

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PRODUKSI ANIMASI PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT

Muhammad Ragil Kurniawan

Universitas Ahmad Dahlan, Jalan. Ageng Pemanahan, Yogyakarta

E-mail: *ragil.kurniawan@pgsd.uad.ac.id*

Abstract: *Development of Tutorial Video for the Production of Primary School Animated Learning use Microsoft Power Point. This study attempts to: (1) develop media tutorials in making of primary school animated learning use application Microsoft power point, (2) know feasibility media tutorials in making of primary school animated learning use application Microsoft power point. This is a Research and Development Research (R & D), which are generally through four stages, namely: study introduction, design development, product development, and product evaluation. Data collection was in the form of sheets of material validation, media experts and users to know the feasibility of video tutorial media. The product of the development is in the form of video tutorials media that can be stored in compact disk (CD). The research results show as follows: (1) media tutorial video developed was for teaching the ability for the production of simple animation in primary school learning, (2) evaluation results of material experts obtains a judgment 3.7 (good category) by inference worth to be used, (3) evaluation of media experts obtains a judgment 4.1 (good category) by inference worth to be used, (4) evaluation results by users get average 4.3 (very good category) by inference worth to be used.*

Abstrak: *Pengembangan Video Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Microsoft Power Point.* Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media tutorial pembuatan animasi pembelajaran Sekolah Dasar menggunakan aplikasi *microsoft power point*; (2) mengetahui kelayakan media tutorial pembuatan animasi pembelajaran Sekolah Dasar menggunakan aplikasi *microsoft power point*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang secara umum melalui empat tahapan, yaitu studi pendahuluan, pengembangan desain, pengembangan produk, serta evaluasi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media dan pengguna untuk mengetahui kelayakan media video tutorial. Produk dari pengembangan ini adalah berbentuk media video tutorial yang dapat disimpan dalam *Compact disk* (CD). Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) media video tutorial yang dikembangkan adalah untuk pembelajaran kemampuan produksi animasi sederhana pada materi pembelajaran sekolah dasar. (2) Hasil evaluasi ahli *materi* memperoleh penilaian 3,7 (kategori baik) dengan kesimpulan layak digunakan. (3) Hasil evaluasi ahli media memperoleh penilaian 4,1 (kategori baik) dengan kesimpulan layak digunakan. (4) hasil evaluasi pada pengguna memperoleh rerata skor sebesar 4,3 (kategori sangat baik) dengan kesimpulan layak digunakan.

Kata kunci: *video tutorial, animasi pembelajaran, microsoft power point*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi syarat penting dalam perwujudan tata nilai berkehidupan berbangsa. Pada pendidikan potensi diri dikembangkan agar peserta didik memiliki prinsip dan keterampilan. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyebutkan 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.” Dalam pendidikan, diatur pula kurikulum dan komponen-komponen yang berkaitan dengannya.

Mengacu pada Kurikulum 2013, SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Sistem pembelajaran tematik ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Pembelajaran tematik juga menuntut kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran. Media dan sumber belajar yang disediakan pemerintah pusat belum tentu sesuai dengan tema atau kondisi yang ada di daerah atau lokal tertentu. Kondisi ini menjadi wilayah guru untuk dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi atau kearifan lokal yang ada dalam sebuah daerah.

Penyusunan bahan dan media pembelajaran harus mengikuti prinsip “*developmentally appropriate practice*” yaitu pengembangan dengan menyesuaikan tingkat perkembangan. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dengan pembelajaran di Sekolah Menengah. Hal ini disebabkan karena karakteristik siswa SD masih berada pada operasional kongkret serta sedikit menuju berfikir abstrak (Samatowa, 2006: 7). Secara institusional tujuan pembelajaran di sekolah dasar lebih ke arah pengembangan potensi dasar para siswa SD, karena potensi dasar ini sangat diperlukan untuk belajar dan pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Ditengah kesibukan guru SD mempersiapkan kegiatan belajar mengajar, pemilihan atau penentuan media pembelajaran hendaknya tetap menjadi perhatian yang tidak dipandang sebelah mata. Degeng (2005: 116) menyebutkan interaksi antara peserta didik dengan medialah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Hal belajar terjadi dalam diri peserta didik ketika mereka berinteraksi dengan media dan karena itu tanpa media belajar tidak akan pernah terjadi. Bahkan tidak sedikit hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama keberhasilan seseorang peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dari berbagai jenis penelitian terdahulu diketahui bahwa yang menentukan hasil belajar pada hakikatnya bukan media itu sendiri. Keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan (Sutjiono, 2005: 82). Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut.

