



Pengembangan Video Animasi “Vivi dan Jeje” untuk Pembelajaran Menulis Teks Petunjuk bagi Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang

Mohamad Vijay*, Titis Angga Rini, Puri Selfi Cholifah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mohamadvijay25@gmail.com

Paper received: 14-12-2022; revised: 28-12-2022; accepted: 10-1-2023

Abstract

This research is based on a preliminary study during KPL (Field Practice Study), interviews with fourth grade teachers, and analysis of the needs of fourth grade students at SDN Bunulrejo 3 Malang, which shows that the use of media is still limited to learning to write instructional texts, so students feel bored. in learning. Based on these problems, an animated video "Vivi and Jeje" was developed for learning to write instructional texts for fourth grade students at SDN Bunulrejo 3 Malang. This study aims to produce and test animated video products for learning to write instructional texts for fourth grade elementary school students that are valid based on the validation of material experts and media experts, interesting and practical based on teacher and student responses. This research uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, observations, tests and documentation. The results showed that the product validity from the results of the material expert validation was 91.66 percent and the media expert validation results were 100 percent. The attractiveness and practicality of the results of the teacher's response questionnaire are 96.36 percent, the results of the small group student response questionnaire are 96.36 percent, and the results of the large group student questionnaire response are 96.83 percent. Based on the results of the research, it can be concluded that the product validity is categorized as valid without revision, the attractiveness and practicality of the product are categorized as very attractive and practical.

Keywords: video; animation; writing; text; instructions

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan studi pendahuluan selama KPL (Kajian Praktik Lapangan), wawancara dengan guru kelas IV, dan analisis kebutuhan siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang, yang menunjukkan bahwa penggunaan media masih terbatas pada pembelajaran menulis teks petunjuk, sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan video animasi “Vivi dan Jeje” untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengujicobakan produk video animasi untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SD yang valid berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, menarik dan praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa wawancara, angket, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan produk dari hasil validasi ahli materi sebesar 91,66 persen dan hasil validasi ahli media sebesar 100 persen. Kemenarikan dan kepraktisan dari hasil angket respon guru sebesar 96,36 persen, hasil angket respon siswa kelompok kecil sebesar 96,36 persen, dan hasil angket respon siswa kelompok besar sebesar 96,83 persen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kevalidan produk dikategorisasikan valid tanpa revisi, kemenarikan dan kepraktisan produk dikategorisasikan sangat menarik dan praktis.

Kata kunci: video; animasi; menulis; teks; petunjuk

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan informasi atau materi pembelajaran agar menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Menurut Hamalik, media pembelajaran diperlukan karena perannya bukan sebagai alat bantu saja, tetapi memang bagian penting dari pembelajaran (Ainina, 2014). Keunggulan media pembelajaran, mampu menggantikan peran guru sebagai pemberi materi, dan membantu siswa memahami materi. Media berperan sebagai alat bantu dan sumber belajar yang bisa digunakan siswa secara mandiri. Media sebagai alat bantu dapat dikatakan *dependent media* dan media sebagai sumber belajar dapat dikatakan *independent media* (Rusman, 2012).

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran mengalami perubahan. Media yang terintegrasi dengan teknologi mampu memudahkan guru dan siswa dalam penerapannya karena lebih canggih dan dapat diakses setiap saat. Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang terintegrasi dengan teknologi, dengan memiliki keunggulan antara lain, menarik, mudah dikemas saat pembelajaran, dan dapat diperbarui. Pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif dan terjadi komunikasi dua arah melalui media audio visual (Haryoko, 2012). Media audio visual dengan tampilan menarik menjadikan siswa termotivasi dalam belajar, apalagi jika dikaitkan dengan dunia nyata dan konkret sesuai perkembangan siswa (Ananda, 2017). Pemanfaatan teknologi menggunakan media audio visual, dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien, serta memberikan pengalaman baru bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan studi pendahuluan sewaktu KPL (Kajian Praktik Lapangan) di SDN Bunulrejo 3 Malang pada tanggal 9 Agustus - 20 September 2021, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran di kelas II, III, IV dan IV yang masih terbatas, menggunakan media konvensional seperti gambar dan benda di sekitar. Pada ruang kelas IV terdapat fasilitas LCD Proyektor, namun masih belum dimanfaatkan dengan maksimal sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Melalui wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 3 Februari 2022, permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran muatan bahasa Indonesia yaitu siswa merasa bosan lalu ngobrol sendiri dengan temannya, sehingga kurang memperhatikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga terbatas hanya gambar dan kartu kata. Materi yang sulit diajarkan pada muatan bahasa Indonesia salah satunya menulis teks petunjuk, dikarenakan materi tersebut membutuhkan media yang tepat sebagai stimulus siswa agar mampu menulis teks petunjuk sesuai dengan ciri-ciri dan strukturnya. Media gambar dianggap masih kurang karena hanya berupa visual, sehingga dibutuhkan media yang kompleks berupa audio visual. Guru menyatakan bahwa pernah menerapkan media video dari *Youtube* ketika pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari siswa. Menurut guru, video animasi dibutuhkan untuk pembelajaran menulis teks petunjuk sebagai stimulus siswa, karena menarik sesuai dengan perkembangan siswa SD.

