu, mata pelajaran IPS di SD disusun secara simetris dan cukup terintegrasi dalam proses pembelajaran untuk mendorong kehidupan masyarakat yang tertib dan dewasa (Nasution, dkk., 2022). Salah satu kompetensi dalam mata pelajaran IPS yang dipelajari oleh kelas V adalah masalah sosial. Masalah sosial adalah fenomena atau gejala yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (Dewi, 2015).

Ruang lingkup pembelajaran IPS di SD mencakup tiga komponen mempelajari, mengkaji dan mengevaluasi sistem kehidupan manusia di muka bumi ini dalam konteks sosialnya, yaitu manusia sebagai anggota masyarakat (Andriyani, dkk., 2021). Pengajaran IPS di sekolah dasar tidak sama dengan pendidikan menengah dan tinggi karena manusia dalam konteks sosial yang luas dan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa. Ada sekolah dasar, instruksi IPS terbatas pada gejala dan masalah sosial yang dapat diakses secara geografis dan sejarah (terutama terkait dengan gejala dan masa).

Pembelajaran IPS memiliki tahap khusus untuk menyesuaikan apa arti sosial bagi siswa. Beberapa lembaga pendidikan menawarkan kursus IPS dengan kurikulum yang sangat baik. Mungkin juga tidak mengajar geografi, sejarah, ekonomi, dan ilmu sosial lainnya di tingkat dasar tentang berbagai masalah sosial. Para siswa menggunakan dasar ini untuk mempertimbangkan apa yang mereka lihat. Di sekolah dasar, istilah pembelajaran IPS menjadi materi yang sederhana, memberikan pelajaran yang harus mempertimbangkan perkembangan psikologi anak. Ilmu ini mencakup berbagai kedisiplinan ilmu sosial dan mencakup berbagai keadaan sosial masyarakat (Nasution, dkk., 2022).

Oleh karena itu, perencanaan ruang lingkup pembelajaran guru harus mempertimbangkan kondisi fisik dan mental potensial siswa agar materi yang diajarkan bermanfaat bagi siswa, memberikan bekal untuk berpartisipasi, dan memahami kehidupan selanjutnya di masyarakat. Siswa menggunakan pengetahuan yang diajarkan di sekolah dasar sebagai dasar untuk memenuhi harapan orang tua dan mereka sendiri. Pada tingkat sekolah dasar ini, pendidikan IPS menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan ciri-ciri tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir konkret (Parni, 2020).

Secara umum, tujuan IPS adalah untuk memberi peserta didik kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka menjadi warga negara yang berpartisipasi dalam masyarakat demokratis (Musyarofah & Suma, 2021). Asori Ibrahim (2018), menegaskan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, dan berkontribusi pada pengembangan komunikasi, sosial, dan kehidupan budaya. Pembelajaran IPS kelas V semester 2 terdapat beberapa tema, diantaranya tema 5 sampai dengan tema 8. Namun dalam pengembangan penelitian ini akan berfokus pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

Media merupakan sumber belajar yang penting dalam proses pembelajaran, media sebagai pengantar materi pembelajaran untuk disalurkan dari guru kepada siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu guru untuk berinteraksi dengan siswa supaya mempermudah proses pembelajaran di kelas. Alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran

disebut media pembelajaran. Ini termasuk kaset, video kamera, video rekorder, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Arsyad, 2014).

