

## **Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar**

**Sofiyan**

Universitas Negeri Medan

[newfiyan@gmail.com](mailto:newfiyan@gmail.com)

---

**Keywords:**

Development,  
Cartoon  
Animation Videos,  
Thematic Learning,

**Abstract:** This research is motivated by problems in thematic learning theme 2, sub-theme 1 learning 1 and 2. The teacher does not yet have the right learning media for this thematic learning. This research is an ADDIE model development research with 5 stages consisting of (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Which aims to produce learning media in the form of animated cartoon videos in thematic learning. The results of this study are in the form of cartoon animation video media for thematic learning specifically on theme 2 sub-themes 1 class V Elementary School learning 1 and 2. The validation results were also collected based on validation by material experts, design experts, and linguists. In the material expert aspect, 90.20% is in the very valid category, the design expert aspect is 80.30% in the quite valid category, and the linguist aspect is 98.10% in the very valid category. Overall the validity of cartoon animation video media in learning theme 2 sub-themes 1 class V of Elementary School obtained an average of 92% with a very valid category. Learning media developed through animated cartoon videos are very effective for students in thematic learning in elementary schools.

**Kata Kunci:**

Pengembangan,  
Video animasi kartun,  
Pembelajaran Tematik,

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pada pembelajaran tematik tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2. Guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik ini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE dengan 5 tahap yang terdiri dari (1) Analisis, (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi kartun pada pembelajaran tematik. Hasil dari Penelitian ini berupa media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khusus nya pada tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar pembelajaran 1 dan 2. Hasil validasi juga dikumpulkan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Pada aspek ahli materi memperoleh 90,20% dengan kategori sangat valid, aspek ahli desain memperoleh 80,30% dengan kategori cukup valid, dan aspek ahli bahasa memperoleh 98,10% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media video animasi kartun pada pembelajaran tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar ini memperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui video animasi kartun sangat efektif bagi siswa dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

---

**Article History:**

Received: 26-03-2023

Online : 05-04-2023



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



### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan bagi Indonesia saat ini merupakan tombak utama kemajuan bangsa, untuk itu upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus terus dilakukan agar Indonesia terus maju di era global. Pendidikan yang berkualitas akan memberikan kontribusi sangat besar untuk mencapai keseluruhan tujuan pembangunan nasional.(A. Putri et al., 2020). Menjadi seorang pendidik (guru) harus menguasai metode dan memilih media yang sesuai yang digunakan dalam mengajar. Namun fakta yang ada menunjukkan bahwa saat ini dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dan kurang menerapkan IT sebagai media yang relevan pada era ini. Guru cenderung menyampaikan semua materi secara lisan tanpa memperhatikan kondisi psikis peserta didiknya sehingga masih terkesan monoton, tidak menarik dan tidak praktis.

Menurut (Kartowagiran & Wuryanti, 2016) penerapan pembelajaran secara konvensional berakibat kurang efektif dan membosankan bagi para siswa sehingga membuat siswa kurang memahami mengenai materi yang diberikan oleh guru. Dengan media, peserta didik menjadi semangat, aktif, lebih kritis dengan menggunakan seluruh panca indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Makna media untuk pembelajaran yaitu sebagai alat dan infografis untuk menyusun ulang informasi visual dan verbal (Wahyuni et al., 2020). Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi materi dapat diterima baik oleh siswa. Sebuah media dikatakan efisien apabila dalam penggunaannya tepat dan mudah digunakan selain itu juga tidak menghabiskan banyak waktu(Kartowagiran & Wuryanti, 2016)

Pada saat ini guru dapat menggunakan media video pada pembelajaran tematik yang mana media video ini dapat digunakan bersama dengan animasi. Animasi ini merupakan suatu objek diam untuk dijadikan sebagai gambar bergerak seolah-olah menjadi hidup dengan berbagai macam gambar agar dirancang sesuai dengan karakternya sehingga video tersebut dapat terlihat sangat kreatif menampilkan grafik yang menarik dapat meningkatkan daya tarik pelajaran siswa. Karena siswa sekolah dasar masih menikmati bermain setelah belajar maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, jika pendidik menggunakan media pembelajaran maka siswa akan lebih aktif dalam menanggapi materi pembelajaran dari pada guru yang menggunakan metode ceramah dengan terus menerus(Wibisono et al., 2020). Guru yang belum menggunakan media pembelajaran akan tetapi hanya menggunakan buku cetak dan pendekatan ceramah maupun buku siswa di dalam pembelajaran maka siswa akan merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran yang ia pelajari. Maka media pembelajaran ini sangat perlu di gunakan agar dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. (Semara & Agung, 2021)

