



Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi di SD

Vera Rachmidiana¹, Erwin Rahayu Saputra²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia
Correspondence: verarachmi@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to show the results of the development and describe the animated video learning media for thematic learning of class III in elementary schools, so that it can be a solution to problems related to the lack of teachers' ability to utilize ICT learning media and students' learning interest in learning activities in elementary schools. The product developed in this study is video-based ICT learning media with reference to the characteristics of the 2013 Curriculum. The method used in this study was development research. As for developing ICT learning media products, it uses the ADDIE model type which includes five steps, namely: The stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The target of the product trial was shown to class III students at SDN 1 Cigembor. Based on the results of the validation questionnaire by the class III homeroom teacher, the qualifications were very good, and the results of the student response questionnaire showed a very good response to the development of video animation-based ICT learning media.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 02 Mei 2024

First Revised 08 Jul 2024

Accepted 18 Ags 2024

First Available online 01 Nov 2024

Publication Date 01 Nov 2024

Keyword:

Learning media

ICT

Animated videos

1. PENDAHULUAN

Dalam suatu sistem pembelajaran di kelas tidak terlepas dari adanya peran media sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka sebaiknya seorang guru perlu berinovasi dan memanfaatkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan pemahaman peserta didik dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar, yaitu peserta didik (Sebayang, 2019). Dengan adanya media pembelajaran maka diharapkan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian serta kemauan peserta didik yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya sendiri (Julia et al., 2022).

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan kesenangan dan membangkitkan minat peserta didik serta dapat membawa pengaruh-pengaruh positif, terlebih lagi jika sasaran penggunaan media pembelajaran ditunjukkan untuk usia anak sekolah dasar (SD). Peserta didik sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu peserta didik kelas rendah dan kelas tinggi. Peserta didik kelas rendah merupakan peserta didik yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun, sedangkan untuk peserta didik kelas tinggi berada pada tingkatan kelas empat, lima, dan enam dengan rentang umur 9-13 tahun. Meskipun pada dasarnya berada pada fase perkembangan yang sama namun terdapat perbedaan yang harus diketahui oleh guru sekolah dasar agar dapat menyusun pembelajaran yang sesuai, terutama pada peserta didik kelas rendah (Zulvira et al., 2021).

Peserta didik kelas rendah memerlukan perhatian yang lebih banyak dibandingkan peserta didik kelas tinggi, hal tersebut dikarenakan peserta didik kelas rendah masih tergolong memiliki konsentrasi yang lemah dan berada pada masa operasional kongkret. Pada masa ini peserta didik akan menampilkan perilaku belajar sebagai berikut, a) Memandang secara objektif dengan memandang suatu objek ke objek lain secara reflektif dan mampu memandang banyak unsur secara serentak; b) Proses berpikir dilakukan secara operasional; c) Mengelompokkan benda secara operasional; d) Melihat keterhubungan aturan, prinsip serta mampu memanfaatkan hubungan sebab dan akibat; dan e) Memahami konsep luas, berat, panjang, lebar dan substansi (Zulvira et al., 2021). Dengan begitu, seorang guru harus mampu memilah dan memilih media pembelajaran apa yang cocok digunakan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Saat ini pembelajaran yang dilakukan di SD kelas rendah adalah pembelajaran tematik. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang standar proses pada kurikulum 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran di SD dilaksanakan melalui pendekatan tematik-integratif. Materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema tertentu dan tidak lagi terfokus pada mata pelajaran (Anugraheni & Kristin, 2018). Mata pelajaran yang dimuat adalah Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, PJOK, dan SBdP. Kurikulum 2013 sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai instrument untuk mengarahkan peserta didik menjadi: a) Manusia berkualitas yang mampu aktif dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; b) Manusia terdidik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan c) Warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab (Kemendikbud, 2014). Untuk menyeleraskan karakteristik peserta didik dengan pembelajaran kurikulum 2013 maka dalam penyampaian materi akan lebih bermakna dan mudah dipahami dengan

