



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI PICTORY.AI
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PECAHAN SENILAI KELAS IV SDN
044841 KUTAMBARU
T.A 2024/2025**

**DEVELOPMENT OF VIDIO LEARNING MEDIA
ANIMATION BASED ON THE PICTORY AI
APPLICATION MATHEMATICS SUBJECTS
FRACTIONS WELL CLASS IV SDN 044841
KUTAMBARU T.A 2024/2025**

Okta marsela br ginting⁽¹⁾, Dewi Afriany Susanti ⁽²⁾, Bijak Ginting⁽²⁾,
Prodi PGSD FKIP Universitas Quality,
Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia
Email : gintingsela674@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai yang layak digunakan pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru, penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Hasil uji coba media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai diukur tingkat validitasnya dari ahli materi, dan ahli media dengan rata-rata 90% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya diukur dengan tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai yang diperoleh melalui angket respon guru kelas IV dengan skor rata-rata persentase 92,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai mata pelajaran matematika materi pecahan senilai kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi



ABSTRACT

This development research aims to determine the level of validity and practicality of animated video learning media based on the pictory.ai application which is suitable for use in mathematics subjects with equal fraction material in class IV of SD Negeri 044841 Kutambaru. This research uses a Research and Development approach using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The instrument used to measure the validity and practicality of animated video learning media based on the pictory.ai application. The data collection technique in this research used a questionnaire. The results of the trial of animated video learning media based on the pictory.ai application were measured for the level of validity by material experts and media experts with an average of 90% with very valid criteria. Next, it was measured by the level of practicality of the animated video learning media based on the pictory.ai application which was obtained through a class IV teacher response questionnaire with an average percentage score of 92.3% in the very practical category. Thus, the animated video learning media is based on the pictory.ai application for mathematics subjects with fraction material worth class IV at SD Negeri 044841 Kutambaru.

Keywords: Development, Learning Media, Animation Video

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berpikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan undang-undang No. 20 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013).



Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapantahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betulbetul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun terhadap (sequensial).

Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan cepat tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsinya. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (two way traffic communication) bahkan komunikasi banyak arah (multi way traffic communication). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi



apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 044814 kutambaru, bahwa dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan buku tematik dan powepoint sederhanadalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret dan hasil belajar siswa juga masih ada yang belum mencapai KKM, seprti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran berbentuk powerpoint namun masih dalam bentuk sederhana. Powerpoint sederhana tersebut hanya berupa tulisan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media bisa jadi dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat membantu mencapai efektifitas dalam proes pembelajaran, hal ini diseebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian, peserta didik dalam belajar. Daya visualisasi peserta didik pun terbantu dari materi yang mungkin masih abstrak yang akan diajarkan, sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta didik. selain itu, media juga mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi PICTORY.AI Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Kelas IV SD Negeri 044814 Kutambaru”

METODE

Penelitian ini mengguakan teknik ui validitas dan kepraktisan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan media juga wali kelas sebagai ahli uji



kepraktisan maka dari hasil angket yang diisi oleh para ahli tersebut adalah nilai untuk uji kevalidan dan kepraktian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Irwansyah S.Pd.,M.Pd. Selaku Dosen PGSD di Universitas Quality Medan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi yang dilakukan menggunakan angket. Skor penilaian yang diperoleh melalui angket kemudian rata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-4 serta dengan komentar maupun saran. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket selanjutnya akan dipersentasekan kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kelayakan yang telah dibuat yaitu kategori sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Kategori ini akan menentukan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Adapun hasil yang diperoleh ahli materi dengan perolehan rata-rata 90% dari rata-rata persentase maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk yang telah dibuat oleh peneliti dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan.

$$V_m = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

V_m = Perentase kevalidan ahli

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor

100% = Konstanta

Maka perhitungannya adalah:

$$V_m = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$V_m = \frac{36}{40} \times 100$$



$V_m = 90\%$

Kategori = sangat valid

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Ibu Dr. Ulfah Sari Rezeki, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Universitas Quality Medan. Validasi media dilakukan untuk menguji kevalidan dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai dan dapat diterapkan di sekolah. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek penilaian yang dilakukan dengan menggunakan angket. Aspek-aspek yang ada di dalam angket terdiri dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan manfaat. Angket validasi media terdiri dari identitas, petunjuk pengisian, pertanyaan, dan pilihan jawaban dengan rentang skor 1-4 serta komentar maupun saran. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket selanjutnya akan dipersentasekan kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kelayakan yang telah dibuat yaitu kategori sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid. Adapun hasil penelitian oleh ahli media dapat dibuat dalam bentuk tabel berikut ini:

$$V_m = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

keterangan:

