

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu berbasis *Wondershare Filmora* di Kelas IV SD

Afifah Putri¹ Yeni Erita²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
Keywords: <i>Animation Video, Wondershare Filmora, ADDIE Models</i>	<i>This research is motivated by the lack of use of interesting and fun animated video learning media for students, especially in technology-based media and during the learning process students are less active in the learning process using animated videos. There is still little development of technology-based learning media because teachers are only guided by theme books, MRT books, and other supporting books as sources as well as learning media, occasionally teachers show videos from YouTube. This study aims to develop instructional media in the form of animated videos using Wondershare Filmora in integrated thematic learning in class IV Elementary Schools that are valid, practical and effective. The results of the research developed, obtained the results of the validity level of learning media in integrated thematic learning with a total validation of 91% in the very valid category. Furthermore, the results of practicality trials of learning media in the form of animated videos using Wondershare Filmora in integrated thematic learning are stated to be very practical. Where the teacher's response questionnaire scored 90.6% in the very practical category and 45 student response questionnaires in three schools scored 86% in the very practical category. Then the results of the effectiveness of learning media in the form of animated videos using Wondershare Filmora in integrated thematic learning were stated to be very effective. This can be seen from the evaluation results of students in three schools obtaining a score of 80.7% in the very effective category.</i>

ABSTRAK

Kata Kunci : Video Animasi, Wondershare Filmora, Model ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa khususnya pada media berbasis teknologi dan selama proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi masih sedikit karena guru hanya berpedoman pada buku tema, buku MRT, dan buku pendukung lainnya sebagai sumber sekaligus media pembelajaran, sesekali guru menayangkan video dari youtube. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Wondershare Filmora dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu dengan total validasi sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan Wondershare Filmora pada pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat praktis. Dimana angket respon guru memperoleh skor 90,6% pada kategori sangat praktis dan 45 angket respon siswa di tiga sekolah memperoleh skor 86% pada kategori sangat praktis. Kemudian hasil keefektifan media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan Wondershare Filmora dalam pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat efektif. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi siswa di tiga sekolah memperoleh skor 80,7% dengan kategori sangat efektif.

Corresponding author :
afifah.putri802@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah bagian yang tidak dapat dipisahkan didalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat memanfaatkan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu di dalam proses

pembelajaran dengan menunjukkan materi secara audiovisual.

Menurut Nurfadhillah, (2021) Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Sanjaya (dalam Ismail, 2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran

ialah sebuah sarana dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan yang mampu untuk merangsang pemikiran, perasaan, serta minat yang dimiliki oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting untuk dikembangkan didalam dunia pendidikan saat ini, guna mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik serta meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh guru secara professional.

Selanjutnya media pembelajaran merupakan sebuah peralatan berbentuk fisik yang dirancang guna menyampaikan informasi serta menciptakan interaksi dengan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi,2018).

Media pembelajaran merupakan dapat digunakan di dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai wadah dalam menyampaikan informasi yang bisa merangsang pemikiran, perasaan, minat, serta perhatian sehingga terjalannya komunikasi antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara efisien (Mashuri, 2019).

Berdasarkan hal tersebut penggabungan berbagai media pembelajaran sebagai penyampai pesan atau informasi perlu dipertimbangkan untuk seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kegiatan tersebut akan menyenangkan dan lebih berkesan serta dapat menarik perhatian peserta didik. hal tersebut adalah konsep pembelajaran menggunakan multimedia atau IT.(Nurjanah & Erita, 2021).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat, antara lain: (1) media merupakan hasil dari teknologi cetak, (2) media merupakan hasil dari teknologi audio visual, (3) media merupakan hasil dari teknologi komputer, dan (4) media merupakan kombinasi dari teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2014).

Kemudian menurut Sadiman (dalam Purba, dkk, 2020) media pembelajaran dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, antara lain: 1. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi kedalam: (a) media audio, (b) media visual, dan (c) media audio visual. 2. Berdasarkan jarak jangkauannya, dapat dibagi kedalam: (a) jangkauan luas dan ditayangkan secara serentak, dan (b) daya jangkau terbatas oleh

ruang dan waktu. 3. Berdasarkan teknik pemakaiannya, dapat dibagi kedalam: (a) dapat ditata dan diatur, dan (b) media yang tidak dapat ditata dan diatur.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, maka akan mendorong rasa ingin tahu yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan karena peserta didik dilibatkan aktif di dalam pembelajaran.