adanya media yang digunakan juga diharapkan dapat membantu guru untuk mengaitkan berbagai muatan pelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan masih bersifat konvensional, media tersebut diantaranya modul ajar, papan tulis, buku teks, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, serta media massa seperti koran, majalah, dan radio (Julia et al., 2022). Namun, dengan adanya perkembangan zaman, maka teknologi yang semakin canggih perlu dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru, salah satunya adalah dengan menggunakan kemajuan tersebut untuk dijadikan media pembelajaran berbasis ICT. ICT atau *Information and Communication Technology* yaitu suatu teknologi ataupun sistem yang mampu mereduksi berbagai batasan ruang dan waktu agar bisa memindahkan, mengambil, menyajikan, menganalisis, menyimpan, serta menyampaikan informasi data menjadi suatu informasi yang penting (Sitompul et al., 2022).

Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi dan informasi maka kedua hal tersebut merupakan dua komponen utama dalam ICT. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi) berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan akses yang lebih luas dan interaktif bagi siswa dalam memahami materi pelajaran (Miftah, 2022; Sobiruddin et al., 2020). Media pembelajaran berbasis ICT adalah media pembelajaran yang memadukan komponen-komponen yang terdapat pada ICT (Tetambe, 2021) atau media yang bersifat interaktif dikarenakan dengan menggunakan media tersebut peserta didik tidak hanya menyimak materi, atau hanya memperhatikan penyajian maupun objek melainkan dalam penggunaan media tersebut akan terjadi interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran (Harsiwi dan Arini, 2020; Luh dan Bagus, 2021). Media pembelajaran berbasis ICT ini diantaranya komputer, CD, DVD, video interaktif, internet, sistem multimedia, konferensi video, dan video animasi (Julia et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa (Hapsari & Zulherman, 2021; Safitri & Titin, 2021; Sari & Yatri, 2023).

Beberapa SD memang sudah menerapkan media pembelajaran berbasis ICT, namun terdapat juga beberapa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Hal tersebut dikarenakan beberapa alasan, diantaranya seperti a) Kurangnya waktu dalam membuat persiapan; b) Kesulitan mendapatkan media yang tepat mengajar; c) Tidak adanya akses internet yang dapat menjangkau sekolah; d) Kurangnya keterampilan guru dalam mendesain dan menggunakannya dalam pembelajaran; e) Kurang meratanya media teknologi baik yang dimiliki oleh peserta didik maupun sumber belajar di sekolah yang kurang memadai, f) kurangnya biaya dan lain sebagainya. Problematika ini tidak akan terjadi jika setiap individu guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam bidang media pembelajaran (Tetambe, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ICT berbasis video animasi untuk peserta didik kelas III pada mata pelajaran tematik Tema 7 "Perkembangan Teknologi" Sub tema 1 "Perkembangan Teknologi Produksi Pangan" di SDN 1 Cigembor. Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Relis Agustien, 2018) sedangkan animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna (Mayang Ayu Sunami, 2021). Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara (Mashuri, 2020). Melalui video animasi dapat memvisualisasikan materi sehingga