Tidak berarti bahwa semakin canggih media yang digunakan akan semakin tinggi hasil belajar atau sebaliknya.

Terdapat sejumlah pertimbangan dalam memilih media atau menentukan pembelajaran yang tepat, antara lain *Acces, Cost, Technology, Interaktivitas, Organization, dan Novelty* (Rusman, 2009: 159). Kemudahan akses (*aces*) menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh siswa. Pertimbangan pemilihan media berikutnya adalah biaya (*cost*). Pertimbangan ketiga dalam menentukan media adalah yang berhubungan dengan aspek teknologi (*technology*). Perlu diperhatikan apakah media yang dipilih teknologinya tersedia serta mudah dioperasikan. Pertimbangan keempat adalah aspek *interaktivitas*. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah (interaktifitas). Pertimbangan yang tidak kalah penting adalah dukungan organisasi (*organization*). Pertimbangan persetujuan pimpinan serta anggota sekolah menjadi pertimbangan yang bersifat organisasi. Pertimbangan terakhir adalah mengenai aspek kebaruan (*novelty*). Keenam pertimbangan pemilihan media tersebut jika disingkat menjadi akronim kata ACTION.

Berdasarkan pertimbangan ACTION dalam pemilihan media, maka power point menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan media power point sangat mudah diakses dan tidak membutuhkan biaya yang mahal dalam pengadaannya. *Microsoft power point* merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, dan lokakarya (Asyhar, 2012: 185). Menurut Miarso (2010: 164) media power point memiliki beberapa kelebihan diantaranya penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

Pada dasarnya aplikasi *microsoft power point* berfungsi untuk membantu user dalam menyajikan presentasi. Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap fasilitas *microsoft power point*, program ini dapat dimaksimalkan penggunaannya untuk membuat animasi sederhana dengan memasukkan unsur suara ataupun musik pendukung. Dengan demikian, aplikasi power point dapat menjadi alternatif pilihan para guru atau calon guru sekolah dasar sebagai aplikasi pembuatan media animasi sederhana.

Hal ini senada dengan analisis awal peneliti bahwa materi pembelajaran di sekolah dasar adalah materi dasar yang berbeda dengan materi pada sekolah tingkat lanjutan atau tingkat atas. Ini dikarenakan perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar pada hakikatnya baru dalam tingkat perkembangan operasional konkrit, sehingga bahan pembelajaran SD harus mampu menstimulasi terjadinya perkembangan aspek-aspek mental melalui informasi yang faktual, realistis dan objektif, sehingga memudahkan proses belajar siswa SD. Bahan pembelajaran SD hendaknya diupayakan agar dapat melayani semua kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang relatif lebih realistis dan objektif.

Namun demikian tidak sedikit materi pembelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan bantuan animasi. Beberapa materi yang menuntut penggunaan media animasi dalam pembelajaran adalah materi-materi yang bersifat mengandung unsur prosedur, mekanisme atau proses, khususnya tentang materi yang di luar jangkauan guru untuk mengaksesnya secara langsung. Beberapa contoh materi yang bersifat mekanisme, proses

ataupun prosedur yang terdapat dalam kurikulum 2013 dan hal tersebut jauh dari jangkauan guru adalah proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana. Beberapa materi lain yang berhubungan dengan proses namun kental dengan nuansa lokalitas diantaranya adalah, proses pembuatan garam (daerah pantai) dan proses pembuatan teh (daerah pegunungan) (Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2013).