V_m = Pesentase kepraktisan

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan

$\sum x_i$ = jumlah keseluruhan skor

100% = konstanta

Maka penghitungannya adalah:

$$V_m = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$V_m = \frac{50}{56} \times 100$$



$V_m = 89,2\%$

Kategori: sangat valid

Uji kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai dilaksanakan di SD Negeri 044841 kutambaru yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV media pembelajaran video animasi berbasis pictory.ai. Adapun hasil penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh respon guru kelas IV sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Jumlah skor perolehan

N = Skor Maksimum

100% = konstanta

Maka penghitungannya adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{52} \times 100$$

$$P = 92,3\%$$

Kategori: sangat valid

Berdasarkan penilaian media yang diperoleh dari angket respon guru dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis pictory.ai yang dikembangkan dinyatakan sudah praktis. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan ini mendapatkan respon baik dari guru kelas IV terhadap media pembelajaran video animasi berbasis pictory.ai. media pembelajaran berbasis pictory.ai ini layak digunakan dalam proses



pembelajaran di dalam kelas dan membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran video animasi berbasis pictory.ai ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pictory.ai mata pelajaran matematika materi pecahan senilai, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli/validator yaitu ahli media diperoleh presentase rata-rata sebesar 89,2% dengan kriteria valid dan layak digunakan
2. Tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru yang dikembangkan peneliti dilihat dari angket respon guru, diperoleh presentase rata-rata sebesar 92,3% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brog, W. R., & Gall, M, D. (2018). Penelitian pendidikan: pengantar (edisi ke-11). Jakarta: penerbit Pearson.
- Erfani. (2019). penelitian pendidikan: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Esterberg, K. G. (Ismail, A. 2019). Wawancara dalam penelitian pendidikan: Teori dan Praktik. Jakarta: Penerbit ABC.



-
- Fahrurrozi, F., & Mohzana, M. (2020). Jenis penelitian dalam pendidikan: teori dan praktik. Yogyakarta: Penerbit PQR
- Gozali, M., & Juandi, D. (2019). Pengertian matematika dan implikasinya dalam pendidikan. Jakarta: Penerbit JKL.
- Ismail, A. (2019). Observasi dalam penelitian pendidikan: teori dan praktik. Jakarta: Penerbit ABC.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). Kurikulum Merdeka: Materi pecahan senilai untuk tahun ajaran 2024/2025. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marian, M., & Nam, N. (2019). Model ADDIE: Pendekatan Sistematis dalam Pengembangan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mulyana, D. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marfu'ah, S., & Rekan-rekannya. (2019). Pengertian matematika dan penerapannya dalam pendidikan. Surabaya: Penerbit GHI.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). Perancangan penelitian kualitatif (edisi ke-6). Jakarta: Penerbit SAGE.
- Mudlofir, M., & Rusdiyah, R. (2019). Media pembelajaran: teori dan praktik. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Hariyadi. (2023). Media pembelajaran untuk peningkatan kualitas pendidikan. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Rahmawan, T. (2019). Multimedia dan Video Animasi: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Cerdas.
- Rijali, Ahmad. (2018). Jurnal Alhadharah Analisis Data Kualitatif. Vol 17 No. 33
- Rohani, A. (2019). Media pembelajaran: konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Jakarta: Penerbit ABC.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Surya, Y. (2020). Video Animasi: Teori dan Penerapan dalam Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Surya Institute.



-
- Suherman, A. (2020). Hakikat Matematika: Konsep dan aplikasinya dalam Pendidikan. Jakarta: Penerbitn XYZ.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pengembangan: Research and Devepment (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sumarni. (2019). Penelitian pengembangan: Teori dan Praktik dalam pendidikan. Yogyakarta: penerbit Andi.
- Suyono, S.,& Situ Rudiyaniti, M. (2018). Pecahan senilai: Teori daan Aplikasi dalam pembelajaran matematika. Malang: Penerbit MNO
- Sugiyono. (2020). Desain penelitian: Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Slamet, Fayrus Abadi. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R&D). Malang Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Thibalut, B. (2023). Pictory.ai: Platfrom untuk Video Animasi Berbasis AI. Jakarta: Penerbit Kreativa.
- Plomp, T. (2021). Education Design Research: An Introduction. Enschede: University of Twente.
- Putra, B., & Arifin, M. (2021). Hakikat Matematika dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Bandung: Penerbit ABC.
- Pemerintah republik indonesi (2013). Peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.
- Widiastuti, S. (2024). Hakikat matematika dalam kontek pendidikan dasar. Yogyakarta: Penerbit DEF.
- Wekke, Ismail Suardi, dkk: (2019). Metode penelitian sosial. Yogyakarta: Gawe buku.
- Wibowo Bimo Trii. (2019). Panduan lengkap membuat animasi. Jakarta: Penerbit XYZ.