Berdasarkan kebutuhan media, dilakukan analisis kebutuhan melalui pemberian angket kepada 28 siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang pada tanggal 23 Februari 2022. Sebanyak 24 siswa pernah merasa bosan saat pembelajaran bahasa Indonesia, 20 siswa pernah merasa bingung dalam memahami gambar ketika menulis teks petunjuk, 23 siswa menyatakan guru pernah menerapkan media video saat pembelajaran, 26 siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media video, dan 25 siswa dapat mengingat informasi yang dipelajari jika pembelajaran menggunakan video. Seluruh siswa berpendapat sama dengan guru bahwa video animasi termasuk media yang menarik jika digunakan dalam pembelajaran.

Hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan persentase tingkat kebutuhan sebesar 90,47%. Merujuk pada kategori persentase dari Munggaran dalam (Wati, dkk., 2020), hasil angket tersebut termasuk pada interval 76% - 99,9% yang termasuk dalam kategori sebagian besar membutuhkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh kesimpulan bahwa video animasi dibutuhkan untuk stimulus saat pembelajaran menulis teks petunjuk. Pengembangan video animasi diperlukan karena saat pembelajaran secara daring maupun pembelajaran luring siswa cepat merasa bosan jika media yang digunakan monoton, sehingga perlu adanya hal yang menarik yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar (Sukarini & Manuaba, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam penerapan video animasi, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membantu guru dalam penyampaian informasi atau materi (Wulandari, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini menunjukkan hasil optimal tentang pengembangan video animasi. Penelitian pertama yaitu Gae, dkk. (2021), menunjukkan hasil penelitian bahwa video animasi dapat meningkatkan semangat siswa kelas IV dalam belajar mandiri selama pandemi Covid-19. Penelitian kedua yaitu Mashuri (2020), menunjukkan hasil penelitian bahwa respon siswa terhadap video animasi dalam pembelajaran sangat antusias dan meningkatkan minat belajar matematika. Penelitian ketiga yaitu Isti & Wardoyo (2020), menunjukkan hasil penelitian bahwa video animasi efektif membantu siswa memahami materi sifat-sifat cahaya, lebih dari 80% siswa mendapatkan skor di atas minimal KKM. Perbedaan penelitian dilakukan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini mengembangkan produk video animasi 2D menggunakan model pengembangan ADDIE. Fokus dari penelitian ini pada pembelajaran menulis teks petunjuk muatan bahasa Indonesia kelas IV SD. Subjek dan tempat penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Bunulrejo 3 Malang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Animasi ‘Vivi dan Jeje’ untuk Pembelajaran Menulis Teks Petunjuk bagi Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang”. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan dan mengujicobakan produk video animasi “Vivi dan Jeje” untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang, yang valid berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, menarik dan praktis berdasarkan respon guru dan siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Mulyatiningsih, 2012). Tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi selama KPL (Kajian Praktik Lapangan), wawancara dengan guru dan pemberian angket pada siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Tahap perancangan (*design*) dilakukan pembuatan *storyboard* dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan produk meliputi, mendesain karakter animasi dan *background* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, video konkret sebagai contoh dalam materi, pembuatan *dubbing* atau suara animasi menggunakan aplikasi *Lexis Audio Editor*, pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Produk video animasi yang dihasilkan, dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk sebelum diujicobakan. Tahap

implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kepraktisan. Uji coba siswa dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 23 siswa. Menurut Arikunto (2013), uji coba kelompok kecil subjek penelitian 4 - 14 orang, sedangkan uji coba kelompok besar subjek penelitian 15 - 50 orang. Tahap evaluasi (*evaluation*) terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hasil dari komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk perbaikan produk merupakan evaluasi formatif. Siswa diberi tes hasil belajar merupakan proses evaluasi sumatif saat uji coba produk.