Animasi pada dasarnya merupakan sebuah objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup (Tim Madcoms dalam Wibowo, 2013). Menurut Ardhi (dalam Samsudin dkk, 2011) kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan Reiber (dalam Asyhar, 2012) menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.

Jadi dengan kesederhanaan materi di tingkatan SD serta keberadaan fasilitas pembuatan animasi sederhana pada aplikasi *microsoft power point* maka aplikasi power point dapat menjadi jawaban sementara atas kebutuhan pembuatan media animasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Ramlan Silaban dan Desma Paima Sianturi menyebutkan bahwa penggunaan media power point dalam proses peningkatan hasil belajar menduduki peringkat tertinggi jika dibanding dengan penggunaan *macromedia flash* dan peta konsep. Beberapa potensi yang dimiliki oleh aplikasi power point mengindikasikan bahwa aplikasi power point layak untuk dijadikan salah satu referensi aplikasi pembuatan media animasi pembelajaran sederhana.

Keberadaan aplikasi power point yang dapat digunakan untuk memproduksi media animasi tidak banyak diketahui oleh para calon guru atau para guru SD. Hasil wawancara peneliti dengan beberapa mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar menyebutkan bahwa mayoritas mereka hanya mengetahui fasilitas power point sebagai media presentasi. Bahkan, hasil penelusuran peneliti menggunakan media pencarian video (*youtube*), tidak banyak ditemukan tutorial cara pembuatan media animasi menggunakan aplikasi power point. Yang banyak tersedia di jejaring internet adalah tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Keterbatasan referensi tutorial ini menjadi salah satu kendala bagi guru yang hendak belajar mandiri tentang trik pembuatan animasi menggunakan aplikasi *power point*.

Keterbatasan referensi tutorial pembuatan animasi menggunakan aplikasi power point ini menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan tutorial pembuatan animasi pembelajaran menggunakan aplikasi power point. Produk tutorial ini diharapkan dapat digunakan oleh para guru dan calon guru sekolah dasar untuk belajar secara mandiri tentang cara pembuatan media animasi sederhana menggunakan aplikasi power point.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis model pengembangan hasil adaptasi dari model Borg & Gall, Dick & Carey dan Alessi & Trollip (2003). Langkah-langkah pengembangan secara umum terdiri atas empat tahapan.

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa PGSD semester tujuh. Adapun teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *purposif sampling*. Subjek uji coba tersebut adalah mahasiswa yang belum pernah melakukan pengembangan media animasi pembelajaran sederhana menggunakan program *microsoft power point*.

Ujicoba produk dalam penelitian ini dilakukan kepada tiga orang Ahli diantaranya ahli media, ahli materi dan pengguna yaitu para mahasiswa calon guru sekolah dasar. Sesuai dengan subjek uji coba media, instrumen penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu kuesioner ahli materi, kuesioner ahli media dan kuesioner untuk pengguna. Guna mengukur kelayakan media yang dikembangkan, peneliti menggunakan intervalisasi data kelayakan media. Rumus serta susunan interval tersebut peneliti mengadopsi dari intervalisasi data kelayakan media oleh Sutrisno Hadi (1989:42).

Tabel 1
Tabel Interval Kelayakan media

Nilai	Kategori	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat Baik	$\bar{X}_i + 1,8 Sd_i < X$	$4,2 < X$
4	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sd_i$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sd_i$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$\bar{X}_i - 1,8 Sd_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sd_i$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sd_i$	$X \leq 1,8$

Pada penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal adalah pada kategori “Cukup”. Nilai kelayakan tersebut diperoleh dari tiga evaluator yaitu ahli materi, ahli media, dan uji lapangan atau mahasiswa. Sedangkan aspek yang dinilai terdiri dari tiga aspek, yaitu pada aspek pembelajaran, aspek isi/materi, serta aspek tampilan. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai kelayakan media diambil dari hasil evaluasi akhir oleh para evaluator. Berdasarkan tabel interval kelayakan media diatas, media dikatakan layak digunakan jika memasuki kriteria minimal “cukup”. Dengan istilah lain, jika penilaian akhir secara keseluruhan mendapat minimal nilai “cukup” oleh para ahli, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan

Pengembangan Media video tutorial diawali dengan melakukan studi pendahuluan pada bulan juli 2015. Studi pendahuluan terdiri atas studi pustaka dan studi lapangan. Adapun data yang diperoleh dari studi pendahuluan ini yaitu:

Berdasarkan studi pustaka terhadap teori-teori tentang video tutorial dan hasil penelitian terdahulu diketahui bahwa penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran memberikan manfaat yang begitu tinggi terhadap proses pembelajaran. Beberapa manfaat diantaranya meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Selain studi pustaka tentang kebermanfaatan multimedia, peneliti juga melakukan pemetaan tentang keberadaan program pengembangan animasi yang paling banyak tersedia di sekolah melalui hasil penelitian terdahulu. Hasil-hasil penelitian menunjukkan program *microsoft power point* merupakan program pengolahan animasi yang paling banyak tersedia di sekolah. Selain itu, aplikasi *microsoft power point* merupakan aplikasi yang sudah familiar bagi kebanyakan guru. Hanya saja aplikasi tersebut belum digunakan secara maksimal sesuai kapasitas yang dimiliki, yaitu sebagai salah satu program pengembang animasi sederhana.

Setelah dilakukan studi pustaka, dilanjutkan dengan studi lapangan guna melengkapi data yang telah diperoleh. Studi lapangan yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi di beberapa toko buku, observasi melalui mesin pencari, penyebaran angket terhadap pendidik dan calon pendidik sekolah dasar serta melakukan wawancara terhadap calon pendidik sekolah dasar. Hasil studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa:

- 1) Peneliti tidak banyak menemukan literatur tentang cara-cara mengembangkan animasi pembelajaran menggunakan program *microsoft power point*.
- 2) Dalam aplikasi mesin pencari (*search engine*) video *youtube* peneliti juga tidak banyak menemukan tutorial pengembangan animasi pembelajaran menggunakan *microsoft power point*. Peneliti hanya menemukan beberapa tutorial pengembangan animasi menggunakan program *microsoft power point* namun tidak sistematis atau dengan istilah lain hanya kasus per kasus.
- 3) Hasil penyebaran angket menyebutkan bahwa hampir semua responden belum pernah menggunakan aplikasi *microsoft power point* dalam pembuatan animasi pembelajaran. Mengenai informasi tentang kegunaan program *microsoft power point* sebagai pengembang animasi sederhana hanya sedikit (tidak lebih dari 40%) responden yang mengetahuinya. Jadi dapat ditarik kesimpulan sederhana bahwa dalam penerapan di dunia pendidikan aplikasi *microsoft power point* belum digunakan secara optimal sesuai kapasitas yang dimiliki program tersebut.
- 4) Hasil penyebaran angket ke beberapa guru menyebutkan bahwa semua sekolah tempat responden mengajar memiliki laboratorium komputer, meskipun beragam jumlahnya. Pada laboratorium komputer sekolah tersebut semuanya telah terinstall program *microsoft power point*.
- 5) Data angket berikutnya yaitu tentang keberadaan program *microsoft power point* di komputer pribadi para guru dan para calon guru sekolah dasar (mahasiswa PGSD). Hasil dari persebaran angket tersebut adalah semua guru dan mahasiswa yang memiliki komputer jinjing sendiri, di komputer jinjing mereka telah terinstall program *microsoft power point*.
- 6) Hasil wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar menyebutkan bahwa materi pembelajaran di sekolah dasar masih relatif dasar. Terlebih materi untuk peserta didik yang duduk di kelas bawah (kelas 1 sd 3).

