

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022

Ratni Tahyun¹, Dwi Intan Hastuti², Sintayana Muardini³, Sukron Fujiaturrahman⁴,
Bq. Desi Milandari⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

ratnitahyun@gmail.com

Keywords:

Learning Videos,
Animated Videos,
Fractional Materials,
Interest In Learning.

Abstract: The purpose of this study is to find out the animated video media on the material to increase the interest in learning grade IV elementary school student that is valid, practical, and effective. The type of research used in this study is the ADDIE development model, namely (1) Analysis (analysis), (2) Design (design), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation), (5) Evaluation (evaluation). For the limited trial stage, it was carried out in class IV A of SDN 20 Ampenan and the field trial stage was carried out in class IV B of SDN 20 Ampenan. The results showed that this animated video media development product received an average score of material validation results of 93% (very valid), media experts 64% (valid). For the practicality questionnaire, the average score of the response results of limited trial students got an average score of 80,8% (very practical) and the results of the response questionnaire of field trial students got an average score of 93,84% (very practical). At the field trial stage, students interest in learning got an average score of 95,28% (very effective). It can be concluded that the development of animated video media on fractional material to increase the interest of grade IV elementary school students is worthy of use in elementary school learning.

Kata Kunci:

Video Pembelajaran,
Video Animasi,
Materi Pecahan,
Minat Belajar.

Abstrak: Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui media video animasi pada materi pecahan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Untuk tahap uji coba terbatas, dilaksanakan di kelas IV A SDN 20 Ampenan dan tahap uji coba lapangan dilaksanakan di kelas IV B SDN 20 Ampenan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media video animasi ini mendapat nilai rata-rata hasil validasi materi 93% (sangat valid), ahli media 64% (valid). Untuk angket kepraktisan mendapat nilai rata-rata hasil respon siswa uji coba terbatas mendapat nilai rata-rata 80,8% (sangat praktis) dan hasil angket respon siswa uji coba lapangan mendapat nilai rata-rata 93,84% (sangat praktis). Pada tahap uji coba lapangan minat belajar siswa mendapat nilai rata-rata 95,28% (sangat efektif). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi pada materi pecahan untuk meningkatkan minat siswa kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Article History:

Received: 25-07-2022

Online : 16-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah hak bagi semua masyarakat Indonesia. Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Anwar, 2014). Pemerintah Indonesia telah memberi keringanan untuk semua anak bangsa dengan program wajib belajar dua belas tahun. Oleh karena itu kita harus memanfaatkan program pemerintah dengan sebaik-baiknya salah satunya belajar bersungguh-sungguh. Pendidikan akan berhasil apabila tujuan pendidikan tercapai. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian pendidikan ialah usaha seseorang untuk menjadikan manusia itu memiliki pengetahuan, dari yang dia tidak tahu menjadi tahu.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, kemahiran, serta pembentukan sikap. Pembelajaran adalah bagian dari suatu pendidikan. Pembelajaran harus diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (Anshory et al., 2013). Bagi peserta didik, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa. Interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta dengan lingkungan. Sebelumnya pembelajaran di SD menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau kurikulum 2006. Namun sekarang menggunakan K13, adapun perbedaan antara KTSP dan K13 yaitu: pada kurikulum K13 pembelajaran di kelas rendah menjadi pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menurut Suryosubroto, 2009 yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap dengan menggunakan tema. Sementara pada kurikulum KTSP pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tematik yang masih menggunakan buku secara terpisah pada pelajaran-pelajaran tertentu (Anshory, dkk, 2018).

Dalam proses pembelajaran di SD kita perlu menggunakan media pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sebagai penghantar informasi, media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran (Hadi, 2017). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Dengan adanya media akan menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Slameto (2010) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SDN 20 Ampenan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya minat belajar siswa yaitu yang pertama metode mengajar, jika guru menggunakan metode belajar seperti ceramah itu akan membuat siswa merasa monoton dan mengakibatkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran tersebut. Yang kedua bahan ajar, misalnya hanya menggunakan buku paket saja. Dan ketiga penggunaan media yang kurang tepat. Faktor-faktor ini akan membuat pembelajaran kurang efektif, siswa yang minatnya kurang dalam belajar membuatnya susah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga peserta didik mampu berkonsentrasi dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga harus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, minat belajar siswa sangat

penting, karena jika tidak ada minat belajar dalam diri siswa maka tidak akan tercapainya suatu pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video animasi. Video animasi adalah video gambar yang bergerak, sehingga mampu membawa ilusi peserta didik terhadap pembelajaran. Menurut Ivers & Barron (2010) menjelaskan bahwa video animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Video animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar (Ponza et al., 2018)

Salah satu konsep matematika yang sulit dipahami secara konkret dan memungkinkan untuk terjadi miskonsepsi dan verbalisme adalah konsep pecahan. Secara teoritis, konsep pecahan merupakan topik yang lebih sulit dibandingkan dengan bilangan bulat, Mark (dalam Syaiful, 2005). Hal ini juga didukung oleh Syaiful (2005) dalam mempelajari konsep pecahan sangat memungkinkan miskonsepsi pada diri siswa. Kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan diduga karena mereka sulit mencerna secara nyata. Sejatinya, menyampaikan konsep matematika yang abstrak, memerlukan sebuah model sebagai gambaran (Kania, 2018)

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022".