## **Seminar Nasional LPPM UMMAT**

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 773-779

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran campuran yang menghubungkan banyak mata pelajaran melalui sebuah tema pada bidang akademik untuk memberikan siswa kesempatan belajar yang kaya akan pengetahuan. Kurikulum 2013 dapat disebut sebagai kurikulum berbasis karakter. Pembelajaran tematik ini termasuk kedalam pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep pembelajaran dan menggabungkan materi kedalam beberapa KD (Kompetensi Dasar). (Wafiqni ; Nurani, 2018)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 5 di SDN 105290 Deli Serdang ini pembelajaran tematik telah dilakukan sejak tahun 2016. Terdapat permasalahan pada pembelajaran tematik tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2. Guru belum memiliki media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik ini. Guru masih memberikan penguatan media menggunakan teknik ceramah dan media gambar dalam buku cetak untuk siswa. Guru sudah mencoba menggambarkan media pembelajaran namun hasil pembelajaran siswa masih kurang maksimal. Yang mana guru memiliki kendala dalam pembuatan media pembelajaran, guru menggunakan media pelajaran sekedarnya saja sehingga terdapat permasalahan yang di alami oleh siswa seperti siswa yang kurang memahami materi pelajaran, terdapat siswa yang tidak fokus dengan materi yang telah di sampaikan oleh guru dikarenakan kurang mendukungnya media pembelajaran. Dapat dilihat dari nilai siswa yang belummencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Kurang ketersediaan media pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai yang di peroleh dari guru kelas, nilai rata-rata siswa keseluruhan 64,4 dengan persentase ketuntasan 11% dari 31 siswa. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh kurangnya penguatan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran. Maka dari itu permasalahan yang paling dominan untuk diselesaikan yaitu mengenai media video pembelajaran karena pada saat guru menggunakan media pembelajaran siswa lebih aktif menanggapi materi dan siswa lebih cepat memahami materi.

Hal ini sejalan dengan (Wulandari et al., 2023) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik yang dilakukan belum menggunakan media pelajaran yang tepat sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran karena masih menggunakan buku paket sebagai acuan pembelajaran dan guru juga masih menggunakan metode ceramah yang mana guru belum menggunakan media pada saat pembelajaran.

Senada dengan hal diatas (Prasetya et al., 2021) menyatakan bahwa dalam proses belajar, guru hanya menggunakan media berupa gambar selama proses pembelajaran. Karena belum tentu semua siswa dapat melihat dengan jelas dan fokus pada gambar, hal ini membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran. Berdasarkan yang telah disampaikan di atas maka alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi kartun.

## **Seminar Nasional LPPM UMMAT**

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 773-779

Menurut (Ponza et al., 2018) Video Animasi yaitu video dengan animasi kartun yang dapat dibuat dengan unsur pelajaran dan dimanfaatkan sebagai media belajar, karena menyenangkan dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. Jadi media animasi kartun merupakan media video yang didalamnya terdapat kartun yang menjelaskan materi pembelajaran, yang mana keunggulan media video animasi kartun ini lebih bagus dibandingkan dengan media gambar, karena media video animasi kartun melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih jelas jika menggunakan video animasi kartun dan proses pembelajaran menjadi lebih berhubungan. Media animasi kartun ini juga memiliki kelebihan yang mudah diingat oleh siswa dikarenakan menggunakan karakter kartun yang unik dengan menggunakan gambar dan warna akan menarik perhatian siswa. Penjelasan ini menunjukkan ketertarikan penulis untuk menciptakan "Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 105290 Deli Serdang.

### **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan merupakan penelitian research and development (R&D), Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan merupakan penelitian research and development (R&D). Menurut (A. W. S. Putri, 2016) desain penelitian pengembangan model ADDIE terdapat 5 tahap yang terdiri dari (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media yang berupa media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sekolah dasar pada semester 1 tema 2 "Udara Bersih bagi Kesehatan" subtema 1 "Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih" pada pembelajaran 1. Dalam penelitian ini peneliti membatasi penerapan model ADDIE sampai tahap uji coba terbatas. Model pembelajaran ADDIE ini dipilih karena model sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model pembelajaran ADDIE ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Pada tahap implementasi dengan pengujian cobaan terbatas yang melibatkan siswa kelas V dan guru SD Negeri 105290 Deli Serdang untuk menghasilkan media video animasi kartun.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada tahap pengembangan dengan model ADDIE. Tahap tersebut dilalui agar video animasi kartun pada tema 2 yang diuji cobakan pada siswa kelas V di SD Negeri 105290 Deli Serdang valid dan praktis. Berikut akan dijelaskan beberapa tahap tersebut:

#### a. Analisis

Pengembangan media video animasi kartun dilakukan dengan tahapan analisis sebagai berikut:

##### 1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan peneliti dengan cara wawancara guru dan siswa SD Negeri 105290 untuk mengetahui permasalahan serta factor pendukung dan penghambat proses pembelajaran serta analisis bahan ajar yang digunakan.

