

TERAMPIL

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar

p-ISSN 2355-1925

e-ISSN 2580-8915

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *HANDS MOVE* DENGAN KONTEKS LINGKUNGAN PADA MAPEL IPS

ISEU SYNTHIA PERMATASARI

Email: iseusynthia@yahoo.com

NANA HENDRACIPTA

Email: nanahendracipta@untirta.ac.id

AAN SUBHAN PAMUNGKAS

Email: asubhanp@untirta.ac.id

Jurusan PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Volume 6 Nomor 1, Juni 2019

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of video animation hands move using applications videoscribe and camtasia studio 8 on economic activity material based on natural potential, to determine the validity level of animation video learning media hands move developed, to determine user response, and measure learners' understanding. The subjects of this study were the fourth grade students of Kaligandu Elementary School in Serang City, which numbered 20 students in the 2018/2019 Academic Year. The results of the study are (1) obtained an average score from expert validation with a percentage of 86.19% which is included in the category of "very feasible" (2) the average score of students' responses with a percentage of 93.18% which is included in the category "Very good" (3) the average score of the teacher's response with a percentage of 100% which is included in the "very good" category (4) the average score of pre-test 39.25 with the category "less" before using video animation media hands move and post-test amounting to 83 with the "very good" category after using video animation media hands move that has improved so that it can be concluded that learning media animation videos hands move with an environmental context feasible to use and can provide understanding to class IV students on material economic activities based on natural potential.

Keywords: *Learning Media, Video Animation, Videoscribe, Camtasia Studio 8, Social Sciences*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam bentuk gerakan tangan menggunakan aplikasi videoscribe dan camtasia studio 8 pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam, untuk mengetahui tingkat validasi animasi media pembelajaran video gerakan tangan yang dikembangkan, untuk mengetahui respon pengguna, dan mengukur pemahaman peserta didik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Kaligandu di Kota Serang yang berjumlah 20 siswa pada Tahun Akademik 2018/2019. Hasil penelitian adalah (1) diperoleh skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase 86,19% yang termasuk dalam kategori "sangat

layak" (2) skor rata-rata tanggapan siswa dengan persentase 93,18% yang termasuk dalam kategori "Sangat baik" (3) skor rata-rata respons guru dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori "sangat baik" (4) skor rata-rata pra-tes 39,25 dengan kategori "kurang" sebelum menggunakan media animasi video hand move dan post-test sebesar 83 dengan kategori "sangat bagus" setelah menggunakan media animasi video hand move yang telah ditingkatkan sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tangan bergerak dengan konteks lingkungan yang layak untuk menggunakan dan dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV tentang kegiatan ekonomi material berdasarkan potensi alam.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi Video, Videoscribe, Camtasia Studio 8, Ilmu Sosial

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi. Pendidikan di era globalisasi dan modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, dalam pendidikan, pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara-negara lain (Mulyasa, 2015). Pada abad 21 peran guru harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif dan mandiri serta bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik dan membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak (Anas, 2014). Jenis-jenis media menurut (Widyastuti & Nurhidayat, 2010) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu: 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa, 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri, 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar, 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara, 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara, 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara, 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan

tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari. Penggunaan media yang sekarang banyak digunakan oleh para guru sebenarnya sudah baik namun seharusnya penggunaan dan pembuatan media diikuti dengan pembuatannya yang sudah lebih canggih karena mengikuti perkembangan zaman yang sekarang, dimana seharusnya banyak guru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa agar lebih terlihat modern dan menarik. Masih sangat banyak guru yang hanya menggunakan media seadanya saja bahkan tidak menggunakan media sama sekali dalam pembelajaran, tentunya hal ini membuat proses pembelajaran tidak menjadi menarik.

Penggunaan dan pemanfaatan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah multimedia interaktif. (Arsyad, 2006) menyatakan multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, dengan membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi yang menggabungkan gambar, suara, teks misalnya dengan membuat video dengan dua aplikasi yaitu *Videoscribe* dan *Camtasia*. Menurut Joyce dan White dalam (Wulandari, 2016) "*sparkol videoscribe is a great for creating short*

