

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMATIK (ANIMASI TEMATIK) DALAM
PEMBELAJARAN TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA PADA SISWA
KELAS V SDN REJOSARI 03 SEMARANG**

Guntur Setyo Budi¹, Purwadi², Intan Rahmawati³

Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Email: sbgunturu8@gmail.com

¹Mahasiswa, ^{2,3}Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang

Abstract

This research is media development or commonly called R&D (research and development). The researcher develops ANIMATIC learning media (thematic animation) conducted at SDN Rejosari 03 Semarang. This research is only done at the research and data research (research and information gathering), planning (planing), developing product draft (developing product preliminary form), initial field trial (preliminary field trial), and revising the test result (product revision main). The research conducted is the result of data from media experts, material experts, student responses and teacher responses, the data are then in as follows: media experts 86% with criteria very feasible, material experts 93% with criteria very feasible, teacher response 88% very feasible, and student responses with 91.50 are properly deserved. The result of evaluation from 5th graders who are 45 people using ANIMATIK learning media (thematic animation) gives positive result that the students who get the above score KKM equal to 77% with good response. Thus the development of learning media ANIMATIK (thematic animation) can be used as a medium of learning and learning media as a medium of learning.

keywords: development, media, thematic animation, heat and displacement.

Abstrak

Penelitian ini adalah pengembangan media atau biasa disebut R&D (*research and development*). Peneliti mengembangkan media pembelajaran ANIMATIK (animasi tematik) yang dilaksanakan di SDN Rejosari 03 Semarang. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap lima yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), perencanaan (*planing*), pengembangan draf produk (*develop preliminari form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminari field testing*), dan merevisi hasil ujicoba (*main product revision*). Dari penelitian yang di lakukan memperoleh hasil berupa data dari ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru, data tersebut kemudian di olah dan di jabarkan sebagai berikut: ahli media 86% dengan kreteria sangat layak, ahli materi 93% dengan kriteria sangat layak, respon guru 88% kriteria sangat layak, dan respon siswa memperoleh 91,50% dengan kriteria sangat layak. Hasil evaluasi dari siswa kelas 5 yang berjumlah 45 orang menggunakan media pembelajaran ANIMATIK (animasi tematik) memberikan hasil positif yaitu bahwa siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 77% dengan respon yang baik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran ANIMATIK (animasi tematik) dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

kata kunci: pengembangan, media, animasi tematik, panas dan perpindahannya.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang selanjutnya dijabarkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Pasal 19, Ayat 1). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru seharusnya dikondisikan dengan memanfaatkan sumber dan media belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung untuk membantu siswa mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari. Di sini guru harus pintar dan kreatif dalam menemukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa.

Kata “media” berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi belajar* atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2013: 120). Pendapat di atas diperkuat oleh Arsyad (2014: 2). Menurut Arsyad “media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan”. Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan sebagainya (Sanjaya, 2012: 57). Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dalam buku Kustandi (2013: 20), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi

instruksi. Hamalik dalam bukunya Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa manfaat dari pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran.

Hasil wawancara yang saya lakukan di SDN Rejosari 03 Semarang yaitu dengan guru kelas 5A dan 5B menunjukkan bahwa belum maksimalnya pemahaman materi pada Tema Panas dan Perpindahannya di karenakan kurangnya media yang sesuai dalam pembelajaran tersebut. Siswa cenderung kurang memperhatikan ketika guru menggunakan metode ceramah. Dari hasil nilai yang telah di capai siswa menunjukkan pada tema panas dan perpindahannya serta pada hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa nilai dari kelas 5 yang berjumlah 45 siswa terdapat 60% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). SDN Rejosari 03 Semarang memiliki banyak fasilitas elektronik yang belum di maksimalkan guru dalam proses pembelajaran, sekolahan memiliki fasilitas internet, perangkat komputer, printer, *proyektor, lcd, sound system, laptop*. Komponen elektronik tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih optimal. Guru perlu mengembangkan variasi pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, ketersediaan perangkat elektronik yang ada di sekolahan itu dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang optimal dan pemahaman materi yang di sampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di sekolah dengan judul

“Pengembangan Media Animatik (Animasi Tematik) Dalam Pembelajaran Tema Panas Dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas V SDN Rejosari 03 Semarang”.