##### 2) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam kurikulum 2013 materi tema 2 (udara bersih bagi kesehatan) subtema 1 (cara tubuh mengolah udara bersih). Untuk mengetahui penjelasan lebih lanjut mengenai pengintegrasian dengan kompetensi dasar dan indikator pada materi tema 2 subtema 1.

##### 3) Analisis Lingkungan Belajar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SD Negeri 105290 Pekanbaru sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus di sekolah. Namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk penggunaan media pembelajaran dikelas.

#### b. Design

##### 1) Mengumpulkan Sumber

Setelah melakukan analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media video. Sumber referensi untuk pengembangan media didapatkan dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik, sedangkan media tersebut di dapatkan dari sumber:

1. Buku guru dan siswa kelas V tema 2 subtema 1. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. RPP Kelas V tema 2 subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2.

##### 2) Menentukan Software

Setelah mengumpulkan sumber maka langkah selanjutnya peneliti menentukan aplikasi yang digunakan yaitu Powtoon.

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 773-779

### 3) Produksi

Pada tahap produksi ini dilakukan dengan pedoman pada naskah media video yang sudah dibuat. Berikut tahapan-tahapan pengembangan media video:

1. Pembuatan pertama dimulai dengan membuat tulisan, gambar
2. Pembuatan kedua menggerakkan animasi tersebut dengan menggunakan aplikasi powtoon

### **Development**

Tahap ini merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan revisi oleh *expert review* yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

Dari masing-masing memperoleh rata-rata dari para ahli yaitu 1) ahli matri, pada validasi ahli media video animasi kartun ini memperoleh nilai rata-rata 90,20% dengan kategori sangat valid. 2) ahli desain, pada validasi ahli desain ini peneliti mendapatkan nilai rata-rata 80,30% dengan kategori cukup valid. 3) ahli bahasa, pada validasi ahli desain ini peneliti mendapatkan nilai rata-rata 98,10% dengan kategori sangat valid.

Aspek yang dinilai	Validitas	
	Persentase	Kategori
Materi	90,20%	Sangat valid
Desain	80,30%	Sangat valid
Bahasa	98,10%	Sangat valid
Rata-rata	89,53 %	Sangat valid

## **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Proses pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V di SD Negeri 105290 Deli Serdang yang dihasilkan yaitu media video animasi kartun pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar pembelajaran 1. Pada pembelajaran pertama terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA mengenai alat dan sistem pernapasan pada hewan, sedangkan pada pembelajaran kedua terdapat mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP mengenai alat dan sistem pernapasan pada manusia. Untuk membuat video animasi kartun ini membutuhkan aplikasi *powtoon*. Video yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, ahli bahasa. Validitas media pembelajaran video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD Negeri 105290 Deli Serdang ini ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Pada aspek ahli materi memperoleh 90,20% dengan

## Seminar Nasional LPPM UMMAT

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 05 April 2023

ISSN 2964-6871 | Volume 2 April 2023

pp. 773-779

kategori sangat valid, aspek ahli desain memperoleh 80,30% dengan kategori cukup valid, dan aspek ahli bahasa memperoleh 98,10% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media video animasi kartun pada pembelajaran tema 2 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar ini memperoleh rata-rata 89,53% dengan kategori sangat valid.

### REFERENSI

- Kartowagiran, B., & Wuryanti, U. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>
- Wafiqni ; Nurani. (2018). Model Pembelajaran Tematik. *Al Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islamah*, 10(2).
- Wahyuni, K. S., Kusdiana, A., & Pranata, O. H. (2020). Rancangan Multimedia Tari Kreasi Anak "Oray-orayan" Untuk Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Joged*, 15(1). <https://doi.org/10.24821/joged.v15i1.4661>
- Wibisono, H. A., Situmorang, R., & Solihatin, E. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL UJIAN TANDA KECAKAPAN KHUSUS PRAMUKA SEKOLAH DASAR. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2). <https://doi.org/10.21009/pip.342.7>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.