whiteboard style animations to explain certain concept, either by instructor or student", dapat diartikan bahwa *videoscribe* adalah *software* yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep, baik dibuat oleh instruktur (guru) dan siswa. Kelebihan *videoscribe* jika dilihat dari karakteristik sebagai media pembelajaran berbasis audio visual adalah sebagai berikut (N, A, & A, 2018): a) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online dalam perancangannya. b) Mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa karena siswa akan tertarik dengan tampilan animasi yang menarik. c) Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Sedangkan *Camtasia Studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi *powerpoint*, narasi suara, dan *webcam* video (Aripin, 2009) kelebihan dari *camtasia* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran karena penggunaannya yang mudah untuk dipelajari, murah jika versi offline, bisa dibuat kapan saja dan dimana saja, mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Videoscribe* dan *Camtasia* merupakan salah satu kecanggihan teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan video pembelajaran, (Arsyad, 2011) bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi

frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dengan memadukan dua aplikasi tersebut guru dapat membuat video animasi berupa animasi tangan bergerak, gambar, tulisan, warna-warna menarik yang berada pada aplikasi *Videoscribe* kemudian setelah video animasi tersebut selesai dibuat di aplikasi *Videoscribe* guru dapat memadukan dengan aplikasi *Camtasia* yaitu dengan memberikan efek suara rekaman, musik yang akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan kualitas penyimpanan video yang telah dibuat di aplikasi *Videoscribe*. Oleh karena itu peneliti menamai media video animasi yang akan dibuat adalah video animasi *Hands Move* agar lebih mudah diingat dan pengucapannya yang simpel. Video animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Menurut (Munir, 2013) animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”.

Media pembelajaran video animasi *Hands Move* ini bukan hanya sekedar sebagai media pembelajaran yang akan menarik perhatian atau respon siswa saja, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS Kelas IV sekolah dasar. Pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengetahui banyak hal.

Karena dalam video animasi ini akan dikemas menjadi video animasi yang menyenangkan serta memberikan informasi materi pelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak merasakan kesulitan lagi dalam memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan atau disajikan oleh guru.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Kaligandu Kota Serang, ketika itu guru sedang menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS guru terlihat tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga membuat para peserta didik tidak menunjukkan respon ketertarikan dalam memperhatikan materi pembelajaran IPS tersebut karena materinya yang banyak sehingga membuat siswa menjadi bosan. Terlihat juga bahwa SD tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor, tetapi fakta dilapangan sekolah tersebut jarang dan bahkan tidak memanfaatkan alat tersebut sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi dikelas.

Berdasarkan penelitian terdahulu, beberapa peneliti meneliti tentang pengembangan media pembelajaran video dalam beberapa mata pelajaran eksak seperti fisika (Diani, Yuberti, & Syafitri, 2016; Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih, 2013) dan matematika (Purwanti, 2015; Purwanto & Rizki, 2015; Yulianti, Buchori, & Murtianto, 2017) serta mata pelajaran non-eksak yaitu mata pelajaran bahasa Inggris (Lanang, Kartika, Tastra, & Suwatra, 2014).

Namun, belum ada penelitian yang meneliti pengembangan media pembelajaran video pada mata pelajaran IPS serta belum ada penelitian tentang perpaduan aplikasi *Videoscribe* dengan aplikasi *Camtasia*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan yang dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas, oleh karena itu pembuatan media video pembelajaran yang akan digunakan adalah video animasi *hands move* dengan menggabungkan dua aplikasi *Videoscribe* dan *Camtasia* sebagai media pembelajaran dengan penyampaian yang menarik karena terdapat gambar, animasi, video, foto, musik, dan suara, diharapkan mampu memberikan sesuatu yang baru. Media video animasi *hands move* tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran serta membantu guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar bermakna bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan di kelas IV SDN Kaligandu Kota Serang? (2) Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan di kelas IV SDN Kaligandu Kota Serang? (3) Bagaimana pemahaman siswa kelas IV setelah menggunakan media

pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan pada mata pelajaran IPS.

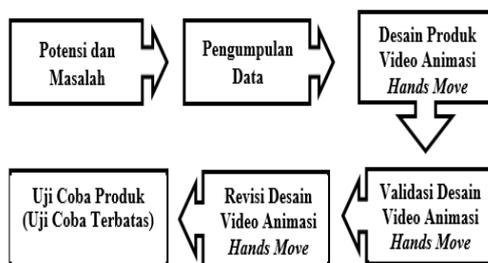
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tahap pengembangan yang dilakukan terdiri beberapa tahapan diantaranya yaitu; tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk video animasi *Hands Move*, tahap validasi desain video animasi *Hands Move*, tahap revisi desain video animasi *Hands Move* dan tahap Uji coba produk. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui instrumen ahli dan angket respon pengguna serta tes pemahaman.