penyampaikan bersifat dinamis sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh [Delila Khoiriyah Mashuri \(2020\)](#) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*". Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran video animasi dinilai praktis saat diterapkan di lapangan dengan predikat 'A' berdasarkan konversi tingkat pencapaian. Berdasarkan hasil angket, respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi sangat positif baik dari skala kecil dan juga mandiri dengan perolehan presentase skor sebesar 90%. Peserta didik terlihat sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Selain itu juga diperkuat dengan adanya penelitian lain yang dilakukan oleh Indah [Mafazatin Nailiah \(2022\)](#) dengan judul "*Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*". Hasil penelitian ini adalah terkembangnya media pembelajaran ICT berbasis video animasi melalui Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD. Dari hasil validasi implementasi, media pembelajaran ICT berbasis video animasi melalui Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD diperoleh hasil layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu maka peneliti melakukan pembaharuan dengan menggabungkan dua aplikasi yaitu Canva dan iMovie untuk membuat media pembelajaran ICT berbasis video animasi. Pembaharuan lainnya yaitu terletak pada mata pelajaran, jenjang peserta didik, dan sasaran sekolah. Mata pelajaran yang dijadikan materi untuk pembuatan video animasi adalah Tema 7 "Perkembangan Teknologi" Sub tema 1 "Perkembangan Teknologi Produksi Pangan" dengan difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III di SDN 1 Cigembor. Melalui penggunaan video animasi yang diberikan kepada peserta didik diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan dapat memunculkan sisi kreatif peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Melalui penelitian ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran ICT berbasis video animasi pada pelajaran tematik yaitu Tema 7 "Perkembangan Teknologi" Sub tema 1 "Perkembangan Teknologi Produksi Pangan" untuk peserta didik kelas III SD. Adapun dalam mengembangkan produk media pembelajaran ICT ini menggunakan jenis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) yang terdiri dari lima tahap yaitu: 1) Analisis (analyze); 2) Perancangan (design); 3) Pengembangan (development); 4) Implementasi (implementation), dan 5) Evaluasi (evaluation).

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada peserta didik dan analisis kurikulum yang digunakan. Pada analisis kebutuhan, peneliti menganalisis terkait jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang sekiranya perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan perancangan video animasi berbasis audiovisual yang akan dikembangkan. Desain produk dibuat dengan menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan/penyusunan media video animasi.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran video animasi melalui website dengan PC atau aplikasi melalui gawai sehingga pada tahap ini merupakan penggabungan antara dua aplikasi yaitu Canva dan iMovie serta penggabungan materi berupa teks, gambar atau animasi, serta audio yang diperlukan dalam pembuatan video animasi yang dirancang oleh peneliti.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, video animasi mulai diimplementasikan. Uji coba ke lapangan terhadap video animasi yang telah dikembangkan mulai dilakukan, sehingga dalam tahap dilakukan uji coba lapangan pada pembelajaran tematik Tema 7 “Perkembangan Teknologi” Sub tema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” di kelas III SD nantinya akan diperoleh respon dari peserta didik dan tingkat validasi oleh guru wali kelas III di SDN 1 Cigembor dalam penerapannya.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui tentang kualitas dan melihat kelayakan terkait produk media pembelajaran ICT yang telah dikembangkan. Dengan demikian, dalam tahap ini dilakukan perbaikan produk yang telah dikembangkan dari hasil implementasi di lapangan melalui validasi dari guru wali kelas III di SDN 1 Cigembor dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut ini.

Hasil Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran tematik yang telah dilaksanakan sebelumnya di kelas III SDN 1 Cigembor belum pernah menerapkan media pembelajaran ICT khususnya berbasis video animasi. Dengan begitu alasan utama peneliti mengembangkan media pembelajaran ICT berbasis video animasi adalah memberikan kesan pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran di kelas terkesan menarik dan menyenangkan, karena pada dasarnya karakteristik peserta didik di kelas III SDN 1 Cigembor memiliki fokus dan perhatian yang pendek sehingga minat dalam pembelajaran cenderung rendah. Disamping itu, guru wali kelas belum pernah menerapkan media pembelajaran ICT melainkan konvensional dan hanya mengandalkan pada buku paket saja dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan dan waktu dalam pembuatan media pembelajaran berbasis ICT.