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sangat penting karena memungkinkan siswa melihat dan memvisualisasikan materi yang tidak dapat mereka lihat atau bayangkan. Selain itu, video animasi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah (Munir, 2015). Beberapa keuntungan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan materi, dan (2) video dapat mengurai proses dan peristiwa secara lebih rinci., (3) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan-kelebihan yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik milenial saat ini. Adapun novelty tersebut diantaranya adalah: (1) adanya unsur 3 dimensi pada setiap gambar, (2) adanya quis di akhir video dengan scan barcode, (3) adanya game di akhir pembelajaran agar siswa tidak bosan saat belajar. Pada saat pembelajaran guru dan siswa menggunakan media, siswa dapat berkomunikasi lebih baik dan belajar menjadi lebih efektif karena tidak hanya mendengarkan secara pasif. Media video animasi Interaksi Manusia dengan Lingkungan dikembangkan dalam pembelajaran IPS pada KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang memerlukan ilustrasi. Video animasi memiliki cerita yang menarik, karakter yang lucu, dan banyak warna. Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Bentuk-Bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan Kelas V SD Negeri Bulusari".

## **METODE**

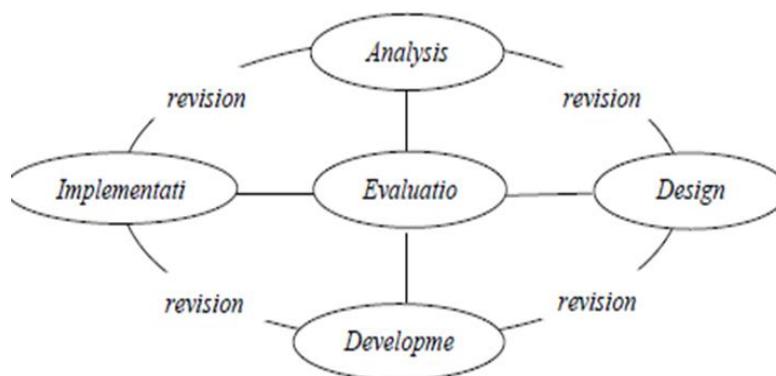
Penelitian ini termasuk kategori penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Sugiyono, 2017), Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses mengembangkan dan mengetahui validasi suatu produk. Metode ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model ADDIE adalah model desain pembelajaran sistematis yang dirancang untuk memecahkan masalah belajar yang terkait dengan sumber belajar, memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa, mengembangkan dan mengetahui validitas produk (Tegeh dan Kirna, 2014).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk dimulai dengan penelitian kebutuhan dan dilanjutkan dengan pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah diuji. Jenis penelitian pengembangan model ADDIE dipilih untuk penelitian ini karena model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE adalah model pembelajaran yang umum dan cocok untuk penelitian pengembangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat produk yang sudah ada yang disempurnakan dan diubah agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Peneliti akan mengembangkan video animasi Interaksi Manusia dengan Lingkungan sebagai alat pembelajaran IPS dan kemudian memvalidasi video animasi tersebut.

Peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural dalam prosedur pengembangan mereka. Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung menunjukkan bagaimana langkah-langkah prosedur dilakukan, mulai dari tahap awal hingga produk yang sudah dapat digunakan. Bagan berikut menunjukkan komponen model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Primasatya, 2020)

### 1. *Analysis* (Tahap analisis)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar, perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan peneliti memutuskan membuat media pembelajaran berupa video animasi dalam materi IPS Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Kelas V.

### 2. *Design* (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan ini dilaksanakan atas dasar hasil evaluasi pada tahap evaluasi. Tahap perencanaan ini merupakan tahap untuk mendesain produk yang telah di analisis untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran pada siswa (Pribadi, 2009). Pada tahap perencanaan ini peneliti akan merancang media pembelajaran dari hasil analisis secara konseptual dan menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut. Perencanaannya yaitu pemilihan materi disesuaikan hasil analisis kebutuhan langkahnya yang pertama penentuan desain awal media, kedua dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran media yang akan dibuat dan yang terakhir penentuan kerangka media video animasi. Disini peneliti memilih materi IPS Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Kelas V Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3.