Selain fungsi media pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki manfaat, diantaranya yaitu: a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, b) Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, interaksi antar peserta didik dan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, c) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, d) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, lingkungan, dan masyarakat (Setiyorini, dkk, 2017). Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peranan terhadap proses belajar mengajar, antara lain: (1) sebagai alat

bantu belajar, (2) sebagai alat komunikasi, dan (3) sebagai alat menumbuhkan ciptaan baru (Pakpahan, dkk, 2020).

Arsyad (dalam Karo-karo & Rohani, 2018) terdapat empat manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- a) Media pembelajaran dapat memberikan penjelasan terhadap materi yang disajikan,
- b) Media pembelajaran memiliki manfaat dalam mengoptimalkan serta memusatkan perhatian peserta didik,
- c) Media pembelajaran bermanfaat untuk menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu,
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai kejadian atau peristiwa yang ada di lingkungannya.

Pada usia sekolah dasar dan perkembangannya, anak usia SD memiliki karakteristik yang unik. Menurut Piaget, pada tahapan operasional konkret anak usia SD berada pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahapan ini, peserta didik sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan belum

mampu untuk hal-hal yang masih bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SD Negeri Percobaan Padang pada tanggal 15 September 2021 diperoleh hasil bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran daring penggunaan media dan video pembelajaran berupa gambar dan *dubbing* yang diambil melalui *youtube* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, kemudian membagikannya melalui *Whatsapp group*. Kemudian pembelajaran daring juga dilaksanakan melalui *platform* seperti *zoom* dengan menampilkan *powerpoint* berisi materi-materi yang akan diajarkan. Sedangkan pada saat pembelajaran luring guru menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan video ataupun *powerpoint* tersebut di depan kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, media pembelajaran memiliki peranan yang penting untuk dapat menunjang proses belajar mengajar. Oleh karena itu, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, seperti *wondershare filmora*.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* adalah metode yang berguna untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap, yaitu analisis (*analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develpoment*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis, dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2017). Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak.

Uji coba produk dilakukan ini dilakukan di SDN 23 Ujung Gurun Padang pada tanggal 20 September 2022 dan di SDN 22 Ujung Gurun pada tanggal 23 September 2022 dengan masing-masing subjek uji coba produk yaitu 15 orang peserta didik di kelas

IV. Kemudian penelitian dilakukan di SDN Percobaan Padang pada tanggal 29-30 September 2022. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Percobaan Padang. Instrument validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran video animasi berbasis *Wondershare Filmora* pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2. Instrument validasi yang digunakan adalah instrument validasi materi, instrument validasi media, dan instrument validasi bahasa. Untuk melihat praktikalitas media tersebut digunakan instrument yang berguna untuk menghimpun data yang berupa kepraktisan dari media yang dikembangkan. Instrument yang digunakan adalah angket respon peserta didik dan angket respon guru. Kemudian, untuk melihat efektivitas media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan, digunakan instrument berupa soal-soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran video animasi yang digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

1. Uji Validitas Materi

Uji validitas materi dilakukan dengan memberikan penilaian pada lembar validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh validator materi yaitu Bapak Atri Waldi, M.Pd. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 22 Agustus 2022 yang memperoleh tingkat kevalidan dengan presentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan di lapangan.

2. Hasil Uji Validitas Bahasa

Uji validitas bahasa dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang bahasa, yaitu Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. Data hasil uji validasi bahasa diperoleh dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran melalui lembar validasi dari segi bahasa. Validasi bahasa dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 29 Agustus 2022 diperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”. Meskipun

demikian, terdapat beberapa saran dan perbaikan dari validator, sehingga dilakukan revisi sesuai saran dan komentar validator. Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan pada aspek bahasa sudah layak untuk digunakan.