Pengembangan Desain Pembelajaran

Pada tahap pengembangan desain pembelajaran, peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya adalah: (1) Melakukan pemetaan karakter materi-materi pembelajaran sekolah

dasar; (2) mengidentifikasi awal karakteristik pengguna media tutorial yaitu para guru sekolah dasar atau para calon guru sekolah dasar; (3) melakukan analisis dan melakukan pemetaan atas karakter beberapa fasilitas *microsoft power point* yang dapat digunakan sebagai pengembangan animasi pada materi sekolah dasar. (4) memilih dan menentukan materi yang dikembangkan sebagai contoh materi pengembangan; (5) mengembangkan dan memilih program pengembangan; dan (6) mengembangkan strategi pembelajaran yaitu media video dengan model penyajian dalam bentuk tutorial.

Pengembangan Produk

Produk media video tutorial ini dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*. Proses produksi media video ini diolah dalam program *Camtasia Studio 8* dan program-program pendukung seperti *Adobe Photoshop CS3*, dan *Corel DrawX3*. Adapun program *microsoft office* yang digunakan adalah *microsoft office* edisi tahun 2010. Proses produksi tersebut dapat berjalan dengan lancar, cepat, dan lebih tertata karena didasarkan pada *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya dan kesiapan bahan-bahan yang diperlukan yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Pengembangan produk media tutorial peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya adalah: (1) membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai tampilan atau gambaran suatu media video tutorial yang akan diproduksi; (2) mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan diantaranya adalah materi-materi tentang proses, prosedur, dan mekanisme yang diajarkan di sekolah dasar; (3) menyiapkan materi pendukung seperti menyiapkan musik instrumen; mencari dan mengumpulkan *sound effect* seperti efek suara petir, hujan dll; mengumpulkan beberapa gambar yang mendukung materi pembelajaran di sekolah dasar; (4) menentukan program yang digunakan dalam membuat media video tutorial yaitu *Camtasia Studio 8* serta program *microsoft power point* edisi tahun 2010 sebagai materi aplikasi yang diajarkan; (5) perakitan atau penggabungan bahan-bahan menggunakan program *Camtasia Studio 8* sehingga menghasilkan multimedia interaktif awal; dan (6) melakukan pengemasan ke dalam CD untuk mempersiapkan langkah selanjutnya yaitu melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Data Ujicoba Produk

Pada tahap evaluasi media tutorial ini meliputi uji alpha dan uji beta yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas kelayakan media video tutorial yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian untuk uji alpha dan uji beta menggunakan skala likert.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji alpha diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 2
Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap
Media tutorial pada Uji Alpha

No	Aspek	Skor
1	Pembelajaran	3,7
2	Isi atau Materi	3,6
Rerata		3,7

Rerata skor penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran adalah 3,7 (baik). Secara rinci dari tujuh butir indikator aspek pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut.

Tiga indikator mendapatkan rata-rata nilai cukup yaitu indikator kejelasan tujuan pembelajaran, indikator kejelasan petunjuk penggunaan serta indikator keragaman referensi contoh yang diberikan. Tiga indikator berikutnya mendapatkan penilaian baik, diantaranya indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, indikator kesesuaian contoh dengan materi pembelajaran sekolah dasar, serta indikator kesesuaian masing-masing contoh dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan satu indikator lainnya mendapatkan penilaian sangat baik. Satu indikator tersebut adalah indikator kesesuaian masing-masing contoh dengan materi inti.

Kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji alpha ditinjau dari aspek materi atau isi diketahui bahwa rerata skor penilaian oleh pengguna adalah 3,6 (baik). Secara rinci rerata perolehan delapan butir indikator aspek materi/isi diperoleh hasil sebagai berikut. Tiga Indikator memperoleh penilaian cukup, yaitu indikator kedalaman materi, indikator ketepatan pemilihan atau penempatan gambar, serta indikator teknik pemberian contoh. Lima indikator lain dalam aspek materi ini mendapatkan penilaian baik. Lima indikator tersebut adalah: indikator kejelasan materi/konsep, indikator penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep dan materi, indikator urutan materi dalam tutorial, indikator pemilihan bahasa dalam gaya penuturan serta indikator kecepatan ritme penyampaian materi.