Menurut (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa *research and development it's a process used to develop and validate educational products*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan ini diadaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall menurut (Sugiyono, 2015) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih

metode penelitian, diantaranya metode tersebut memiliki bentuk yang sederhana dan lengkap, yaitu mempunyai unsur identifikasi, pengembangan dan revisi, metode tersebut memungkinkan untuk diterapkan, artinya metode yang dipilih hendaklah metode yang dapat diterima dan diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Penelitian ini akan berhenti pada langkah yang ke 6 (uji coba produk) dari 10 langkah yang telah dikemukakan oleh Brog & Gall. Mengingat keterbatasan waktu karena membutuhkan waktu lama, tenaga yang cukup besar, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi enam langkah pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah R & D yang telah Dimodifikasi (Sugiyono, 2011)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Kaligandu Kota Serang yang berjumlah 20 peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis

kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data validasi ahli dengan cara merevisi berdasarkan komentar dan saran ahli. Menganalisis data respon pengguna dari guru dan peserta didik pada media pembelajaran video animasi *hands move*, sedangkan untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik berdasarkan soal tes pemahaman *pre-test* dan *post-test* yang diberikan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya yaitu; tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap pengembangan desain produk Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan, tahap validasi desain produk Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan, tahap revisi desain Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan dan tahap Uji coba produk.

Tahapan dalam pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Melalui hasil observasi ditemukan potensi yang terdapat di SDN Kaligandu yaitu mempunyai fasilitas yang baik dalam menunjang dalam proses kegiatan belajar seperti terdapat LCD Proyektor yang seharusnya bisa digunakan dalam pembelajaran akan tetapi ditemukan

juga permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran padahal terdapat LCD Proyektor yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian, pada tahap ini dilakukan analisis.

a) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil angket yang disebar tersebut dapat dilihat bahwa kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut adalah Kurikulum 2013 (K13).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Kaligandu Kota Serang bahwa guru belum pernah menggunakan video pembelajaran sebagai media untuk mengajar dikelas padahal terdapat LCD Proyektor yang tersedia disekolah tetapi tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara mencari tahu kurikulum apa yang digunakan oleh SDN Kaligandu Kota Serang, khususnya pada kelas IV.

2) Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan di SDN Kaligandu, sumber belajar yang digunakan di sekolah tersebut masih menggunakan buku paket dan LKS saja. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media video animasi

dalam proses dalam proses penyampaian materi khususnya pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam. Dari hasil angket tersebut guru setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan. Hal ini sesuai dengan penjelasan mengenai pentingnya pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap produk yang ingin dikembangkan pada penelitian (Lisnani, Ilma, & Somakim, 2013).

3) Pengembangan Desain Produk

Berdasarkan tahap pengumpulan data, didapatkan hasil berupa bahan-bahan untuk membuat media pembelajaran video animasi *hands move*, yaitu *storyboard*, tema dan tahap pembuatan.

4) Validasi Desain Produk (Uji Ahli)

Berikut ini merupakan penjabaran hasil dari validasi media pembelajaran video animasi *hands move* pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam yang dilakukan oleh para ahli. Uji ahli untuk validasi bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

a) Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek kelayakan kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek tampilan menyeluruh. Uji kelayakan ini

dilakukan oleh dua dosen ahli media. Berikut hasil perhitungan validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Data Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	70	82,35	Sangat Layak
II	69	81,76	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, analisis data penilaian validasi ahli media I & II, didapatkan hasil penilaian dari validator I dengan persentase nilai akhir sebesar 82,35% dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak” dan hasil dari validator II memperoleh persentase nilai akhir sebesar 81,17% dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”. Didapatkan hasil rata-rata dari kedua validator tersebut yaitu 81,76% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

b) Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan kebahasaan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh satu dosen ahli materi dan satu guru kelas IV. Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Data Penilaian Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	110	81,48	Sangat Layak
II	119	88,14	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, analisis data penilaian validasi ahli materi I & II, didapatkan hasil penilaian dari validator I dengan persentase nilai akhir sebesar 81,48 dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak” dan hasil dari validator II memperoleh persentase nilai akhir sebesar 88,14%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan masuk ke dalam kategori “sangat layak” dilihat dari aspek materi karena didapatkan rata-rata sebesar 84,81%.

c) Ahli Pendidikan

Hasil validasi oleh ahli media ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi/materi, aspek kelayakan fisik/tampilan, dan aspek kelayakan kebahasaan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh dua dosen ahli pendidikan. Berikut hasil perhitungan validasi ahli pendidikan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3
Data Penilaian Validasi Ahli Pendidikan

Validator	Skor	Persentase (%)	Keterangan
I	67	89,33	Sangat Layak
II	71	94,66	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, analisis data penilaian validasi ahli pendidikan I & II, didapatkan hasil penilaian dari validator I dengan persentase nilai akhir sebesar 89,33%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

layak dan hasil dari validator II memperoleh persentase nilai akhir sebesar 94,66%. Didapatkan hasil rata-rata dari kedua validator tersebut yaitu 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

5) Revisi Desain

Berdasarkan tahap ini, media pembelajaran video animasi *hands move* yang telah divalidasi, selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli pada saat validasi.

