

Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Animaker* Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah Dasar

Nila Oktavia¹ Melva Zainil²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
Keywords: <i>Learning Media, Animation Video, Animaker</i>	<i>Understanding a concept in mathematics requires a more in-depth analysis compared to other sciences, so that students will often encounter difficulties or problems. Therefore, a teacher can use learning media to overcome these problems. One of the media that can be used in learning mathematics and can increase the enthusiasm of students is animated video media. This research is a type of R&D development research with the ADDIE model which has the goal of developing valid, practical and effective animated video media. This study uses the Animaker application on the topic of equivalent fractions in Grade IV SD. The subjects of this study were SDN 16 Puncak Lawang and SDN 06 Cubadak Lilin. The resulting animated video media has very valid criteria with a percentage of 92.85% which includes material, language and media aspects. The practicality of the media has a very practical category with a percentage of 93.75% of teacher responses and 92.85% of student responses. Animated video media is effectively used to improve student learning outcomes.</i>
<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
Kata Kunci : <i>Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker</i>	<i>Pemahaman suatu konsep dalam matematika memerlukan analisis yang lebih mendalam dibandingkan dengan ilmu-ilmu lainnya, sehingga siswa kerap kali akan menemui kesulitan atau masalah. Oleh karena itu, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan semangat peserta didik adalah media video animasi. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan R&D dengan</i>

	model ADDIE yang memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan media video animasi yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan aplikasi Animaker pada topik pecahan senilai di Kelas IV SD. Subjek Penelitian ini adalah SDN 16 Puncak Lawang dan SDN 06 Cubadak Lilin. Media video animasi yang dihasilkan mendapatkan kriteria sangat valid dengan presentase 92,85% yang meliputi aspek materi, bahasa dan media. Kepraktisan media mendapatkan kategoro sangat praktis dengan presentase 93,75% hasil respon guru dan 92,85% hasil respon peserta didik. Media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Corresponding author oktaviana428@gmail.com	JBES 2023

Pendahuluan

Matematika adalah sarana yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis, sistematis, objektif, rasional juga berprinsip (Nurulaeni & Rahma, 2022). Pemahaman suatu konsep dalam matematika memerlukan analisis yang lebih mendalam dibandingkan dengan ilmu-ilmu lainnya, sehingga siswa kerap kali akan menemui kesulitan atau masalah. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam merangsang dan meningkatkan minat siswa dalam hal belajar.

Guru perlu mengembangkan keterampilan dalam mengajar contohnya dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih tertarik dan tidak lagi menganggap matematika itu sulit (Permatasari, 2021). Guru dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi, berpikir logis, kreativitas dan sistematis pada pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran (Zainil, Helsa & Yanti, 2018). Pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah dimengerti oleh peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran. dan indikator, tujuan

pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, perangkat dan sumber.

Aspek penting yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ialah media pembelajaran (Reinita,dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami dan lebih memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta memperlancar proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang sedang dipelajari (Wawanda & Zainil, 2020).

Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam belajar matematika. Fungsi lain dari media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru)

menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran.

Inovasi media yang dilakukan guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada, contohnya video animasi. Video animasi dapat diterapkan pada mapel matematika dikarenakan animasi yang terdapat dalam video tersebut memiliki tampilan yang memiliki unsur-unsur yang menarik (Febriana & Lena, 2021). Proses pembuatan video animasi dapat memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Animaker*.

Animaker merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, yang mana media yang dibuat dengan aplikasi ini berisi gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta dilengkapi dengan transisi yang dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan lebih

menarik perhatian (Muhajir, Tjahjono & Muanawar, 2022).

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian pengembangan Research and Development yang mana pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru. Penelitian pengembangan ini berisikan cara dan tahap-tahap dalam mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada. Metode ini adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran (Septianty, dkk., 2018). Penelitian pengembangan mempunyai tujuan yakni untuk menghasilkan produk yang diperoleh dari temuan-temuan uji lapangan yang kemudian direvisi dan seterusnya (Rayanto & Sugianti, 2020).

Model yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah model ADDIE. Dalam model ADDIE ini terdapat lima tahap pengembangan, yaitu : *analyze*, (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hakim, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan 5 tahapan pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Hakim, yaitu : *analyze*, (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hakim, 2018).