Data penelitian ini berupa data primer yang diperoleh melalui pengumpulan data secara langsung di lapangan dari subjek penelitian. Sumber data tersebut berasal dari ahli materi, ahli media, serta guru dan siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang berbentuk numerik atau angka berupa skor hasil angket analisis kebutuhan siswa, validasi ahli, respon pengguna, dan hasil belajar siswa. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk deskripsi berupa hasil wawancara dengan guru, komentar dan saran dari ahli materi, ahli media dan guru, serta hasil observasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini berupa wawancara, angket, observasi, tes dan dokumentasi. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa
2.	Penyajian Materi	Kejelasan materi yang disajikan dalam media Keruntutan penyajian materi Materi yang disajikan mudah dipahami Contoh yang disajikan sesuai dengan materi
3.	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami Ketepatan struktur kalimat Ketepatan penggunaan kosa kata Ketepatan penggunaan kalimat

Sumber: Dimodifikasi dari Pratiwi (2021)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Media	Kejelasan video animasi (tajam/tidak pecah) Kombinasi dan pemilihan warna Kejelasan tulisan pada media Kejelasan suara dubbing animasi Ketepatan pemilihan backsound
2.	Kemenarikan Media	Kemenarikan gambar animasi "Vivi dan Jeje" Kemenarikan background dalam video animasi. Kemenarikan suara dubbing animasi "Vivi dan Jeje" Kemenarikan backsound dalam video animasi Video animasi membuat belajar lebih menyenangkan Video animasi menarik perhatian siswa Video animasi dapat memotivasi siswa

No.	Aspek	Indikator
3.	Kepraktisan Media	Kemudahan dalam menggunakan media Dapat digunakan pada pembelajaran daring dan luring Media tepat bagi siswa kelas IV SD Video animasi memudahkan siswa memahami materi

Sumber: Dimodifikasi dari Pratiwi (2021)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemenarikan Media	Kemenarikan gambar animasi "Vivi dan Jeje" Kemenarikan background dalam video animasi. Kemenarikan suara <i>dubbing</i> animasi "Vivi dan Jeje" Kemenarikan <i>backsound</i> dalam video animasi Video animasi membuat belajar lebih menyenangkan Video animasi menarik perhatian siswa Video animasi dapat memotivasi siswa
2.	Kepraktisan Media	Kemudahan dalam menggunakan media Dapat digunakan pada pembelajaran daring dan luring Media tepat bagi siswa kelas IV SD Video animasi memudahkan siswa memahami materi

Sumber: Dimodifikasi dari Pratiwi (2021)

Analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari wawancara guru, komentar, saran, dan observasi digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Hasil angket validasi ahli, respon guru, dan siswa, digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Skala Likert dengan rentang 1-5 digunakan untuk menganalisis data dari hasil validasi ahli, respon guru, dan siswa. Skala Guttman dengan opsi jawaban "ya" atau "tidak" digunakan untuk analisis data angket siswa agar memperoleh jawaban pasti atas suatu pertanyaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk video animasi "Vivi dan Jeje" untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Data penelitian yang dihasilkan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carey yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk video animasi yang dihasilkan memuat materi teks petunjuk pada keterampilan menulis dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.4 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Penyajian materi dalam video animasi terdiri dari pengertian teks petunjuk, jenis teks petunjuk, ciri teks petunjuk, struktur teks petunjuk, cara menulis teks petunjuk yang baik, juga disertai contoh berupa video konkret sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Hasil akhir produk video animasi disajikan pada Link dan Gambar 1 berikut.