Jadi, penilaian secara keseluruhan oleh ahli materi terhadap kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar yang dikembangkan dapat disimpulkan baik. Adapun rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek pembelajaran memperoleh rerata sebesar 3,7 (baik), aspek materi atau isi memperoleh rerata sebesar 3,6 (baik). Nilai secara keseluruhan dari hasil penilaian ahli materi adalah 3,7 atau dengan kategori “*Baik*”.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji alpha diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 3
Rekap Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media terhadap
media video tutorial pada Uji Alpha

No	Aspek	Skor
1	Pemrograman/ <i>Usability</i>	3,86
2	Tampilan	4,00
Rerata		3,93

Rerata skor penilaian ahli media ditinjau dari aspek pemrograman adalah 3,86 (baik). Secara rinci dari tujuh butir indikator aspek pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut. Dua indikator mendapatkan rata-rata nilai cukup yaitu indikator petunjuk penggunaan serta indikator kemudahan akses program. Empat indikator lain dalam aspek materi ini mendapatkan rerata penilaian baik. Empat indikator tersebut adalah: indikator kemudahan akses aplikasi program yang digunakan, indikator kemudahan akses tombol navigasi, indikator kemudahan akses menu sajian, serta indikator efisiensi pemilihan program untuk digunakan dalam menjelaskan materi. Sedangkan satu indikator lain mendapatkan penilaian sangat baik yaitu indikator kemudahan operasionalisasi program.

Kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji alpha ditinjau dari aspek tampilan diketahui bahwa rerata skor penilaian oleh pengguna adalah 4,0 (baik). Secara rinci rerata perolehan duabelas butir indikator aspek tampilan diperoleh hasil sebagai berikut. Tiga indikator memperoleh rerata penilaian cukup, yaitu indikator kejelasan teks/narasi/suara, indikator keberagaman contoh yang diberikan, serta indikator keseimbangan antara narasi dan *background*. Enam indikator berikutnya mendapatkan penilaian baik. Enam indikator tersebut adalah: indikator kejelasan sasaran, indikator kejelasan/resolusi program, indikator keseimbangan antara narasi dan *sound effect*, indikator keteraturan penyampaian antar seri tutorial, indikator tata letak, serta indikator kejelasan/kekhususan navigasi (kursor). Tiga indikator terakhir dalam aspek tampilan ini mendapatkan penilaian sangat baik. Ketiga indikator tersebut yaitu: indikator teknik pemberian contoh, indikator kesesuaian contoh yang diberikan dengan materi utama, serta indikator kemudahan/kejelasan memahami alur presentasi.

Jadi, penilaian secara keseluruhan oleh ahli media terhadap kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar yang dikembangkan dapat disimpulkan baik. Adapun rincian rerata dari setiap aspek yaitu aspek Perograma memperoleh rerata sebesar 3,86 (baik) dan aspek tampilan memperoleh rerata sebesar 4,0 (baik). Nilai secara keseluruhan dari hasil penilaian ahli materi adalah 3,9 atau dengan kategori “*Baik*”.

Tabel 4
Rekap Rerata Hasil Validasi Mahasiswa PGSD Terhadap
Media Video Tutorial pada Uji Beta

No	Aspek	Skor
1	Pembelajaran	4,4
2	Materi	4,3
3	Media	4,1
Rerata		4,3

Berdasarkan hasil penilaian dari pengguna/peserta didik terhadap kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji beta ditinjau dari aspek pembelajaran diketahui bahwa rerata skor penilaian oleh pengguna adalah 4,4 (sangat baik). Secara rinci dari 6 butir indikator aspek pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut. Empat indikator mendapatkan rata-rata nilai

baik yaitu indikator kejelasan tujuan pembelajaran, indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, indikator keragaman referensi contoh yang diberikan serta indikator kebebasan memilih materi. Sedangkan dua indikator lainnya mendapatkan rata-rata penilaian sangat baik. Dua indikator tersebut adalah indikator kejelasan petunjuk penggunaan serta indikator kesesuaian contoh dengan materi inti.

Kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji beta ditinjau dari aspek materi atau isi diketahui bahwa rerata skor penilaian oleh pengguna adalah 4,3 (sangat baik). Secara rinci rerata perolehan tujuh butir indikator aspek materi/isi diperoleh hasil sebagai berikut. Satu indikator memperoleh rerata penilaian cukup, yaitu indikator kedalaman materi. Tiga indikator lain dalam aspek materi ini mendapatkan rerata penilaian baik, tiga indikator tersebut adalah: indikator ketepatan pemilihan gambar, indikator penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi, serta indikator kecepatan ritme penyampaian materi. Tiga indikator terakhir yang ada dalam aspek materi mendapatkan rerata penilaian sangat baik. Ketiga indikator tersebut adalah indikator kejelasan materi, indikator urutan materi dalam tutorial serta indikator pemilihan bahasa dalam gaya penuturan.

Kualitas kelayakan media Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan *Microsoft Power Point* pada uji beta ditinjau dari aspek media diketahui bahwa rerata skor penilaian oleh pengguna adalah 4,1 (baik). Secara rinci rerata perolehan tujuh butir indikator aspek materi/isi diperoleh hasil sebagai berikut. Satu indikator memperoleh rerata penilaian cukup, yaitu indikator kejelasan teks/narasi/suara. Empat indikator lain dalam aspek media ini mendapatkan rerata penilaian baik. Keempat indikator tersebut adalah: indikator kejelasan resolusi gambar, indikator teknik pemberian contoh, indikator keseimbangan antara narasi dan sound efek, serta indikator kejelasan navigasi. Dua indikator terakhir yang ada dalam aspek media mendapatkan rerata penilaian sangat baik. Kedua indikator tersebut adalah indikator kemudahan operasionalisasi program serta indikator kemudahan memahami alur presentasi isi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Prosedur pengembangan media video tutorial melalui empat tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk dan evaluasi produk sehingga menghasilkan media tutorial yang layak sebagai media tutorial pengembangan animasi berbasis *Microsoft Power Point*.

Kualitas media tutorial pengembangan animasi sederhana berbasis *Microsoft Power Point* untuk materi pembelajaran di sekolah dasar tergolong layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penilaian oleh ahli materi sebesar 3,7 (kategori baik) dan ahli media sebesar 3,9 (kategori baik) pada saat uji alpha. Selain uji alpha media tutorial pengembangan animasi sederhana berbasis *Microsoft Power Point* untuk materi pembelajaran ini juga telah melewati uji beta yang dilakukan oleh calon pengguna oleh pengguna yang dalam hal ini mahasiswa PGSD UAD dengan hasil nilai rerata sebesar 4,3 (sangat baik).

DAFTAR RUJUKAN

- Arief, S, dkk. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P. (2003). *Educational research. An introduction (7th ed.)* New York: Longman.
- Kemp, J.& Dayton, D.K., (1985). *Planing and producing instructional media (5th ed)*. New York: Harper & Row Publisher Cambridge.
- Krajewski, Lee J. & Ritzman, Larry P. (2002). *Operation management: Strategy and analysis (6th ed.)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Miarso, Y. (2010). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta.
- Reigeluth, C. H. (1983). *Instructional-design theories and models: an overview of their current status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rusman. (2009). *Managemen kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutjiono, T, W A. (2005). Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal pendidikan Penabur – No.04/Th.IV/juli 2005*. Hal 76 – 84.
- Wibisono, E, J. (2013). Media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Informatika dan Komputer (Online)* Vol.2, no. 1.
- Winarno, dkk. (2009). *Tehnik evaluasi multimedia pembelajaran: Panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan*. Genius Prima Media.
- Yunanto, S, J. (2004). *Sumber belajar anak cerdas*. Jakarta: Grasindo.