



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS ANIMAKER DI KELAS IV SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM

DEVELOPMENT OF ANIMAL LIFE CYCLE LEARNING VIDEO BASED ON ANIMAKER IN GRADE IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 104219 TANJUNG ANOM

Selviana Padang

Prodi PGSD FKIP Universitas Quality , Jln Ringroad-Ngumban Surbakti
No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran siklus hidup hewan berbasis aplikasi Animaker pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan ketertarikan video animasi berbasis aplikasi Animaker. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research dengan menggunakan model Richey and Klien atau PPE (Planning, Production, Evaluation).

Kata Kunci : Pengembangan video pembelajaran, Animaker, Siklus Hidup Hewan

ABSTRACT

This development aims to develop a learning video media for the animal life cycle based on the Animaker application in science learning in class IV of SD Negeri 104219 Tanjung Anom. This development research aims to determine the level of validity, practicality and interest in animated videos based on the Animaker application. This study uses a Research approach using the Richey and Klien model or PPE (Planning, Production, Evaluation).

Keywords: Development of learning videos, Animaker, Animal Life Cycle

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang Perkembangan teknologi pada abad 21 ini sangat cepat dan diikuti dengan perubahan-perubahannya. Digitalis pada saat ini merevolusikan berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan (Adiani,2022). Perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh pada pelaksanaan proses pendidikan (Siswanto ddk., 2021. Pembaharuan yang terus terjadi membawa pendidikan



ke arah perubahan yang berkesinambungan. Hal yang paling bisa dirasakan dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pada penggunaan bahan ajar yang saat ini digunakan. Bahan ajar yang ada pada era ini sangat variatif dan juga menarik dan dapat diakses melalui web, karena diadaptasi dengan perkembangan yang ada. Dengan perkembangan tersebut tentunya media menjadi alat bantu yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran juga harus bersifat komprehensif dalam pembahasan sebuah materi maka dibutuhkan sebuah media yang merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pengirim dan penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, gagasan, dan minat siswa untuk belajar, (Tafoano, 2018). Terlebih lagi untuk kemajuan teknologi seperti saat ini yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan media dengan lebih kreatif dan inovatif, agar proses pembelajaran lebih bermakna dan sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan media sebagai penyampaian pesan secara konkret. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mampu melahirkan berbagai fitur-fitur media yang canggih dengan sistem multimedia, yaitu teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara maupun video sehingga penyajian pembelajaran menjadi lebih mudah. Materi Siklus hidup hewan merupakan salah satu materi IPAS yang dipelajari oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom. Capaian pembelajaran (CP) pada materi ini adalah : Siklus hidup hewan dan berbagai jenis hewan dan membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Pengertian siklus hidup hewan adalah sebuah rangkaian kejadian yang berulang secara tetap dan teratur yang menunjukkan suatu perkembangan individu makhluk hidup sejak dilahirkan sampai akhir pertumbuhan yang dalam proses pertumbuhan yang dalam proses pertumbuhan tersebut makhluk hidup mengalami peningkatan ukuran pada semua atau jumlah bagian tubuhnya. Setiap makhluk hidup pasti mengalami siklus hidup.

SD memahami materi siklus hidup hewan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik akan belajar secara aktif dan menyenangkan, dengan tujuan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).



Media animasi berbasis Animaker merupakan media animasi berupa media pembelajaran yang dalamnya terdapat informasi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik. Media Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi. Animaker punya produk yang bernama animaker whiteboard. Dengan software ini kita bisa membuat whiteboard animation dengan praktis. Animaker menyediakan layanan gratis dan berbayar. Animaker merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia. (Sidabutaret al., 2022) Media Animaker memiliki beberapa jenis animasi ataupun gambar yang dapat digunakan secara gratis dalam pembuatan video. Animasi animaker tersebut terdiri dari animasi karakter orang yang sedang menjelaskan, menulis bahkan berpikir. Selain itu, untuk mengganti satu slide ke slide lainnya juga dapat ditambahkan sebuah animasi seperti animasi fade, fly in, shape dan lainnya. Aplikasi Animaker lampu, tanaman hias, lemari, pohon, matahari, awan, tanah, dan berbagai icon lainnya. Media Animaker merupakan aplikasi yang dapat membuat gerakan-gerakan yang beragam dengan efek suara serta transisi yang menarik sehingga membuat kesan pembelajaran yang lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik. Media animaker ini menurut (Fajrianti & Meliana, 2022) merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis animaker merupakan media animasi yang memiliki fitur-fitur dan icon-icon yang bisa membuat suasana dalam pembelajaran menjadi lebih asik, menarik dan menyenangkan. (Irawan et al., 2023).

Salah satu fungsi media animasi sendiri yaitu membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat rasa ingin tahu siswa lebih besar. Media animasi yang menarik juga sangat akan membuat pembelajaran menjadi asik dan menyenangkan. Media animasi juga dapat membantu guru dalam pembelajarannya menjadi lebih mudah. Menurut (Pranata & Dewi, 2022) animaker berfungsi untuk sarana infografis atau membantu proses pembelajaran atau prestasi. Dengan aplikasi animaker ini memungkinkan mempermudah



dalam membuat video animasi dalam berbagai gaya, baik itu infographic, tipografi, 2D, serta 2.5D.