Link Produk Video Animasi : <https://youtu.be/UXo-TBgYxpM>



Gambar 1. Hasil Akhir Produk Video Animasi

Validasi ahli materi dilakukan kepada validator yang merupakan salah satu dosen Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk video animasi meliputi aspek isi materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori
1.	Isi Materi	20	20	100%	91,66%	Valid tanpa revisi
2.	Penyajian Materi	18	20	90%		
3.	Penggunaan Bahasa	17	20	85%		

Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai validasi sebesar 91,66% yang menunjukkan tingkat kevalidan termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Kevalidan tersebut telah memenuhi aspek isi materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Terdapat komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu, KD tidak perlu dicantumkan, langsung tujuan pembelajaran, “Kata Pengantar” diganti dengan “Kalimat Pembuka”, tambahkan ilustrasi seperti tanda panah saat penyajian contoh teks petunjuk, selebihnya sudah bagus dan sesuai.

Validasi ahli media dilakukan kepada validator yang merupakan salah satu dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk video animasi meliputi aspek tampilan media, kemenarikan media, dan kepraktisan media. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori
1.	Tampilan Media	25	25	100%		Valid
2.	Kemenarikan Media	35	35	100%	100%	tanpa revisi
3.	Kepraktisan Media	20	20	100%		

Hasil validasi ahli media mendapatkan nilai validasi sebesar 100% yang menunjukkan tingkat kevalidan termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Kevalidan tersebut telah memenuhi aspek tampilan media, kemenarikan media, dan kepraktisan media. Terdapat komentar dari validator ahli media yang menyatakan bahwa secara umum media sudah bagus.

Uji coba produk dilakukan kepada guru kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui penayangan produk video animasi “Vivi dan Jeje” oleh guru dan dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk video animasi yang dikembangkan. Hasil angket respon guru terhadap produk yang telah dikembangkan disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Persentase Keseluruhan	Kategori
1.	Kemenarikan Media	34	35	97,14%		
2.	Kepraktisan Media	19	20	95%	96,36%	Sangat menarik dan praktis

Hasil angket respon guru mendapatkan tingkat kemenarikan dan kepraktisan sebesar 96,36% yang dikategorisasikan sangat menarik dan praktis. Pada aspek kemenarikan, mendapatkan respon positif dari guru dengan jumlah skor sebesar 34 dari skor maksimal 35. Pada aspek kepraktisan, mendapatkan respon positif dari guru dengan jumlah skor sebesar 19 dari skor maksimal 20. Terdapat tanggapan dari guru yang menyatakan bahwa video animasi sudah bagus, dapat menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Kegiatan diawali dengan peneliti menyiapkan laptop dan LCD Proyektor, kemudian dilanjutkan dengan membuka pembelajaran. Setelah membuka pembelajaran, peneliti menjelaskan bahwa video animasi “Vivi dan Jeje” ini tersedia di *Youtube Channel* Mohamad Vijay yang dapat digunakan siswa untuk belajar dirumah. Pembelajaran dilanjutkan dengan penayangan produk video animasi melalui LCD Proyektor. Siswa dengan seksama menyimak materi tentang menulis teks petunjuk yang ditayangkan dalam produk video animasi. Peneliti bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan dilanjutkan dengan pengambilan data uji coba kelompok kecil melalui tes menulis untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menulis teks petunjuk saat menggunakan produk video animasi, dan pengisian angket respon siswa untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk video animasi yang dikembangkan. Dokumentasi uji coba kelompok kecil disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil angket uji coba kelompok kecil terhadap produk video animasi yang telah dikembangkan disajikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Persentase Keseluruhan	Kategori
1.	Kemenarikan Media	1,2,3,4,5,6,7	33	35	94,28%	96,36%	Sangat menarik dan praktis
2.	Kepraktisan Media	8,9,10,11	20	20	100%		

Hasil angket uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase kemenarikan dan kepraktisan sebesar 96,36% yang dikategorisasikan sangat menarik dan praktis. Pada aspek kemenarikan, menunjukkan respon positif dari siswa dengan jumlah skor jawaban “ya” sebesar 33 dari skor maksimal 35. Pada aspek kepraktisan, menunjukkan respon positif dari siswa dengan jumlah skor jawaban “ya” sebesar 20 dari skor maksimal 20.

