

## Pengembangan Media Animaker Sebagai Bahan Ajar Tematik Siswa Kelas III SDN Pilangbango

Diana Palupi<sup>1</sup>, Naniek Kusumawati<sup>2</sup>, Raras Setyo Retno<sup>3</sup>

Universitas PGRI Madiun

E-mail: dianadianaa95@gmail.com

---

### Article History:

Received: 15 Agustus 2022

Revised: 28 September 2022

Accepted: 28 September 2022

**Keywords:** Animaker, Tematik, Bahan Ajar.

**Abstract:** *Animaker pada materi tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 untuk meningkatkan hasil belajar kelas 3 SD. di SDN Pilangbango Kota Madiun. Penelitian Research and Development (R&D) ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick & Carry yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Wawancara dan kuesioner (angket). Validasi dari ahli media mendapatkan persentase 94%, dari ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 86%, dan ahli materi mendapatkan persentase 86%. Dari persentase tersebut pengembangan interaktif berbasis audio visual Animaker layak untuk di ujicobakan kepada siswa kelas 3 SD. Sedangkan respon dari guru mengenai media pembelajaran berbasis audio visual Animaker layak untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

---

## PENDAHULUAN

Peran guru sebagai pembelajar dikelas sangat penting, berhasilnya proses pembelajaran dan tercapainya rencana pembelajaran tergantung pada aktivitas saat proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Kreatifitas guru dalam mengajar adalah keterampilan guru yang dilakukan secara profesional oleh karena itu seorang guru harus memiliki ketercapaian mengajar yang memadai sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya dapat tercapai salah satu keterampilan yang dapat dimiliki seorang guru adalah kreatifitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan tepat.

Didalam pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Kamiludin & Suryaman dalam Sarah Azhari dkk (2021), kurikulum 2013 merupakan pengganti dari kurikulum sebelumnya yaitu (KTSP). Guru merupakan orang yang paling berpengaruh terhadap perubahan atau pergantian kurikulum, maka dari itu guru harus selalu siap atas segala perubahan.

Menurut Setiawan dalam Pohan dkk (2021), pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler konsep integrasi beberapa subjek untuk mengajar di sekolah Indonesia. Selain itu, menurut Sun Haji (2015), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk

---

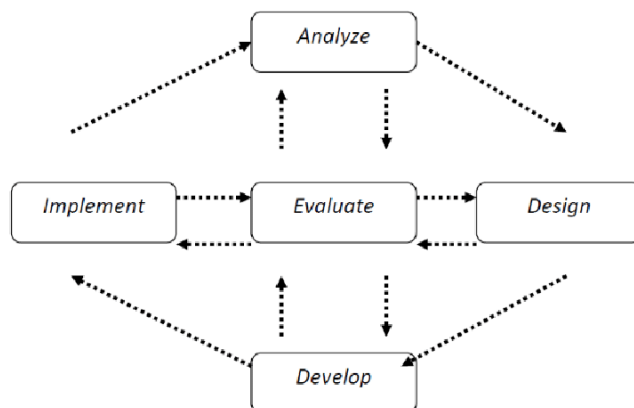
beberapa pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas III di SDN Pilangbango Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun, Media pembelajaran yang sering dipakai yaitu buku paket dengan presentase 66,8% dan power point 33,2%, penggunaan media pembelajaran tersebut terkadang siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi dengan presentase 64%. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas 65 berada dibawah KKM yaitu 75, alasannya guru belum menguasai media audio visual yang sudah berkembang saat ini dan belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sedangkan di setiap kelas sudah terdapat fasilitas yang memadai seperti LCD sehingga pembelajaran terlalu monoton, dan sulit dipahami oleh siswa karena ada beberapa materi dalam pembelajaran tematik yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Jika guru masih menggunakan pembelajaran yang monoton maka siswa akan salah tangkap arti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam menyampaikan suatu isi materi pembelajaran di kelas, proses pembelajaran membutuhkan adanya media. Menurut pendapat Zayyadi dkk Dalam Galuh Maheswari (2021), menyatakan bahwa "Media pembelajaran adalah sesuatu yang terdiri dari bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa memahami masalah yang abstrak". Peratama dan Widodo dalam Maharani Ika Fajarwati (2021), menjelaskan bahwa animaker adalah software atau aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi dua dimensi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah melalui penggunaan media audio visual animaker pada proses pembelajaran diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta menimbulkan suasana yang menyenangkan atau tidak monoton, pada umumnya siswa lebih tertarik belajar dengan menonton dari pada harus mendengarkan penjelasan secara terus menerus dari guru. Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat menurut Putu Jerry Radita Ponza dkk (2018), Media animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai Sardiman dalam Nursina Sya'bania dkk (2020), Melalui penerapan media audio visual animaker ini di harapkan dapat meningkatkan ketuntasan hasil pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran tematik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu media animaker. Animaker adalah aplikasi pembuatan media pembelajaran yang dapat berisi gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Sampel penelitian ini ialah seluruh anak kelas III SDN Pilangbango Kec. Kartoharjo Kota Madiun sejumlah 36 responden. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research of Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Data yang dikumpulkan adalah hasil angket respon guru hasil angket respon siswa dan data hasil uji coba terbatas. Model pengembangan pada produk ini ialah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap *analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