Sementara pada tahap analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan saat ini masih menggunakan kurikulum 2013, sehingga rangkaian pembelajaran masih dimuat dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diantaranya memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memilih mata pelajaran tematik tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013 dan juga merupakan tema pembelajaran yang sedang diajarkan saat ini di kelas III SDN 1 Cigembor. Dengan begitu, adanya pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang

disajikan diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan fokus peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Hasil Perancangan (*Design*)

Langkah awal yang dilakukan dalam tahapan perencanaan adalah dengan menyusun RPP sehingga dapat memudahkan dalam pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi karena telah memuat adanya KD, tujuan pembelajaran, serta bahan materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran video animasi. Adapun tahapan perancangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Penentuan Kompetensi Dasar (KD)

Dikarenakan mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran tematik memuat beberapa mata pelajaran, maka peneliti memfokuskan pada satu mata pelajaran saja. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi hanya KD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan begitu KD tersebut dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. KD Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1 Mengidentifikasi perkembangan teknologi pangan dengan benar.
	3.6.2 Mengelompokkan produk dari teknologi pangan dengan tepat.
4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1 Menemukan kata yang berkaitan dengan teknologi pangan dengan tepat.
	4.6.2 Melengkapi kalimat rumpang yang berkaitan dengan teknologi produksi pangan dengan tepat.

2. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran yang menjadi tujuan utama dalam pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi perkembangan teknologi pangan setelah peserta didik melihat video animasi dengan tepat.
- 2) Peserta didik dapat mengelompokkan produk dari teknologi pangan setelah peserta didik mengetahui perkembangan teknologi pangan sebanyak lima produk.
- 3) Peserta didik mampu menemukan kata yang berkaitan dengan teknologi pangan setelah peserta didik melihat video animasi dengan tepat.
- 4) Peserta didik dapat melengkapi kalimat rumpang setelah peserta didik memahami kata-kata yang berkaitan dengan teknologi pangan dengan tepat.

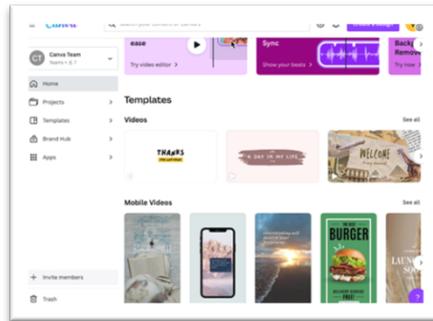
3. Perancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang dibuat peneliti merupakan media pembelajaran audiovisual yang dibuat melalui aplikasi Canva dan iMovie. Dalam pengembangannya, peneliti menginput materi ke dalam aplikasi canva dengan menggunakan template video yang tersedia. Dalam aplikasi canva peneliti menginput teks bacaan materi yang telah dimuat dalam RPP tentang perkembangan teknologi produksi pangan, animasi atau gambar yang masih berhubungan dengan pangan, serta audio untuk menjelaskan materi yang dicantumkan. Sedangkan untuk aplikasi iMovie peneliti gunakan untuk mengisi

background video animasi setelah pembuatan video dan materi dalam aplikasi canva telah selesai.

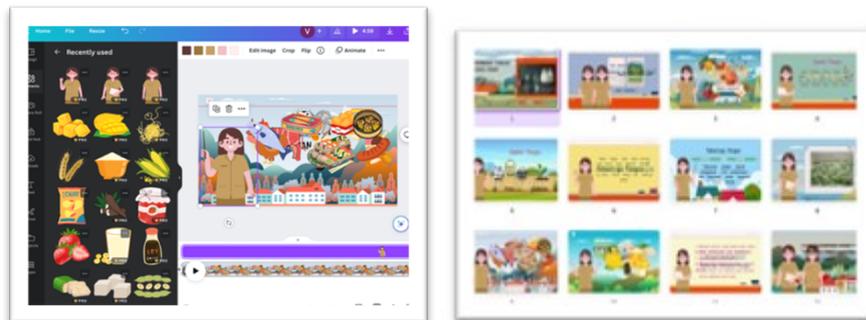
Adapun perancangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang dibuat melalui aplikasi Canva dan iMovie dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Membuka aplikasi canva dengan cara *log-in* akun terlebih dahulu, kemudian pilih video dalam tampilan canva untuk dijadikan video animasi.