### 3. *Development* (Pengembangan Produk)

Tahap pengembangan ini dilakukan atas dasar hasil evaluasi tahap design (perencanaan). Tahap Pengembangan yaitu tahap yang terdapat beberapa kegiatan seperti membuat, membeli, dan memodifikasi media agar tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan (Pribadi, 2019). Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai yaitu : 1) Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat storyboard yang masih bersifat konseptual. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu membuat video animasi berdasarkan desain yang sudah ditentukan. 2) Validasi yang terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. 3) Revisi setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### 4. *Implementasion* (Tahap Penerapan)

Tahap implementasi ini dilakukan atas dasar evaluasi dari tahap pengembangan. Tahap Implementasi yaitu penerapan dan penyampaian materi dari seorang guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pribadi, 2019). Tahap Implementasi ini dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

## 5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap penelitian ini atau tahap evaluasi biasanya dilakukan di setiap tahapan pengembangan. Proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada di lapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk atau program pembelajaran (Pribadi, 2019).

Tahap evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media video animasi tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Jika dari hasil tersebut sudah dikategorikan layak dan menarik namun jika tidak layak maka perlu dilakukannya revisi kembali. Tahap evaluasi sangatlah penting karena kita akan mendapatkan saran untuk meningkatkan penelitian tersebut.

Instrumen pengumpulan data ini berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun kriteria kevalidan menurut (Akbar, 2015) disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

%	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Kriteria dalam mengambil Keputusan dalam validasi media maupun validasi materi dapat dilihat di tabel. Media dapat digunakan jika penilaian validator dikategorikan sangat valid atau valid. Sementara itu, kriteria kepraktisan menurut (Akbar, 2015) disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan**

%	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80%	Praktis	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup praktis	Boleh digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan

Kriteria dalam mengambil keputusan pada angket kepraktisan guru dan angket kepraktisan siswa dilihat di tabel. Media dapat digunakan jika penilaian dikategorikan sangat praktis atau praktis. Sedangkan kriteria keefektifan menurut (Akbar, 2015) disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Keefektifan**

%	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat efektif	Sangat baik untuk digunakan
61% - 80%	Efektif	Boleh digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup efektif	Boleh digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Kurang efektif	Tidak boleh digunakan
0% - 20%	Tidak efektif	Tidak boleh digunakan

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat digunakan jika penilaian yang diperoleh dari presentase ketuntasan belajar klasikal siswa berada pada kategori sangat efektif atau efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan karena guru tidak menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu hasil belajar siswa yang diperoleh dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas V sebanyak 23 siswa, 72% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 26% siswa lainnya mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan pada materi bentuk - bentuk interaksi manusia dengan lingkungan yaitu media video animasi. Media pembelajaran ini cocok digunakan karena pada saat observasi dan penyebaran angket banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka sangat suka dengan video dan animasi karena animasi memiliki karakter yang unik dan menarik. Maka dari itu, diperlukan media yang mendukung pembelajaran di era industri 4.0 yang menekankan pada industri teknologi digital. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran video animasi.

### 1. Desain Produk Media Video Animasi

Desain pengembangan produk media video animasi memiliki beberapa segi aspek, seperti aspek animasi di dukung dengan adanya gambar seseorang melakukan interaksi. Aspek gambar, warna, jenis font dan ukuran huruf sudah bervariasi dan menarik. Teks bacaan materi yang sudah jelas untuk dibaca. Pada media ini juga dilengkapi dengan scan barcode berguna untuk melatih kemampuan siswa diawal pembelajaran. Dari beberapa pernyataan tersebut sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa maka video animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun karakteristik media video animasi yaitu “Video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual” (Jerry et al. 2018). Pendapat lain (Laily Rahmayanti, 2018) juga mengatakan bahwa Video animasi yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media video yang menampilkan gambar dapat bergerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi. Menurut (Sulikhah, 2022) dilihat dari hasil penilaian ahli media dengan kategori valid dan layak. Maka dapat dikatakan desain media pembelajaran video animasi dapat menarik minat belajar siswa.