Penilaian media video animasi menggunakan *Animaker* pada topik pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar dapat digunakan. Sebuah media pembelajaran sudah bisa dikatakan layak

untuk digunakan ialah jika media tersebut memenuhi kriteria yang valid. Media yang valid menurut Akbar (2013) adalah media yang mencapai tingkat presentase 70,1% sampai 85% dan 85,1% sampai 100 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan yaitu validasi materi, validasi bahasa dan validasi media, media pembelajaran yang dihasilkan sudah kayak digunakan pada penelitian ini.

Penilaian media video animasi menggunakan *Animaker* pada topik pecahan senilai sudah sangat baik dilihat dari hasil uji validitas media yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 95% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase skor 93,75% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek media memperoleh skor 89,8% dengan kategori sangat valid.

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya media yang dikembangkan sudah..

Hasil uji praktikalitas media pecahan senilai menggunakan *Animaker* secara keseluruhan dinyatakan praktis untuk digunakan baik oleh siswa maupun guru. Hal ini dibuktikan dari penelitian ini yang telah mencapai kategori praktis dengan capaian nilai berada pada rentang 81,26 - 100,00 %. Hal ini didukung oleh Purwanto (2012) berpendapat bahan ajar yang mencapai tingkat pengukuran dan berada pada rentang persentase skor penilaian 81,26 - 100,00% dikatakan media video animasi praktis digunakan, dimana skor ini diperoleh dari analisis data angket praktikalitas penggunaan bahan ajar. Hasil uji praktikalitas media video oleh guru diperoleh nilai 93,75 % pada sekolah uji coba dan penelitian dan oleh siswa memperoleh 94,61 % untuk sekolah uji coba dan 92,85 % pada sekolah penelitian dengan kategori sangat praktis.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu media video animasi menggunakan *Animaker* pada topik pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis serta efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Animaker* memberikan dampak positif dalam pembelajaran pecahan senilai di kelas IV Sekolah Dasar. Dapat dilihat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi menggunakan *Animaker* dapat memberikan banyak manfaat, yaitu peserta didik terlihat aktif dan senang belajar dengan menggunakan media video animasi, peserta didik juga dapat mudah memahami materi yang diajarkan karena dalam video animasi dilengkapi dengan cerita yang sesuai dengan materi serta warna yang terdapat dalam video yang

menarik perhatian peserta didik terhadap isi video.

Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya juga telah mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi menggunakan *Animaker* valid dan praktis, diantara penelitian tersebut adalah penelitian Anggun Mardhina Nintyas, dkk (2021) mengenai pengembangan Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. Diperoleh hasil validitas media pembelajaran yang digunakan sudah valid dan layak untuk digunakan, hasil validasi media memperoleh presentase validasi materi sebesar 86,9% dari dua ahli media dan validasi ahli materi sebesar 82,5% dari dua ahli materi, dengan demikian, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Animaker* terbukti valid dan praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi menggunakan *Animaker* pada topik pecahan senilai di kelas IV SD Kabupaten Agam. Media video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid yang meliputi aspek materi, bahasa dan isi.

Media video animasi tersebut juga telah memenuhi kriteria sangat praktis, dengan melihat bahwa media mudah diterapkan di sekolah dasar dan bermanfaat sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media video animasi ini juga efektif dalam membantu siswa dalam mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Febrina, Reysa, and Mai Sri Lena.

"Pengaruh Video Animasi

Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SDN 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 12(1): 23-30.

Hakim, Alfian Furqon. 2018. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* , 7(3), 204-212.

Muhajir, F. F., Tajhjono, B., Munawar, B. 2022. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 5(2).

Nurulaeni, Fitri & Aulia Rahma. 2022.

Analisis Problematika Pelaksanaan

- Merdeka Belajar Matematika.
Jurnal PGSD UNU NTB, 2(1).
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
- Reinita, Reinita, et al. Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS* 2.1 (2020): 61-68.
- Vawanda, Excel Juni, and Melva Zainil. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.7 (2020): 124-130.
- Zainil , M., Helsa, y., Zainil, Y., & Yanti, W.T. 2018. Mathematics Learning Through Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Approach and Adobe Flash CS6. *Journal of Physics : Conference Series*, 1088(1).