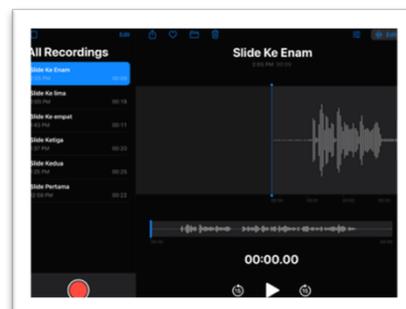
Gambar 1. Tampilan desain video aplikasi Canva

- 2) Memilih template yang tersedia untuk dijadikan desain video, kemudian memasukkan bahan materi dengan menyesuaikan teks, bentuk font, animasi atau gambar, serta gerakan atau animasi perubahan slide setiap tayangan yang tersedia pada aplikasi Canva.



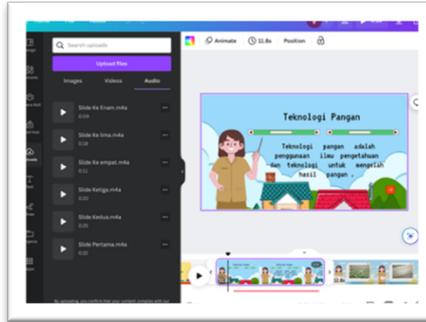
Gambar 2. Proses pemilihan gambar atau animasi

- 3) Dikarenakan peneliti tidak menggunakan audio langsung pada canva, maka langkah selanjutnya adalah merekam audio yang berisikan penjelasan materi dengan menggunakan aplikasi Voice Memos.



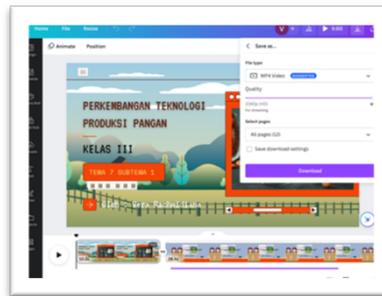
Gambar 3. Perekaman audio penjelasan materi pembelajaran

- 4) Audio yang telah terekam kemudian dimasukkan dan disesuaikan ke dalam desain video, sehingga menghasilkan audio yang sesuai dengan penjelasan materi dalam tayangan video animasi.



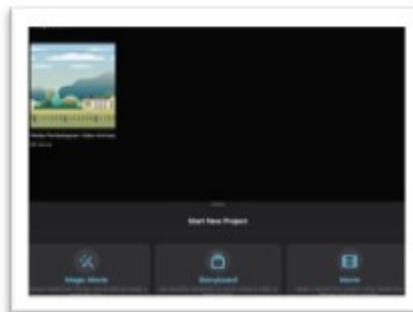
Gambar 4. Pemasukkan audio ke dalam desain video

- 5) Unduh atau bagikan desain video animasi dengan format MP4 dengan mengklik tombol unduh dan memilih video MP4.



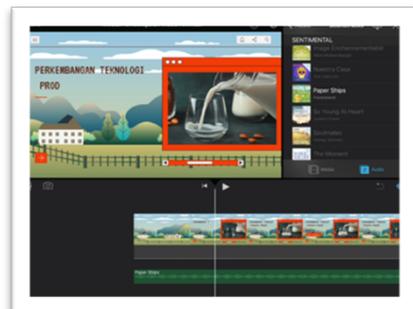
Gambar 5. Proses mengunduh video MP4

- 6) Buka aplikasi iMovie, kemudian klik movie dan masukkan video MP4 yang telah diunduh dari aplikasi Canva. Klik tanda panah (+) kemudian klik audio dan soundtracks.



Gambar 6. Pemasukkan video animasi pada aplikasi iMovie

- 7) Tambahkan salah satu background yang akan digunakan, kemudian unduh kembali dengan mengklik tombol panah dan klik tombol save video.