Gambar 2. Tampilan Media Video Animasi

## 2. Validasi Media Video Animasi

Sebelum dilakukan penelitian, media pembelajaran video animasi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya. Data kevalidan bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media video animasi diterapkan ketika pembelajaran. Data kevalidan diperoleh dari hasil validasi produk media pembelajaran oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Data uji validitas menggunakan instrument penilaian lembar penilaian validitas hasil kevalidan diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Kevalidan**

Validitas	Hasil	Kriteria
Validasi Media	93%	Sangat valid
Validasi Materi	95%	Sangat valid

Hasil dari tabel 4 menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 93% oleh ahli media dan berada pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat valid. Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 95% dan berada pada rentang 81% 100% dengan kategori sangat valid.

Hasil penelitian dari validator ahli media dan ahli materi di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Laila Budiarti, 2016) yang menyatakan bahwa media video animasi tergolong layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan pernyataan (Akhmadan, 2017) bahwa nilai kevalidan itu tergambar dari hasil penilaian validator yang memberikan pernyataan semua aspek dinyatakan baik. Tingkat validitas produk media sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran berguna membantu siswa dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar dilaksanakan.

## 3. Kepraktisan Media Video Animasi

Setelah media video animasi dikatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan tahapan kepraktisan. Kepraktisan dari media media video animasi akan menentukan kualitas kemudahan dalam penggunaan dari media video animasi. Kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dari hasil angket kepraktisan respon guru dan siswa dalam penggunaan media video animasi pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Media pembelajaran video animasi yang telah digunakan sebagai perantara penyampaian materi , selanjutnya di nilai oleh guru kelas V SD Negeri Bulusari 2 dan 5 siswa sebagai uji terbatas serta guru kelas V SD Negeri Bulusari 3 dan 23 siswa sebagai uji luas.

**Tabel 5. Hasil Kepraktisan Uji Terbatas**

Subjek	Hasil	Kriteria
Kepraktisan Guru	88%	Sangat praktis
Kepraktisan Siswa	88%	Sangat praktis

**Tabel 6. Hasil Kepraktisan Uji Luas**

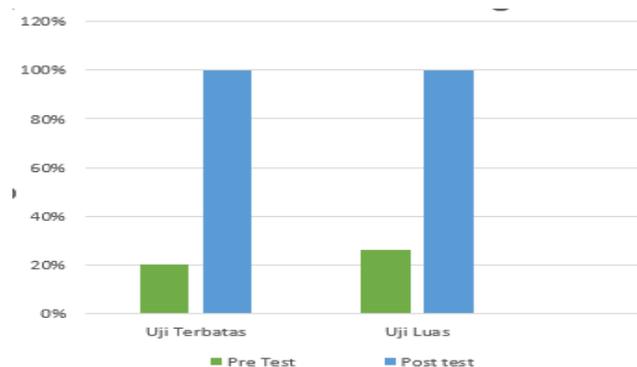
Validitas	Hasil	Kriteria
Validasi Media	96%	Sangat praktis
Validasi Materi	94%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 5 dan 6 hasil yang diperoleh dari angket kepraktisan guru adalah 88% angket kepraktisan siswa adalah 88% sebagai uji terbatas. Sedangkan angket kepraktisan guru pada uji luas adalah 96% dan angket respon siswa adalah 94%. Hasil dari angket respon guru dan siswa pada uji terbatas maupun luas berada pada rentang 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

Hasil kepraktisan dari hasil angket kepraktisan respon guru dan hasil kepraktisan respon siswa di atas diperkuat dengan penelitian (Relis Agustien. dkk, 2018) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS" menjelaskan bahwa media video animasi diukur dari angket respon siswa membuktikan bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi sangat menyenangkan dan memikat daya tarik siswa untuk antusias dalam penggunaan.

