

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI ALAT GERAK DAN FUNGSINYA PADA MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V

Eryn Tri Lastyanggun¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Ita Kurnia³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nisantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

*Koresponden: anggunla12345@gmail.com

Received: 9 November 2022 | Revised: 29 Mei 2023 | Accepted: 31 Mei 2023 | Published Online: 31 Mei 2023

© The Author(s) 2023

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas V SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri ditemukan beberapa permasalahan materi alat gerak dan fungsinya pada manusia yaitu siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan produk tersebut. Metode yang digunakan yaitu RnD (Research and Development) dan model pengembangan menggunakan model ADDIE. Validasi materi yang dilakukan diperoleh skor 84% dan validasi media diperoleh skor 92%. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru diperoleh skor 90% dan angket respon siswa diperoleh skor 94%. Data keefektifan diperoleh dari hasil pengerjaan soal posttest siswa mendapat skor 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Animaker*, kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

Abstract

Based on the results of observations and interviews with teachers and fifth grade students of SDN Pojok 1, Kediri Regency, it was found that there were several problems with the material for locomotion and its functions in humans, namely students were bored quickly and were less active in learning so that learning outcomes were less than optimal. To overcome this problem, it is necessary to develop a learning video based on the Animaker application for movement tools and their functions in humans for fifth grade students. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the product development. The method used is RnD (Research and Development) and the development model uses the ADDIE model. Material validation obtained a score of 84% and media validation obtained a score of 92%. The practicality data obtained from the teacher response questionnaire obtained a score of 90% and the student response questionnaire obtained a score of 94%. Effectiveness data obtained from the results of the posttest questions, students got a score of 85%. So it can be concluded that the development of learning videos based on the Animaker application of motion tools and their functions in humans for fifth grade students is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *Animaker*, *validity*, *practicality*, *effectiveness*.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas generasi muda penerus bangsa. Generasi muda yang memiliki kualitas pendidikan yang mampu meningkatkan kemajuan kualitas dari bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan, tanpa pendidikan seprang individu atau kelompok tidak dapat berkembang baik. (Menurut Hayati & Harianto (2017) "Pendidikan adalah landasan untuk memajukan kualitas Negara".

Pendidikan dikatakan sebagai "Suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di didunia terdapat proses pendidikan" (Hasan et al., 2021: 1). Dengan demikian, pemerintah berusaha ikut serta dalam kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia dengan cara melakukan perubahan kurikulum pendidikan melalui perkembangan zaman. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu Kurikulum 2013. Dimana Kurikulum 2013 ini lebih menekankan pada kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan otentik sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik serta tercapai tujuan yang diharapkan dalam pendidikan. Kurikulum merupakan "Alat yang sangat penting bagi keberhasilan suatu pendidikan" (Elisa, 2018). Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran.

Media merupakan "Sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan" (Hasan et al., 2021:4). Sedangkan menurut Cahyadi (2019:5) "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran". Dalam kegiatan pembelajaran media bertujuan untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa.

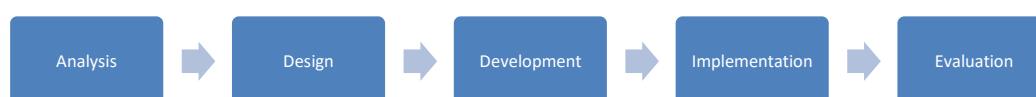
Berdasarkan permasalahan yang di temukan saat observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas V SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri yaitu siswa cepat bosan dan kurang aktif saat pembelajaran sehingga hasil belajar pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia kurang optimal maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media tersebut dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* ini menggunakan tahapan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Penggunaan model ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Tahapan penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi animaker menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada alur berikut.

- (1) Tahap Analisis (Analysis) yaitu kegiatan utama yang berisi tentang menganalisis dibutuhkan atau tidaknya pengembangan media dan menganalisis kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti mendapatkan analisis kebutuhan tentang media pembelajaran, dalam menganalisis kebutuhan peneliti menganalisis masalah dari sisi yang lain yaitu sisi penggunaan media, model, dan metode pembelajaran.
- (2) Design (Perencanaan) Tahap desain merupakan tahap kedua dari model ADDIE. Pada titik ini, kita mulai membuat materi pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan temuan analisis yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Langkah desain kemudian diselesaikan dengan mengidentifikasi komponen-komponen yang dibutuhkan dalam media pembelajaran, seperti mengumpulkan sumber data untuk produksi pembuatan media. Peneliti juga mengumpulkan sejumlah referensi yang akan diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran untuk menarik minat siswa dan mendorong pembelajaran. Siswa dapat mempraktekkan isi dalam buku secara langsung dengan penggunaan media pembelajaran.
- (3) Pengembangan (Development) Tahap pengembangan dilakukan untuk membuat dan menguji produk yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain, (Sugiyono, 2017: 39). Setelah itu akan dilakukan proses produksi produk yang menghasilkan suatu produk dari konsep yang telah dikembangkan dan dirancang kemudian akan diujicobakan.
- (4) Implementasi (Implementation) Tahap keempat, yang dikenal sebagai implementasi, hanya dilakukan untuk sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Tahap ini melibatkan mempraktekkan produk media pembelajaran dan menguji hasil dari produk yang dihasilkan. Setelah menggunakan media untuk membantu siswa dalam pembelajaran, peneliti memberikan tugas akhir yang berguna dalam mengevaluasi keefektifan produk. Pada tahap ini diuji cobakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan.
- (5) Evaluasi (Evaluation) Tahap kelima adalah tahapan mengevaluasi produk yang telah di uji cobakan, proses evaluasi untuk melihat apakah sistem pembelajaran sesuai dengan harapan diawal atau tidak.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri, dengan subjek penelitian keseluruhan yaitu 28 siswa yang dipilih dalam uji coba terbatas dan luas. Data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Diadaptasi dari Nesri (2020) dengan rumus kevalidan yaitu:

$$\text{Validasi Ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Kemudian agar kita dapat mengetahui nilai akhir dari uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n1+n2}{n} = \quad (2)$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

n1 = jumlah nilai ahli 1

n2 = jumlah nilai ahli 2

n = jumlah nilai

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Materi dalam Media

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Data kepraktisan ini diadaptasi dari Purwaningtyas et al., (2017) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\% \quad (3)$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Data keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan hasil pengerjaan soal posttest oleh siswa kelas V SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri. Data keefektifan ini dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai tes individu} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (4)$$

$$\text{Rata - Rata Kelas} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (5)$$

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Media

Presentase Ketuntasan	Kategori
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN ADDIE

Telah dihasilkan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Animaker materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V dengan spesifikasi : media ini menggunakan aplikasi Animaker untuk desain, dapat ditampilkan lewat handphone ataupun laptop, dapat diakses diberbagai media sosial salah satunya YouTube.

Hasil uji validasi yang diperoleh dari 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi media mendapatkan masukan bahwa warna font diganti agar dapat terbaca lebih jelas dan diberi gambar-gambar yang nyata. Adapun tampilan Video Pembelajaran berbasis aplikasi Animaker setelah divalidasi sebagai berikut.



Gambar 2 Desain Akhir Model

Hasil penilaian dari validasi ahli media memperoleh skor 84%, yang dikategorikan sangat valid. Tahap kedua validasi materi memperoleh skor 92%, yang dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan uji coba kepraktisan dari angket respon guru diperoleh hasil 90% dan angket respon siswa diperoleh hasil 94% sesuai dengan kriteri kepraktisan hasil respon guru dan siswa

menunjukkan respon yang baik dan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V sangat praktis digunakan.

Hasil uji coba keefektifan diperoleh dari pengerjaan posttest siswa mendapatkan skor 85% sehingga video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia dikategorikan sangat efektif.

KESIMPULAN

Bersasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* materi alat gerak dan fungsinya pada manusia yang dilakukan di kelas V SDN Pojok 1, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata validasi media dan materi diperoleh skor 88%, maka dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan oleh respon guru memperoleh skor 90% dan respon siswa memperoleh skor 94%, maka dikategorikan sangat praktis. Uji keefektifan yang diperoleh dari hasil pengerjaan posttest siswa mendapatkan skor 85% dan dikatakan sangat efektif. Dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa bideo pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* ini sangat valid, praktis dan efektif sehingga layak intuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat gerak dan fungsinya pada manusia untuk siswa kelas V.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu, bapak dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Bapak Drs. Syahrial, M.Ed., Ph.D dan Ibu Dr. Atri Widowati, S.Pd., M.Or. yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada para partisipan dalam penelitian ini, teman serta sahabat seperjuangan Magister Pendidikan Dasar Universitas Jambi yang telah memberikan cinta dan ukhuwah sehingga penulis penuh semangat dalam melalui hari-hari dimasa perkuliahan hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2000). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
<http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/16140>

Elisa, E. (2018). Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02), 130.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i02.81>

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14(2).1027)
- Hukama, M. (2017). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 149 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 4(1).
- Munthe, A. L., Toybah, T., & Usman, N. (2018). Pemahaman Siswa Pada Unsur Dan Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Kelas Iii Sdn 11 Indralaya. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2).
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan modul ajar cetak dan elektronik materi lingkaran untuk meningkatkan kecakapan abad 21 siswa kelas XI SMA Marsudirini Muntilan*. Sanata Dharma.
- Purwaningtyas, P., Dwiyoogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(1), 121–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA
- Wigati, B. W., Usman, N., & Laihat. (2021). Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Dengan Model Project Based Learning Pada Subtema Globalisasi Di Sekitarku Di Kelas VI SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 24–32.