- 6) Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)
 - a) Analisis Respon Pengguna (Peserta Didik).

Untuk melihat respon pengguna, Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan ini diuji coba pada peserta didik kelas IV A SDN Kaligandu Kota Serang. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 orang, namun peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 20 orang sebagai responden. Berikut analisis data penilaian respon pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4
Data Hasil Respon Pengguna Peserta Didik

Aspek	K	M	B	Ma
Skor	148	94	54	77
Persentase (%)	92,5	94	90	96,25
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

(Ket. K: Ketertarikan, M: Materi, B: Bahasa, Ma: Manfaat)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, analisis data respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan didapatkan hasil nilai pada aspek Ketertarikan sebesar 92,5%, aspek Materi 94%, aspek Bahasa 90% dan aspek Manfaat 96,25%. Didapatkan persentase nilai akhir rata-rata sebesar 93,18% yang masuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Didapatkan hasil rata-rata dengan nilai 93,18% karena peserta didik merespon baik media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan

tersebut. Hampir semua peserta didik memberikan komentar positif terhadap media pembelajaran video animasi *hands move* tersebut.

- b) Analisis Respon Pengguna (Guru)

Untuk melihat respon pengguna, Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan ini juga di uji coba kepada wali kelas atau guru kelas IV A SDN Kaligandu Kota Serang. Berikut data penilaian respon pengguna dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5
Data Hasil Respon Pengguna Guru

Aspek	K	M	B	Ma
Skor	8	5	4	3
Persentase (%)	100	100	100	100
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

(Ket. K: Ketertarikan, M: Materi, B: Bahasa, Ma: Manfaat)

Berdasarkan Tabel 5 di atas, analisis data respon guru atau wali kelas IVA terhadap media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan didapatkan hasil nilai pada aspek Ketertarikan sebesar 100%, aspek Materi 100%, aspek Bahasa 100% dan aspek Manfaat 100%. Didapatkan persentase nilai akhir rata-rata sebesar 100% yang masuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Didapatkan hasil rata-rata dengan nilai 100% karena guru merespon baik media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan tersebut dan memberikan komentar positif terhadap media pembelajaran video

animasi *hands move* dengan konteks lingkungan.

c) Tes Hasil Pemahaman Peserta Didik.

Peneliti memberikan soal yang berjumlah empat kepada 20 orang peserta didik sebelum memulai pembelajaran (*Pre-test*) dan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan video animasi *hands move* (*Post-test*). Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *hands move* di kelas IV SDN Kaligandu Kota Serang didapatkan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6
Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman

Tes Pemahaman	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Akhir	39,25	83
Keterangan	Kurang	Sangat Baik

Setelah dilaksanakan *Pre-test* kepada 20 orang peserta didik dengan tidak menggunakan media pembelajaran berupa video animasi *hands move* didapatkan hasil nilai rata-rata 39,25 yang menunjukkan kategori pemahaman “kurang” dan tidak sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Kemudian setelah dilaksanakan *Post-*

test kepada 20 orang peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi *hands move* didapatkan hasil nilai rata-rata 83 yang menunjukkan kategori pemahaman “sangat baik” berada diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh terdapat peningkatan pemahaman siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran dan setelah menggunakan media video pembelajaran yakni dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,25 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 83 dengan selisih sebesar 43,75. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi *hands move* dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dengan melihat hasil tes pemahaman *post-test* yang didapat berada diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video animasi *hands move* ini dikemas dengan animasi yang menarik untuk peserta didik. Pemilihan warna dan desain background disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, bukan hanya warna desain, peneliti juga memperhatikan pemilihan jenis huruf

dan warna yang akan digunakan. Menurut (Golu, 2016) bahwa pembelajaran menggunakan media audio-visual (video), membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi *hands move* ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran, animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran (Munir, 2013) kemudian menurut (Muslimin, 2017), Penggunaan media video animasi dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, baik itu ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan, peneliti mendapatkan perolehan skor dari setiap masing-masing ahli dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7
Rerata Skor Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	81,76	Sangat Layak
Ahli Materi	84,81	Sangat Layak
Ahli Pendidikan	92	Sangat Layak
Keterangan	86,19	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7 diatas, menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli , dengan ketercapaian

persentase skor sebesar 92%. Selanjutnya diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli materi dengan perolehan skor sebesar