#### 4. Keefektifan Media Video Animasi

Data hasil belajar siswa diperoleh untuk mengetahui tingkat keefektifan media video animasi pada materi bentuk - bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Pada uji coba luas sebelum menggunakan media memperoleh nilai rata rata 59, sedangkan setelah menggunakan media memperoleh nilai rata-rata 82. Kenaikan perolehan nilai tersebut terjadi karena adanya evaluasi yang dilakukan peneliti setiap selesai melakukan uji coba sehingga dapat diketahui kekurangan dalam uji coba. Dari hal tersebut peneliti dapat melakukan perbaikan untuk proses pembelajaran pada uji coba selanjutnya. Media video animasi dikatakan efektif apabila memenuhi semua indikator keefektifan, apabila ada salah satu indikator tidak terpenuhi maka media video animasi tidak dapat dikatakan efektif. Berdasarkan hasil rata-rata analisis keefektifan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi pada uji lapangan berada pada kategori sangat efektif. Data keefektifan disajikan pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Klasikal Pada Uji Terbatas dan Uji Luas

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai ketuntasan belajar klasikal pada uji terbatas sebanyak 5 siswa sebelum adanya media (*pre test*) mendapat skor 20% sedangkan setelah menggunakan media (*post test*) mendapat skor 100%. Pada uji luas sebanya 23 siswa, sebelum adanya media (*pre test*) mendapat skor 26% sedangkan setelah menggunakan media (*post test*) mendapat skor 100%. Artinya, jika siswa diberi soal pre test dengan tanpa media nilai belajar mereka dibawah KKM. Sedangkan nilai post test setelah menggunakan media nilai belajar mereka diatas KKM.

Hasil belajar siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yudha, dkk. 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat efektif sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Nuryanto, 2017) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video animasi adalah mampu membantu guru dalam mencapai keefektifan pembelajaran pada mata pelajaran. Selain itu penelitian oleh (Laila Arditya Isti, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami materi pembelajaran. Selain dapat meningkatkan jumlah ketuntasan peserta didik dalam hasil belajar, media video juga dapat mengurangi kebosanan peserta didik saat belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari dinyatakan sangat valid. Media ini divalidasikan oleh para ahli media dan materi. Validasi ahli media sebesar 93% yang dinyatakan sangat valid sedangkan hasil presentase ahli materi sebesar 95% yang dinyatakan sangat valid. Rata-rata yang didapatkan kevalidan ahli media dan materi sebesar 94%. Dengan demikian, media video animasi dikatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari dinyatakan sangat praktis. Hasil kepraktisan media video animasi ini diujikan kepada guru kelas dan juga siswa kelas V. Hasil presentase dari guru kelas V SD Negeri Bulusari 3 mendapatkan nilai 96% yang dinyatakan sangat praktis. Sedangkan presentase dari siswa kelas V memperoleh skor 94% dengan 23 siswa yang artinya angket respon kepraktisan siswa sangat praktis.

Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SD Negeri Bulusari dinyatakan sangat efektif. Keefektifan media video animasi ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas V berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar  $\geq 70$ . Hasil dari 23 siswa mengerjakan *pre test* mendapat nilai rata-rata 59 dengan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 26%. Sedangkan nilai dari mengerjakan *post test* memperoleh nilai rata-rata 82 dan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 100% yang artinya sangat efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan MacroMedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 27- 40.
- Andriyani, I. E., Syaharuddin, S., & Jumriani, J. (2021). Social Interaction Contents on Social Studies Learning to Improve Social Skills. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 93-102.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja.Grafindoo Persada.
- Dewi. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah Sosial IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*.
- Laili Rahmayanti. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606> Vol 6. No.4.
- Munir. (2015). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.
- Musyarofah, A. A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press: Sleman.
- Nasution, Y. A, dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54-62.
- Nuryanto, Tato. (2017). *Apresiasi Drama*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96-105.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pribadi, Benny A. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.

- Sulikah, S., Nuraini, U., & Pitaloka, V. D. (2022). Mengembangkan kompetensi pedagogik calon guru melalui e-modif. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 148-153.
- Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. *Jurnal IKA*, 11(1).