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 23 siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Kegiatan diawali dengan peneliti menyiapkan laptop dan LCD Proyektor, kemudian dilanjutkan dengan membuka pembelajaran. Setelah membuka pembelajaran, peneliti menjelaskan bahwa video animasi “Vivi dan Jeje” ini tersedia di *Youtube Channel* Mohamad Vijay yang dapat digunakan siswa untuk belajar dirumah. Pembelajaran dilanjutkan dengan penayangan produk video animasi melalui LCD Proyektor. Siswa dengan seksama menyimak materi tentang menulis teks petunjuk yang ditayangkan dalam produk video animasi. Peneliti bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan dilanjutkan dengan pengambilan data uji coba kelompok besar melalui tes menulis untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menulis teks petunjuk saat menggunakan produk video animasi, dan pengisian angket respon siswa untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk video animasi yang dikembangkan. Dokumentasi uji coba kelompok besar disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar

Hasil angket uji coba kelompok besar terhadap produk video animasi yang telah dikembangkan disajikan pada Tabel 8 berikut.

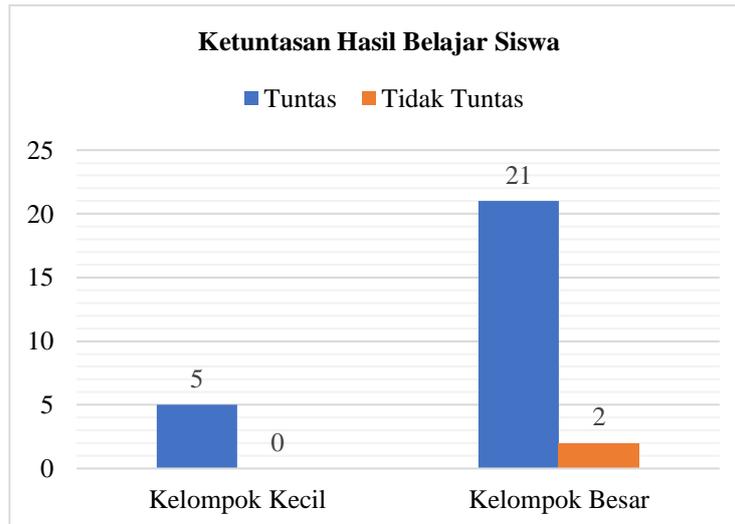
Tabel 8. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Persentase Keseluruhan	Kategori
1.	Kemenarikan Media	1,2,3,4,5,6,7	158	161	98,13%	96,83%	Sangat menarik dan praktis
2.	Kepraktisan Media	8,9,10,11	87	92	94,56%		

Hasil angket uji coba kelompok besar mendapatkan persentase tingkat kemenarikan dan kepraktisan sebesar 96,83% yang dikategorisasikan sangat menarik dan praktis. Pada aspek kemenarikan, menunjukkan respon positif dari siswa dengan jumlah skor jawaban “ya” sebesar 158 dari skor maksimal 161. Pada aspek kepraktisan, menunjukkan respon positif dari siswa dengan jumlah skor jawaban “ya” sebesar 87 dari skor maksimal 92.

Berdasarkan observasi atau pengamatan saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar ketika pembelajaran menulis teks petunjuk menggunakan produk video animasi “Vivi dan Jeje”, siswa mengikuti pembelajaran dengan kondusif, dilihat dari tidak adanya siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya. Siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan video animasi, dilihat dari pandangan siswa yang fokus memahami materi yang disajikan dalam video animasi. Siswa aktif terlibat dalam kegiatan tanya jawab, menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi. Siswa menyelesaikan tes menulis dengan baik dilihat dari kondisi siswa yang mengerjakan secara mandiri dan tepat waktu.

Hasil belajar pada kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh melalui tes menulis teks petunjuk sesuai dengan video yang diamati siswa. Nilai tes diukur dengan kriteria ketuntasan belajar individu berdasarkan KKM di sekolah yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar siswa disajikan dalam Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan KKM di sekolah, seluruh siswa atau 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan sebanyak 21 dari 23 siswa pada uji coba kelompok besar dinyatakan tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 . Persentase tingkat ketuntasan pada kelompok kecil sebesar 100% dengan rata-rata nilai sebesar 90 dan persentase tingkat ketuntasan pada kelompok besar sebesar 91,30% dengan rata-rata nilai sebesar 89,78. Tingkat ketuntasan tersebut dikategorisasikan sangat baik.