Gambar 7. Penambahan background pada aplikasi iMovie

Hasil Pengembangan (*Development*)

Sebagai media pengembangan, media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang dibuat oleh peneliti merupakan hasil dari rancangan dengan menggabungkan dua aplikasi yaitu Canva dan iMovie. Selain itu, dalam tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti dilakukan dengan penggabungan antara materi berupa teks, animasi atau gambar yang berhubungan dengan materi, serta audio penjelasan materi dengan menggunakan desain video yang termuat dalam aplikasi canva. Untuk aplikasi iMovie digunakan untuk pemilihan backsound tambahan yang digunakan dalam video animasi.

Hasil Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahapan implementasi, media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang telah dibuat peneliti diberikan kepada peserta didik kelas III SDN 1 Cigembor secara luring atau dilakukan di dalam kelas. Penayangan tersebut dilakukan dengan alat bantu laptop dan proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah. Implementasi media pembelajaran ICT berbasis video animasi berdurasi 5 menit dengan pembelajaran 2 x 40 menit. Adapun dokumentasi dari implementasi penggunaan dan penayangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Implementasi media pembelajaran di kelas III SDN 1 Cigembor

Selain dilaksanakan secara luring atau dilakukan di dalam kelas, peneliti juga membagikan video animasi melalui *google drive* kepada guru wali kelas III. Dengan demikian, guru dan peserta didik dapat mengakses media pembelajaran ICT berbasis video animasi secara *online* maupun *offline* dan dapat digunakan dimana pun dan kapan pun secara berulang-ulang. Media pembelajaran ICT berbasis video animasi dapat diakses melalui gawai maupun laptop. Dengan begitu, dalam penggunaannya menjadi efisien dan efektif, sehingga diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar materi yang sedang diajarkan dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah mengimplementasi media pembelajaran di kelas, peneliti menunjuk guru wali kelas III SDN 1 Cigembor untuk melakukan validasi dengan mengisi beberapa aspek penilaian yang diajukan berbentuk kuesioner *check list*. Kuesioner tersebut berisikan lima aspek dengan format pengisian memberi tanda ceklis (√) dengan rentang penilaian 1 (kurang baik), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), dan 5 (Sangat baik). Adapun hasil validasi tersebut dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Penilaian (validasi) guru wali kelas III di SDN 1 Cigembor

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan.					✓
2	Tingkat Kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas.				✓	
3	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa lain dan atau alat bantu mengajar bagi guru.					✓
4	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah.				✓	
5	Tingkat kontekstual dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait.					✓

Hasil dari kuesioner yang diajukan menunjukkan tingkat validasi bahwa media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang dikembangkan peneliti menunjukkan kualifikasi yaitu sangat baik dalam aspek kemudahan penggunaan, kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru, serta tingkat kontekstual dengan penerapan/ aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait. Sedangkan untuk meningkatkan minat dan mendorong kemampuan untuk berpikir kritis peserta didik masih tergolong baik karena pertanyaan pemantik yang masih sedikit dan sisanya berupa penjelasan materi. Namun dengan demikian, secara keseluruhan tingkat validasi yang telah guru wali kelas III SDN 1 Cigembor berikan menunjukkan kualifikasi yaitu sangat baik.

Selain melakukan validasi terhadap guru wali kelas, peneliti juga menunjuk peserta didik di kelas III SDN 1 Cigembor untuk merefleksikan terhadap media pembelajaran ICT berbasis video animasi. Sama halnya dengan guru, bentuk refleksi yang ditunjukkan berbentuk kuesioner *check list*. Kuesioner tersebut berisikan lima aspek dengan format pengisian memberi tanda ceklis (✓) sesuai dengan perasaan yang mereka alami pada saat penggunaan media pembelajaran di kelas. Adapun hasil pengisian kuesioner tersebut dapat ditunjukkan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Respon peserta didik di kelas III SDN 1 Cigembor