B. METODE

Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Pada pengembangan terdapat berbagai model pengembangan salah satunya model ADDIE. Tegeh dan Kirna (dalam Gusti, Dkk.2014) menyatakan merupakan tahapan penelitian pengembangan pada ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analysis*); (2) desain atau perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya agar mengetahui sejauh mana keefektifan media pembelajaran video animasi untuk siswa kelas IV SD.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD, untuk melakukan uji coba terbatas diambil 10 siswa kelas IV A SDN 20 Ampenan. Untuk uji coba lapangan diambil 25 siswa dari kelas IV B SDN 20 Ampenan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu: angket, observasi dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu mendapatkan media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan jika memenuhi syarat maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga metode, yaitu:

1. Analisis Data Validasi Ahli

Hasil angket validasi ahli menggunakan *skala likert* dengan Skor yang dimuat 1-5. Skor yang dianalisis oleh peneliti akan dipresentasikan.

Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84 % < skor ≤ 100 %	Sangat valid	Sangat layak
68 % < skor ≤ 84 %	Valid	Layak
52 % < skor ≤ 68 %	Cukup valid	Cukup layak
36 % < skor ≤ 52 %	Kurang valid	Tidak layak
20 % < skor ≤ 36 %	Tidak valid	Sangat tidak layak

(Kusuma, 2018:67)

2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Angket yang disebarkan ke siswa akan mendapatkan data mengenai penilaian kemenarikan suatu produk media pembelajaran yang digunakan. Penilaian dapat berupa respon siswa yang ada pada hasil angket siswa setelah menggunakan media video animasi. Analisis data dari respon siswa tersebut peneliti menggunakan Skala *Likert* 1-5:

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84 < skor ≤ 100 %	Sangat Praktis
68 < skor ≤ 84 %	Praktis
52 < skor ≤ 68 %	Cukup Praktis
36 < skor ≤ 52 %	Kurang Praktis
20 < skor ≤ 36 %	Sangat Kurang Praktis

3. Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran video animasi, peneliti menggunakan uji N-Gain.

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah
$G = 0,00$	Tetap
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Sebelum diimplementasikan di sekolah SDN 20 Ampenan media video animasi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini hasil kevalidan media video animasi:

Tabel 4. Hasil Validasi

No	Nama	Ahli	Nilai yang diperoleh	Kategori
1.	Dr Dwi Intan Hastuti M.Pd	Media (Dosen I)	64	Valid
2.	Sintayana Muhandini, M.Pd	Materi (Dosen II)	93	Sangat Valid
3.	Ni Wayan Yunik Fransiska Wulandari, S.Pd	Media (Guru I)	84	Sangat Valid
4.	Miftahul Aeni, S.Pd	Materi (Guru II)	86	Sangat Valid
Jumlah			327	

Presentase rata-rata hasil validasi media sebesar 8,17%. Yang didapatkan dari jumlah sekur seluruh validator kemudian bagi 4 dengan hasil 8,17 % dalam kategori sangat valid. Angket respon siswa pada uji coba lapangan diberikan kepada siswa kelas IV B SDN 20 Ampenan. Dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan. Untuk angket dan skor respon uji coba lapangan. Berikut angket respon siswa dan skor uji coba lapangan:

Tabel 5. Analisis Angket Respon Siswa Dan Skor Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Respon Siswa	
		Skor	Keterangan
1.	Z	95	Sangat praktis
2.	G	92	Sangat praktis
3.	ZA	97	Sangat praktis
4.	NFS	95	Sangat praktis
5.	N	100	Sangat praktis
6.	SDA	100	Sangat praktis
7.	IKAPS	92	Sangat praktis
8.	IWJA	85	Sangat praktis
9.	IRI	97	Sangat praktis
10.	IK	87	Sangat praktis
11	LF	90	Sangat praktis
12.	LL	97	Sangat praktis
13.	MA	100	Sangat praktis
14.	MY	85	Sangat praktis
15.	MR	100	Sangat praktis
16.	MRK	87	Sangat praktis
17.	ZA	100	Sangat praktis
18.	FS	90	Sangat praktis
19.	KN	85	Sangat praktis
20.	KS	92	Sangat praktis
21.	MY	95	Sangat praktis
22.	JH	100	Sangat praktis
23.	PJ	100	Sangat praktis
24.	KT	90	Sangat praktis
25.	JJ	95	Sangat praktis
Jumlah		2.346	