Perbaikan produk video animasi “Vivi dan Jeje” dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran dari ahli materi yaitu KD tidak perlu dicantumkan, langsung tujuan pembelajaran, “Kata Pengantar” diganti dengan “Kalimat Pembuka”, tambahkan ilustrasi seperti tanda panah saat penyajian contoh teks petunjuk, selebihnya sudah bagus dan sesuai. Komentar dari ahli media yaitu secara umum media sudah bagus. Hasil revisi produk disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Perbaikan Produk

No.	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Sesudah Revisi
1.		KD tidak perlu dicantumkan, langsung tujuan pembelajaran	Dihapus
2.		“Kata Pengantar” diganti dengan “Kalimat Pembuka”	

No.	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Sesudah Revisi
3.		<p>Tambahkan ilustrasi seperti tanda panah saat penyajian contoh teks petunjuk.</p>	

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kelebihan produk video animasi “Vivi dan Jeje” yaitu resolusi produk video animasi *HD 720p* (jelas/tidak pecah), kualitas audio jernih tidak ada *noise*, desain animasi menarik sesuai untuk siswa SD, terdapat contoh video yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain memiliki kelebihan, produk video animasi “Vivi dan Jeje” ini juga memiliki kekurangan yaitu produk video animasi ini hanya mencakup materi tentang menulis teks petunjuk, membutuhkan koneksi internet untuk memutar produk video animasi ini melalui link dengan *Youtube channel* Mohamad Vijay, ketika pembelajaran daring, produk video animasi ini hanya dapat diakses menggunakan HP, laptop atau komputer, dan pada pembelajaran luring, produk video animasi ini hanya dapat digunakan di sekolah dengan fasilitas seperti LCD Proyektor dan laboratorium komputer.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk video animasi “Vivi dan Jeje” untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Kevalidan berdasarkan validasi ahli materi termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Materi yang terdapat dalam produk video animasi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan, dan tingkat kognitif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Purba (2020), media pembelajaran yang valid harus memenuhi kriteria kesesuaian dengan materi pembelajaran sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Irwandi (2020), materi yang sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, merupakan hal penting dari pengembangan produk video animasi. Pada saat pembelajaran, KD menjadi acuan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Hamdi & Hamtini (2016), kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa mampu mengurangi beban kognitif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Validator ahli materi memberikan komentar dan saran yang menyatakan bahwa KD tidak perlu dicantumkan dalam video animasi, langsung tujuan pembelajaran, “Kata

Pengantar” diganti dengan “Kalimat Pembuka”, tambahkan ilustrasi seperti tanda panah saat penyajian contoh teks petunjuk, selebihnya sudah bagus dan sesuai. Ilustrasi menarik dapat membantu siswa agar mudah paham dengan materi yang disampaikan saat pembelajaran (Anwariningsih & Ernawati, 2013).

Kevalidan produk berdasarkan validasi ahli media termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Tampilan produk video animasi di desain menarik dengan tampilan gambar bergerak dan kombinasi warna, dan menggunakan karakter animasi sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa SD. Gambar-gambar yang digunakan mampu memberikan visualisasi konkret, terutama pada pesan-pesan teks. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muslina, dkk. (2018), gambar dan warna dapat menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peran visual mampu meningkatkan pemahaman konsep oleh siswa (Armansyah, dkk., 2019).

Validator ahli media memberikan komentar yang menyatakan bahwa secara umum video animasi sudah bagus. Menurut Ponza, dkk. (2018), video animasi dinilai bagus dilihat dari desain animasi, tulisan, gambar, perpaduan warna, dan suara, sehingga memberikan daya tarik bagi siswa saat belajar. Menurut Shreesha & Tyagi (2018), video animasi yang bagus dapat membantu siswa untuk menerima informasi atau materi dengan cepat.

Kemenarikan dan kepraktisan produk berdasarkan uji coba kepada guru termasuk dalam kategori sangat menarik dan praktis. Video animasi “Vivi dan Jeje” didesain dengan gambar bergerak, disertai teks untuk menyampaikan pesan dalam video animasi sehingga menarik dan mudah untuk dipahami siswa. Hal tersebut sependapat Sudarma, dkk. (2015), gambar bergerak merupakan bagian penting dalam video pembelajaran dan dapat mempermudah siswa memahami pesan atau materi yang disampaikan. Menurut Mashuri (2020), bahwa media pembelajaran video animasi dinilai praktis untuk diterapkan kepada siswa berdasarkan konferensi tingkat pencapaiannya. Menurut Imamah (2012), video animasi yang praktis dapat membantu guru dalam penyampaian materi dalam pembelajaran dan siswa lebih paham terkait materi yang disampaikan.