No	Aspek	Setuju	Tidak Setuju
1	Melalui media pembelajaran video animasi mudah memahami materi pada tema 7 subtema 1.	17 orang	-
2	Media pembelajaran video animasi sangat inovatif untuk pembelajaran.	17 orang	-
3	Melalui media pembelajaran video animasi minat dan ketertarikan dalam pembelajaran menjadi meningkat.	13 orang	4 orang

No	Aspek	Setuju	Tidak Setuju
4	Media pembelajaran video animasi yang disajikan menarik dan tidak membosankan.	17 orang	-
5	Menggunakan media pembelajaran video animasi sangat efektif dan efisien dalam pembelajaran	17 orang	-

Berdasarkan hasil kuesioner, 17 peserta didik dari total keseluruhan di kelas III SDN 1 Cigembor menyukai pembelajaran Tema 7 Subtema 1 dengan menggunakan media pembelajaran ICT berbasis video animasi. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa 17 peserta didik setuju bahwa melalui media pembelajaran ICT berbasis video animasi mereka paham dengan materi, bersifat inovatif, menarik, tidak membosankan, dan juga efektif dan efisien dalam pembelajaran.

Namun, sebanyak 4 peserta didik dari total keseluruhan tidak setuju dengan aspek ketertarikan dalam pembelajaran menjadi meningkat. Alasan tersebut dikarenakan mereka belum terbiasa menggunakan media pembelajaran ICT dalam pembelajaran di kelas serta durasi video animasi yang dibuat oleh peneliti memiliki durasi waktu yang sebentar/ kurang lama. Dengan begitu, dilihat dari respon peserta didik secara keseluruhan merespon dengan sangat baik terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 1 “Perkembangan Teknologi Produksi Pangan” kelas III di SDN 1 Cigembor dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut merupakan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas III. Hal tersebut dipertegas dari hasil tahapan analisis bahwa setiap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas III SDN 1 Cigembor belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh guru wali kelas. Berdasarkan hasil kuesioner validasi oleh guru wali kelas III menunjukkan kualifikasi sangat baik dan hasil kuesioner respon peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik pula terhadap pengembangan media pembelajaran ICT berbasis video animasi.

Saran yang dapat diberikan adalah untuk guru wali kelas III di SDN 1 Cigembor disarankan untuk mencoba mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT lainnya berdasarkan banyaknya referensi yang tersedia di era zaman nya perkembangan teknologi. Untuk penelitian lainnya perlu pengembangan dan penerapan lebih lanjut lagi terkait media pembelajaran berbasis ICT baik itu video animasi maupun lainnya yang dapat diimplementasikan khususnya di kelas III SDN 1 Cigembor. Dikarenakan media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang dibuat oleh peneliti hanya dilakukan validasi dari guru wali kelas saja, maka disarankan untuk penelitian berikutnya dilakukan validasi kepada ahli media pembelajaran.

5. REFERENSI

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.
- Anugraheni, I., & Kristin, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas IV Tema 9 Subtema 1. *PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana*, 8(3), 285–292.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1237>
- Harsiwi, U. B., Dan Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Julia, C., Saputra, E. R., & Wiranti, D. A. (2022). PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 4, 449–457.
- Luh, N. S. D. P., Dan Bagus, I. M. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Miftah, M. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/10.54259/DIAJAR.V1I3.900>
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8-15.
- Safitri, E., & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/JIPPMAS.V1I2.12>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/EJIP.V2I3.381>
- Sebayang, Gabriela Anjelika Br (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis IT*. In: Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, 2019, Universitas Negeri Medan.

- Sitompul, N. W. A., Nasution, M. I. P., & Sundari, S. S. A. (2022). ANALISIS ISU SOSIAL DALAM PEMANFAATAN ICT PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI SUMBER INFORMASI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5), 6031–6034.
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi Guru RA di Pandeglang-Banten dalam Memanfaatkan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13–20.
<https://doi.org/10.30656/JPMWP.V4I1.1892>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Tetambe, A. G., & Dirman, D. (2021). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 80-100.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.