84,81%. Kemudian hasil validasi terendah diperoleh dari validasi ahli media 81,76%. Jika dilihat dari tabel rata-rata skor diatas, maka dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 86,19% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Dengan hasil yang diperoleh, tentunya dapat mempengaruhi efektivitas dari Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* yang dibuat dan hal tersebut sejalan dengan Suryani, Setiawan dan Putra (N et al., 2018) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan memperlihatkan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran video animasi *hands move* diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas IV SDN Kaligandu Kota Serang. Peneliti memberikan tes pemahaman soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik, soal *pre-test* diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai dan belum menggunakan media video pembelajaran didapatkan hasil bahwa untuk soal nomor 1 mendapat kategori “baik”, soal nomor 2 mendapat kategori “kurang”, soal nomor 3 mendapat kategori “sangat kurang” dan soal

nomor 4 mendapatkan kategori “kurang” dengan hasil nilai rata-rata 39,25 yang menunjukkan kategori pemahaman “kurang” dan tidak sesuai dengan KKM sebesar 75. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik belum memahami materi dan kurang lengkap dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan, pada tes pemahaman ini peneliti mendapatkan nilai terendah 20 dan tertinggi 85.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks lingkungan diakhir pembelajaran peneliti memberikan soal *post-test* kepada para peserta didik kemudian didapatkan hasil bahwa untuk soal nomor 1-3 mendapat kategori “sangat baik” dan soal nomor 4 mendapatkan kategori “cukup” hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik kurang lengkap dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata 83 yang menunjukkan kategori pemahaman “sangat baik” sesuai nilai KKM yaitu sebesar 75. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Chusnul (Fasyi, 2015) Nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media video menunjukkan hasil belajar lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi *hands move* dengan konteks

lingkungan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Kemudian untuk respon pengguna mendapatkan hasil rata-rata skor persentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik” dari respon guru kelas IV A dan hasil rata-rata skor persentase sebesar 93,18% dengan kriteria “sangat baik” dari respon peserta didik berdasarkan skor persentase yang didapat, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mendapat kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan pembahasan diatas, hal tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan ini “layak digunakan di lapangan”, karena dari hasil penilaian para ahli dan hasil respon penggunanya telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 86,19% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Hal ini menggambarkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks

Lingkungan ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

2. Respon siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan yang dikembangkan pada tahap uji coba produk yang melibatkan 20 orang siswa memperoleh nilai rata-rata skor persentase 93,18% dengan kriteria “sangat baik” dan Respon guru kelas IV A memperoleh nilai rata-rata skor persentase 100% dengan kriteria “sangat baik”.
3. Hasil dari tes pemahaman nilai pre-test mendapatkan skor terendah 20 dan skor tertinggi 85 dan nilai rata-rata 39,25% termasuk dalam kriteria “kurang” sedangkan hasil dari tes pemahaman nilai post-test mendapatkan skor terendah 75 dan skor tertinggi 100 dan nilai rata-rata 83% dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media video animasi *hands move* memberikan pemahaman kepada para peserta didik karena terjadi peningkatan pemahaman pada peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat dipergunakan pada pelajaran IPS, khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi berdasarkan Potensi Alam kelas IV semester 2 untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu anak agar dapat lebih

memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. (2014). *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Pasuruan: Pustaka Hulwa.
- Aripin. (2009). *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung: Oase Media.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275.
- Fasyi, M. C. Al. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(IV), 1–8.
- Golu, S. F. (2016). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bakalan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 692–702.
- Lanang, I. G., Kartika, A., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. G. N. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Lisnani, Ilma, R., & Somakim. (2013). Desain Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Fable “Dog Catches Cat” and Puzzle Tangram Di Kelas II SD. *Jurnal Kreano*, 4(1), 11–25.
- Mulyasa, E. (2015). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, VI(1), 26–34.
- N, S., A, S., & A, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada

- Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Aksioma Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, & Nurhidayat. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun 2015/2016*.
- Yulianti, Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Media Presentasi Visual dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Must: Journal Of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 231–242.