Beberapa kelebihan animasi berbasis animaker menurut (Siddiq Simamora, 2020) sebagai berikut :

1. Dapat diunduh secara gratis.
2. Hasil video dapat dibuat dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full DH, HD dan SD.
3. Memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom pada peserta didik kelas IV semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek pelaku dalam penelitian ini adalah peneliti sekaligus pengembangan media. Subjek uji ahli validasi produk adalah Dosen FKIP Universitas Quality yang bertindak sebagai ahli media. Sedangkan sasaran penggunaan media atau uji coba produk adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom yang berjumlah 20 peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan Research and Developmnet (R & D). Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa metode R&D adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputro (2017:8) metode research dan development adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam satu bidang keahlian tertentu yang bisa saja diikuti oleh produk sampingan tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penenlitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk efektivitas produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Metode R&D yang diterapkan peneliti adalah PPE, yaitu Planning, Production, Evaluaion versi Richey dan Klein (2009). Fokus dari perancangan, penelitian,



dan pengembangan dari awal hingga akhir bersifat analisi. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik. Dari pengertian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan jenis yang sama menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker materi siklus hidup hewan di kelas IV SD. Media pembelajaran video animasi berbasis animaker tersebut akan diujicoba di sekolah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis animaker yang dikembangkan. Adapun sekolah tempat uji coba media pembelajaran video animasi berbasis animaker adalah di SD 104219 Tanjung Anom.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Rancangan penelitian ini dibuat berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Richey and Klein (Sugiyono 2016:39) yang menyatakan the focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE). Tahap perencanaan (Planning) Menurut Richey and Klein (dalam sugiyono, 2016:39) menyatakan planning adalah kegiatan membuat rancangan atau rencana produk yang dibuat. Perencanaan ini dimulai dengan pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan tes. Tahap awal dengan penyusunan tes, memilih media yang akan digunakan sebagai bahan penelitian, dan pemilihan format sampel yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penilaian uji kevalidan dan uji kepraktisan pada tahap evaluasi Tahap Produksi (Production) Menurut Richey and Klein (dalam sugiyono, 2016:39), Produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan sebelumnya. Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator 27 penelitian. Indikator pencapaian aspek yang terdiri dalam pengembangan media pembelajaran akan disusun peneliti ternuat dalam kurikulum 2013, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemenarikan media dalam memotivasi siswa dalam aspek kelayakan penyajian.



Tahap Evaluasi (Evaluationo) Menurut Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2016:39), evaluasi adalah kajian pengujian, menilai seberapa memenuhinya produk dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui Uji Ahli Media dan Uji Ahli Materi. Uji validitas dilakukan oleh dua dosen ahli yang berkompeten dalam bidang evaluasi dan uji kepraktisan pada lembar angket respon peserta didik dan angket respon guru. Sejalan dengan hal itu, pada tahap penilaian produk atau pengembangan media yang diproduksi oleh peneliti dan dianggap berhasil atau gagal. Pada tahap evaluasi, peneliti memerlukan beberapa evaluasi yang dapat di uji melalui ahli media maupun ahli materi serta keberhasilan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap ini akan menunjukkan apakah media yang dikembangkan oleh peneliti layak guna atau perlu diganti. Jika media yang dikembangkan yaitu video animasi berbasis Animaker berhasil, maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan di kelas IV atau di SD Negeri 104219 Tanjung Anom dan dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan *Research and Development/ R & D*, dengan model PPE (*Planning, Production, Evaluasi*). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Pengembangan Video Pembelajaran berbasis aplikasi animaker siklus hidup hewan.

Berdasarkan validasi ahli media tahap II, dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 98,3% dengan keterangan sangat valid. Validator menyatakan bahwa background sudah bervariasi dan lebih menarik. Dengan demikian tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis animaker yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk digunakan.

Berdasarkan penilaian materi yang diperoleh rata-rata presentase sebesar 95% dengan keterangan sangat valid. Validator menyatakan bahwa materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran siklus hidup hewan serta cocok pada siswa



kelas IV SD. Dengan diberikan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi Animaker yang dikembangkan dinyatakan sudah valid.

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran yang Dikembangkan Setelah itu peneliti mengambil nilai kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi Animaker dengan cara memberi angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh rata-rata 91,7% dengan 60 katagori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa video animasi berbasis Animaker sangat memotivasi karena materi di dalam video tidak membosankan dan menarik dalam pembelejaraan, dan hasil respon guru diperoleh rata-rata 95% dengan katagori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Animaker ini menarik dan mudah dipahami serta menambah rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan ini mendapatkan respon baik dari guru wali kelas IV dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker. Video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini layak digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas untuk menambah semangat, keaktifan dan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Animaker. Sejalan dengan hal itu, penggunaan media berbasis aplikasi Animaker sudah berhasil yang dilakukan peneliti terdahulu dengan hasil valid dan praktis. Hasil yang diterima oleh peneliti dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Animaker Kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom menghasilkan presentase 98,3% uji validitas media dan 95% uji validitas materi dengan katagori sangat valid. Untuk uji kepraktisan mengasilkan presentase 95% respon guru dan 91,7% respon peserta didik dengan katagori sangat praktis. Dari hasil tersebut dinyatakan video pembelajaran diklus hidup hewan berbasis Animaker layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, tahap yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis Animaker terdiri dari tiga tahap, yakni tahap planning (perancangan), tahap production (memproduksi), dan tahap evaluation (evaluasi) media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis Animaker materi siklus hidup hewan kelas IV SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Chaer. *Pembinaan Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta. Tahun 2013.

Aryani ,Farida , and M. Sugiyem. "Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar dalam mengikuti mata pelajaran pembuatan pola siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 ." *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi* 6.3 (2017).

Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Dan Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 9 No 1 Maret 2020*.

Dewi, Suandi, Sudiana (2020). Pengaruh Motivasi Belajar, Sikap Bahasa, didik." *Jurnal kependidikan* 5.2 (2017): 216-232.

Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i, Dr. Wardana, M.Pd.I. Belajar DanDr. Hj. Leli Halimah, M.Pd. *Keterampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Hakim*, Thursan. Belajar secara efektif. Niaga Swadaya, 2005.