Guru memberikan komentar yang menyatakan bahwa video animasi sudah bagus, dapat menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Imamah (2012), yang membuktikan video animasi berhasil menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar melalui sajian yang menarik.

Kemenarikan dan kepraktisan produk berdasarkan uji coba kepada siswa termasuk dalam kategori sangat menarik dan praktis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Novita & Novianty (2020), animasi yang menarik mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, sehingga lebih cepat memahami materi. Menurut Kuswanto & Walusfa (2017), penggunaan gambar, warna, suara secara empiris memang mampu menarik perhatian dan mampu membuat peserta didik merasa senang. Menurut Sadiman, dkk. (2014) media pembelajaran yang praktis merupakan media yang dapat memudahkan pengguna, dan dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa mengikuti pembelajaran dengan kondusif, siswa tertarik dengan video animasi dalam pembelajaran, siswa fokus memahami materi, dan aktif terlibat dalam kegiatan tanya jawab. Penggunaan video animasi yang menarik tersebut mampu menarik perhatian sehingga siswa menjadi aktif di kelas. Menurut Uno (2016), suasana

pembelajaran yang menarik menjadikan proses belajar lebih bermakna, sehingga akan selalu diingat dan mudah dipahami.

Hasil belajar siswa berdasarkan tes menulis saat uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan tingkat ketuntasan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan KKM di sekolah yaitu 75, seluruh siswa atau 5 siswa pada kelompok kecil dan 21 dari 23 siswa pada kelompok besar dinyatakan tuntas. Hasil ketuntasan tes menulis tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa video animasi mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Antika, dkk, 2019). Animasi dapat memberikan dampak positif bagi siswa terkait tingkat pemahaman dan hasil belajar (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk video animasi “Vivi dan Jeje” untuk pembelajaran menulis teks petunjuk bagi siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang. Kevalidan produk dari hasil validasi ahli materi sebesar 91,66 % dan hasil validasi ahli media sebesar 100%. Kemenarikan dan kepraktisan dari hasil angket respon guru sebesar 96,36%, hasil angket respon siswa kelompok kecil sebesar 96,36%, dan hasil angket respon siswa kelompok besar sebesar 96,83%. Ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan KKM di sekolah, kelompok kecil sebesar 100% dan kelompok besar sebesar 91,30%. Berdasarkan uraian hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kevalidan produk dikategorisasikan valid tanpa revisi, kemenarikan dan kepraktisan produk dikategorisasikan sangat menarik dan praktis, ketuntasan hasil belajar siswa dikategorisasikan sangat baik. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi siswa, video animasi mampu menarik perhatian, dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan simpulan diatas, penulis menyampaikan beberapa saran yaitu, produk video animasi ini hendaknya dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru atau pengajar sebagai variasi media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran, produk video animasi ini hendaknya dapat menambah koleksi media di sekolah dalam upaya perbaikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, produk video animasi ini hendaknya digunakan sebagai contoh oleh peneliti lain untuk pengembangan media pembelajaran lainnya atau dengan materi yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Indonesian Journal of History Education, 3(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/3909>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. Jurnal Basicedu, 1(1), 21–30. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/149>
- Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran; Edisi Revisi, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. Mimbar Ilmu, 24(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>
- Anwariningsih, & Ernawati. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School based on Student Self Learning. Journal of Education and Learning, 7(2), 121–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>

- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100-108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Hamdi, M., & Hamtini, T. (2016). Designing an Effective E-Content Development Framework for The Enhancement of Learning Programming. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 131–141. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i04.5574>.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>
- Imamah, N. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>
- Irwandi. (2020). Penggunaan Media Audio Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman pada Siswa Kelas I SD Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 9(1), 25–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v7i1.3321>
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 1-7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19335>
- 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). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Mulyatiningsih, Endang. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Muslina, M., Halim, A., & Khaldun, I. (2018). Kelayakan Media Animasi Hukum Newton II Tentang Gerak pada Bidang Miring dan Katrol di SMA Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 64–72. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i1.9568>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Pratiwi, Rentika Widhi. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42042>
- 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 Undiksha*, 6(1), 9-19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shreeshha, M., & Tyagi, S. K. (2018). Effectiveness of animation as a tool for communication in primary education: an experimental study in India. *International Journal of Educational Management*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJEM-04-2016-0077>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32347>
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588>
- Uno, Hamzah B., (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/31880>
- Wulandari, M. P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(2). <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/307>