3. Uji Validitas Media

Uji validitas media dilakukan oleh dosen ahli di bidang media yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd. Data hasil uji validasi media diperoleh dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran melalui lembar validasi dari segi media. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dan memperoleh tingkat kevalidan yang berbeda. Pada validasi pertama dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2022 memperoleh hasil yang valid dengan presentase sebesar 78%. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran dan komentar perbaikan dari validator. Sehingga dilakukan revisi sesuai saran dan komentar validator. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 7 September 2022 dan

memperoleh hasil sangat valid dengan presentase sebesar 94%. Setelah hasil validasi tersebut dijumlahkan untuk mencari rata-rata aspek media dan diperoleh rata-rata dengan presentase 86% kategori sangat valid. Hasil akhir menunjukkan bahwa media yang dikembangkan pada aspek media valid atau layak digunakan.

B. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

A. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Wondershare Filmora*

Setelah melaksanakan uji coba pada media pembelajaran video animasi berbasis *Wondershare Filmora* yang telah dikembangkan, kemudian wali kelas IV mengisi lembar angket respon penilaian respon guru sebagai uji praktikalitas. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Angket

respon diberikan kepada wali kelas kelas IVA SDN 23 Ujung Gurun diperoleh presentase sebesar 82,6% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian angket respon juga diberikan kepada wali kelas kelas IVB SDN 22 Ujung Gurun diperoleh nilai dengan presentase sebesar 93,3% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan pada sekolah penelitian, angket respon diberikan kepada wali kelas kelas IVB SDN Percobaan Padang dan memperoleh nilai dengan presentase 96% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil angket praktikalitas guru dari ketiga sekolah, diperoleh nilai dengan rata-rata 90,6% dengan kategori sangat praktis.

B. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Wondershare Filmora*

Setelah melakukan uji coba produk di dua sekolah yaitu SDN 23 Ujung Gurun dan SDN 22 Ujung Gurun, peserta didik diminta untuk

mengisi angket respon peserta didik. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terkait kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Angket respon peserta didik diisi oleh 15 orang peserta didik di masing-masing sekolah di kelas IV. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik di SDN 23 Ujung Gurun memperoleh nilai dengan presentase sebesar 87,4% dengan kategori sangat praktis. Kemudian, di SDN 22 Ujung Gurun diperoleh nilai dengan presentase sebesar 85,1% dengan kategori sangat praktis. Setelah itu, angket respon peserta didik juga diberikan kepada peserta didik di kelas IVB SDN Percobaan Padang sebagai sekolah penelitian dan memperoleh nilai dengan presentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan rekapitulasi dari ketiga nilai angket respon praktikalitas peserta didik di ketiga sekolah, maka diperoleh nilai dengan

rata-rata dengan presentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis.

C. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil uji efektivitas media pembelajaran diperoleh dari hasil evaluasi soal-soal yang telah diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada sekolah uji coba, yaitu SDN 23 Ujung Gurun, diperoleh hasil efektivitas dengan nilai dengan presentase sebesar 81,15% dengan kategori sangat efektif. Kemudian pada SDN 22 Ujung Gurun diperoleh nilai dengan presentase sebesar 79% dengan kateogori efektif. Kemudian, pada sekolah penelitian, yaitu SDN Percobaan Padang, diperoleh nilai dengan presentase sebesar 82,15% dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil rekapiltulasi nilai evaluasi dari ketiga sekolah untuk pembelajaran 1 dan 2, diperoleh nilai ketuntasan dengan presentase sebesar 80,7% dengan kategori sangat efektif, sehingga

media pembelajaran video animasi sangat efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Validasi media pembelajaran video animasi berbasis *Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD telah diuji kelayakan oleh para ahli dengan tiga kategori, yaitu ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media dengan memperoleh presentase secara keseluruhan 91% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan.
2. Praktikalitas respon guru terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD memperoleh hasil presentase 90,6% dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas respon

peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh hasil presentase 86% dengan kategori sangat praktis. Hasil keseluruhan rata-rata respon guru dan peserta didik diperoleh nilai 88,3% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan.

3. Efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan rata-rata presentase 80,7%. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Ismail, I. 2020. *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Karo-karo & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7 (01).
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurjanah, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126–134.
- Pakpahan, A. F, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Setiyorini, S., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 156-160.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2017). Pemanfaatan Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *Jurnal Teknodik* Vol.

XVI Nomor 2.

Yaumi, M. (2018). RAGAM MEDIA
PEMBELAJARAN : Dari

pemanfaatan media sederhana ke
penggunaan multimedia. *Journal of
Chemical Information and Modeling.*
53(9), 1689- 1699.