METODE

Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 407) mengatakan “*Research and Delevelopment* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Borg and Gall dalam Sukmadinata (2016: 57) penelitian dan pengembangan (*Reseacrh and Development*), merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, pembelajran, dll. Dalam penelitian pengembangan ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sukmadinata (2016: 169) menjelaskan 10 tahapan dalam mengembangkan model yang meliputi, pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk bentuk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk akhir, dan desiminasi Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 5 (lima) yaitu: 1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. 2. Perencanaan (*planimg*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. 3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of*

product). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. 4. Uji coba lapangan awal (*preliminari field testing*). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Uji coba ini dilakukan di SDN Rejosari 03 Semarang pada kelas V dengan jumlah peserta didik 45 siswa. 5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media animatik (animasi tematik) untuk pembelajaran tema panas dan perpindahannya, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN Rejosari 03 Semarang. Untuk memperoleh kualitas yang baik maka suatu prosedur harus melalui uji kelayakan dengan menggunakan angket validasi. Validasi ini dilakukan adalah peneliti menentukan dosen yang layak dan menguasai sebagai ahli media dan ahli materi sesuai dengan isi media yang dikembangkan peneliti, dan menjelaskan cara pemakaian atau cara penggunaan media animatik (animasi tematik) di hadapan dosen validasi. Kemudian ahli materi dan ahli media adalah menilai kualitas media dan menyatakan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran disekolah. Angket yang digunakan peneliti yaitu: angket ahli materi, angket ahli media, angker respon guru, dan angket respon siswa. Rumus menghitung presentase dari analisis data yang dilakukan agar memperoleh kelayakan.

$$P (\%) = \frac{\text{Skor Total } (x)}{\text{Skor Maximum } (xi)} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil, maka nilai akhir dari presentase tersebut dikategorikan menurut tabel kelayakan di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Presentasi Kelayakan Media.

| Penilaian | Kategori |
|-----------|--------------------|
| 0%-20% | Sangat tidak layak |
| 21%-40% | Tidak layak |
| 41%-60% | Cukup layak |
| 61%-80% | Layak |
| 81%-100% | Sangat layak |

PEMBAHASAN

Penelitian yang di lakukan di SDN Rejosari 03 Semarang sebelumnya sudah dipersiapkan, persiapan tersebut dilakukan agar penelitian berjalan dengan baik dan memperoleh hasil yang di harapkan. Persiapan yang dilakukan penulis adalah melakukan observasi di sekolah guna mengumpulkan data atau informasi yang ada di sekolah, khususnya pada materi tema panas dan perpindahannya. Dalam studi pendahuluan di dapat permasalahan yaitu belum maksimalnya pemahaman siswa pada materi tema panas dan perpindahannya, di karenakan kurangnya media yang sesuai dalam pembelajaran tersebut. Siswa cenderung kurang memperhatikan ketika guru menggunakan metode ceramah. Dari hasil nilai yang telah dicapai siswa menunjukkan pada tema panas dan perpindahannya serta pada hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa nilai dari kelas 5 yang berjumlah 45 siswa terdapat 60% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). SDN Rejosari 03 Semarang memiliki banyak fasilitas elektronik yang belum di maksimalkan guru dalam proses pembelajaran, sekolah memiliki fasilitas internet, perangkat komputer, printer, proyektor, lcd, sound system, laptop. Komponen elektronik tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar

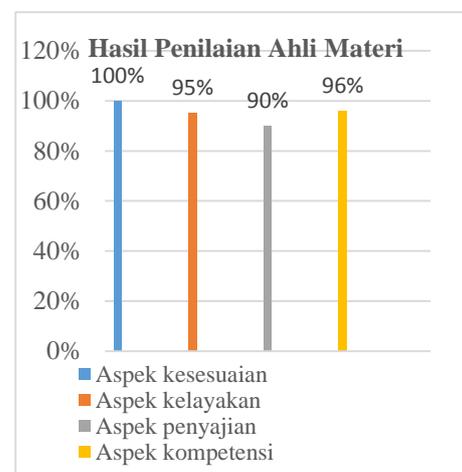
pembelajaran lebih optimal. Penelitian ini di lakukan di SDN Rejosari 03 Semarang pada tanggal 19 april 2018, dengan subyek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa audio visual. Media tersebut dikembangkan dengan tiga langkah, yaitu: (a) mendefinisikan kebutuhan dengan analisis awal, analisis konsep materi dan analisis tugas pembelajaran dan analisis tujuan yang akan dicapai melalui media, (b) melakukan perancangan dengan menyusun parameter penilaian, pemilihan format, pemilihan media, pembuatan rancangan awal sehingga dihasilkan media, (c) melakukan pengembangan dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang diikuti revisi berdasarkan saran para ahli, dilanjutkan dengan ujicoba lapangan untuk mengetahui tanggapan siswa selaku pengguna melalui ujicoba lapangan terbatas dan ujicoba lapangan lebih luas yang juga diikuti revisi sehingga dihasilkan produk akhir. Kelayakan produk media pembelajaran materi tema panas dan perpindahannya dilihat dari keseluruhan aspek yang meliputi aspek kualitas isi materi, aspek kualitas pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman yang ditentukan berdasarkan validasi ahli dan diikuti oleh ujicoba lapangan.

Pengembangan media pembelajaran tersebut adalah video ANIMATIK (animasi tematik). Dengan inovasi pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan pembelajaran akan menarik bagi siswa dan siswa akan memahami materi dengan baik. Video animasi tersebut bersifat audio visual. Siswa dapat melihat dan mendengarkan video tersebut, jadi siswa tidak hanya mendengarkan ceramah yang di lakukan guru. Video ANIMATIK (animasi tematik) tidak hanya dapat di tayangkan dengan laptop atau lcd, tetapi juga bisa di masukan kedalam *gadget* yang di miliki siswa sehingga siswa dapat belajar

kembali di rumah dengan menggunakan video ANIMATIK (animasi tematik). Di dalam video animasi tersebut terdapat materi pembelajaran, gambar, video, teks dan suara penjelasan dan musik.

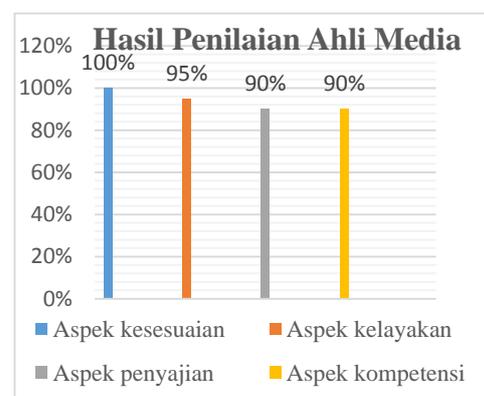
Media animasi ini dibuat menggunakan aplikasi Blender 3d dan Photoshop, pertama yaitu menggambar manual dengan menggunakan aplikasi Photoshop yang ada di laptop, gambar di buat dengan karakter yang di sukai siswa, gambar di lakukan dari setiap gerakan setelah itu gambar di susun menggunakan aplikasi Blender 3d, agar gambar bisa bergerak dan menjadi tayangan animasi, setelah penyusunan gambar selesai maka selanjutnya adalah memberikan teks penjelasan pada gambar, dan yang terakhir adalah memberi suara pada animasi agar animasi lebih sempurna dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik sesuai dengan keinginan pengembangan yang dilakukan peneliti. Produk pengembangan media animasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media audio visual berupa Animatik (animasi tematik) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini ditujukan pada kelas V Sekolah Dasar yang di dalamnya memuat materi tema panas dan perpindahannya. Pada validasi yang peneliti lakukan dengan ahli media dan ahli materi mengalami revisi dengan media yang peneliti kembangkan, setelah di lakukan perbaikan maka media diajukan validasi kembali dan memperoleh hasil kriteria sangat layak dari ahli materi dan ahli media memperoleh > 85% tiap kriteria. Setelah selesai pada tahap studi pengembangan maka akan dilanjutkan pada tahap studi pengujian di lapangan, yang nanti akan diujikan pada siswa kelas V di SDN Rejosari 03 Semarang. Validasi desain adalah tahap mengetahui kekurangan dan kelebihan media Animatik (animasi tematik) hal apa saja yang masih kurang dan perlu di perbaiki sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media Animatik (animasi tematik) terdiri dari ahli materi dan ahli