Hasil kepraktisan media video animasi yang diperoleh dari data kelas IV B sebagai uji lapangan, didapatkan data persentase 93,84% pada kategori sangat praktis. Uji coba operasional di kelas IV B SDN 20 Ampenan untuk mengetahui keefektifan dari media video animasi yang dikembangkan. Peneliti memberikan angket minat belajar sebagai bahan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Instrument soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari minat belajar siswa. Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Berikut ini hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Perhitungan N-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skor
		Pre	Post			
1.	Z	69	92	23	31	0.741935484
2.	G	68	93	25	32	0.78125
3.	ZA	69	92	23	31	0.741935484
4.	NFS	68	92	24	32	0.75
5.	N	70	94	24	30	0.8
6.	SDA	70	100	30	30	1
7.	IKAPS	68	96	28	32	0.875
8.	IWJA	65	96	31	35	0.885714286
9.	IRI	66	94	28	34	0.823529412
10.	IK	69	96	27	31	0.870967742
11.	LF	66	93	27	34	0.794117647
12.	LL	68	94	26	32	0.8125
13.	MA	69	96	27	31	0.870967742
14.	MY	69	97	28	31	0.903225806
15.	MR	68	96	28	32	0.875
16.	MRK	66	98	32	34	0.941176471
17.	ZA	66	94	28	34	0.823529412
18.	FS	65	94	29	35	0.828571429
19.	KN	70	100	30	30	1
20.	KS	65	100	35	35	1
21.	MY	68	93	25	32	0.78125
22.	JH	69	93	24	31	0.774193548
23.	PJ	66	93	27	34	0.794117647
24.	KT	66	96	30	34	0.882352941
25.	JJ	68	100	32	32	1
		67,64	95,28			0.854053402

2. Pembahasan

Tahap pengembangan pada media video animasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*analisis, desain, development, implementation, dan evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada satu sekolah saja yaitu di SDN 20 Ampenan. Pengembangan media video animasi pada materi pecahan biasa dan campuran kelas IV. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa media video animasi yang belum dikembangkan membuat siswa belajar dengan satu strategi saja. Untuk itu solusinya perlu melakukan pengembangan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran materi pecahan biasa dan campuran kelas IV SD.

Berdasarkan hasil dari ahli validasi media dan materi, yang dilakukan oleh 2 dosen dan 2 guru SD, maka diperoleh persentase rata-rata hasil validasi media sebesar 8,17%. Yang didapatkan dari jumlah skor seluruh validator kemudia dibagi 4 dengan hasil 8,17% dalam

kaegori sangat valid. Sehingga demikian dapat disimpulkan bahwa, media video animasi layak untuk diterapkan karena memenuhi kriteria kevalidan dari ahli materi dan media.

Dari hasil kepraktisan media video animasi yang diperoleh dari data kelas IV B sebagai Uji Lapangan, didapatkan data persentase 93,84% pada kategori sangat praktis. Sehingga media video animasi dapat dikatakan sangat praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 93,84% dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh persentase 0,85 % sesuai dengan tabel. Maka, media video animasi dapat dikatakan sangat efektif karena memenuhi kriteria faktor N-Gain.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian menggunakan media video animasi yang dikembangkan dan dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, hasil kevalidan media video animasi yang dikembangkan diperoleh data dari 4 validator yaitu validasi ahli mediadan validasi ahli materi diperoleh 8,17% degan kategori sangat valid. Kepraktisan media video animasi berdasarkan respon siswa yang diperoleh dari data uji coba terbatas di SDN 20 Ampenan dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80,8% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media video animasi dilihat dari hasil angket minat belajar siswa dari hasil uji lapangan kelas IV B SDN 20 Ampenan dengan nilai pretest 67,64, rata-rata nilai posttest 95,28 dan nilai N-Gain 0,85 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu: (1) Penelitian ini terbatas pada materi bentuk pecahan biasa dan campuran, disarankan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan materi yang berbeda. (2) Untuk peneliti selanjutnya disarankan perekaman harus stabil agar siswa dapat mendengarkan video pembelajaran dengan baik.

REFERENSI

- Anshory, I., Setiya, Y., Saputra, D., & Jantung, A. (2013). *Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak*. *Jurnal*, 4(1), 35–46.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). *Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media*. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Kania, N. (2018). *Alat Peraga untuk Memahami Konsep Pecahan*. *Jurnal Theorems*, 2(2), 1–12. <https://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/699>
- Ponza, P. jerry R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Kelas IV SD*. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19.
- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Skripsi.
- Widiyanti, M., & Ayriza, Y. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>