media pembelajaran. Data dari perhitungan dari ahli media 80% dan ahli materi menghasilkan 78% kriteria layak tapi dengan catatan adanya perbaikan atau revisi yaitu dengan menambahkan mata pelajaran, perbaikan penulisan, warna tulisan dan penggunaan tanda baca dalam media animatik yang dikembangkan peneliti. Setelah dilakukan revisi media di uji validasi kembali dengan ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji validasi tersebut memperoleh hasil dengan presentase dari ahli materi 93% dan ahli media 98%, dan media layak digunakan dalam penelitian dilapangan.



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.

Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi. merupakan hasil dari perhitungan angket ahli materi dari aspek penilaian yaitu: aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 95%, aspek penyajian 90%, dan aspek kompetensi 96%.



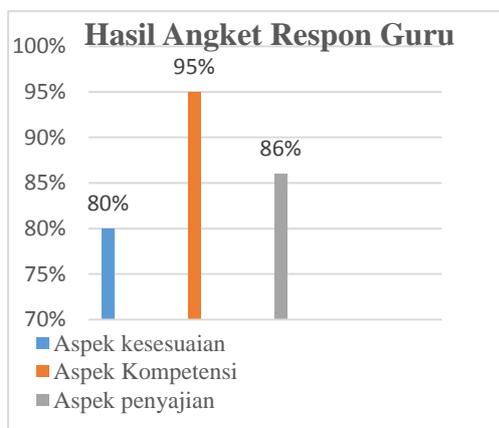
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Ahli Media.

Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Ahli Media, merupakan hasil dari perhitungan angket ahli materi dari aspek penilaian yaitu: aspek kesesuaian 100%, aspek kelayakan 95%, aspek penyajian 90%, dan aspek kompetensi 90%.



Gambar 3. Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa.

Gambar 3. Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa, merupakan hasil dari perhitungan angket ahli materi dari aspek penilaian yaitu: kemudahan dalam pemahaman 100%, kemudahan dalam belajar 74%, minat terhadap 92%, media penyajian media 76%.



Gambar 4. Diagram Hasil Angket Respon Guru.

Gambar 4. Diagram Hasil Angket Respon Guru, merupakan hasil dari perhitungan angket ahli materi dari aspek penilaian yaitu: aspek kesesuaian 80%, aspek kompetensi 95%, dan aspek penyajian 86%.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa audio visual. Penelitian yang dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa media Animatik (animasi tematik) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tema panas dan perpindahannya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan alasan sebagai berikut:

1. Produk media Animatik (animasi tematik) dikembangkan berdasarkan saran dari ahli media. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media didapat hasil "Sangat Layak".
2. Hasil validasi ahli materi didapat dengan kriteria "Sangat Layak".
3. Hasil evaluasi siswa dari kelas VI A dan VI B SDN Rejosari 03 Semarang dari 45 siswa diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
4. Hasil presentase angket respon guru kelas terhadap media ANIMATIK (animasi tematik) di SDN Rejosari 03 mendapat kriteria "Sangat Layak".
5. Hasil presentase angket respon siswa kelas VI A dan VI B terhadap media ANIMATIK (animasi tematik) di SDN Rejosari 03 Semarang. kriteria "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Djaramah, Syaiful Bahri dan Anwan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Kustandi, cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghali Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, Ranang Agung, Basnendar Herryprilosadoso dan Asmoro Suhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun Analog Sampai Digital*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Peneletian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Peneletian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.