**Gambar 1. Model ADDIE**

Sumber : Tegeh dan Kirna dalam Tia Dwi Kurnia dkk (2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini disajikan peneliti melalui tehnik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Validasi ahli dilakukan dengan memberikan media *animaker* kepada 3 validator yang telah ahli dalam bidangnya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari validasi digunakan sebagai acuan untuk revisi perbaikan. Ketiga validator tersebut memberikan penilaian terhadap produk media *animaker* yang menggunakan skala penilaian 5= Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Cukup Setuju, 2 = Kurang Setuju, 1 = Tidak Setuju. Berikut ini adalah hasil dan validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

### 1. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh salah satu dosen pendidikan guru sekolah dasar Universitas PGRI Madiun. Validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *animaker* dalam materi tematik. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli media yang akan diisi oleh validator. Setelah itu menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan penilaian terhadap media *animaker* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi ahli bahasa**

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Kriteria
1. Validasi ahli bahasa	47	50	47	Sangat Valid
Jumlah total			47	
Skor maksimal			50	
Rata-rata			94%	
Kriteria				Sangat valid

Tabel 1 tersebut merupakan hasil dari ahli bahasa terhadap produk media video *animaker*, maka diperoleh persentase 94%. Video *animaker* termasuk kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan. Berdasarkan penilaian ahli bahasa menjelaskan ulasan dan saran terhadap media video *animaker* yaitu masih ada beberapa huruf yang double. Ahli bahasa memberikan keterangan video *animaker* layak diujicobakan tanpa revisi. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

## 2. Validasi materi

Dalam media pembelajaran dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *animaker* dalam materi tematik. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli materi yang akan diisi oleh validator. Setelah itu menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan penilaian terhadap media *animaker* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Kriteria
2. Validasi ahli materi	43	50		Sangat Valid
Jumlah total			43	
Skor maksimal			50	
Rata-rata			86%	
Kriteria				Sangat valid

Tabel 2 tersebut merupakan hasil dari ahli materi terhadap produk media video *animaker*, maka diperoleh persentase sebesar 86% dimana dinyatakan media video *animaker* termasuk kategori sangat valid. Ahli materi memberi keterangan bahwa video *animaker* layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berikut beberapa tampilan yang dilakukan sesuai revisi dan perbaikan.

Tabel 3. Hasil Validasi ahli media

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Kriteria
3. Validasi ahli media	43	50		Sangat Valid
Jumlah total			43	
Skor maksimal			50	
Rata-rata			86%	
Kriteria				Sangat valid

Berdasarkan tabel 3 tersebut merupakan hasil yang didapat dari ahli media terhadap produk media video *animaker*, maka diperoleh persentase sebesar 86% dimana dinyatakan media video *animaker* termasuk kategori yang sangat valid. Hasil persentase yang diperoleh dari ketiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media tersebut selanjutnya dihitung untuk mengetahui skor yang diperoleh. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan media *animaker* dari penilaian ahli tersebut. Berdasarkan hasil persentase dari ketiga ahli tersebut mendapatkan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa media *animaker* dalam pembelajaran tematik layak di uji cobakan kepada siswa kelas III sekolah dasar, sebagai bahan ajar dalam pembelajaran materi tematik yang akan dipelajari.

Pada hasil data ini disajikan oleh peneliti berupa data angket respon, data angket respon guru, dan hasil wawancara terhadap media *animaker* dalam pembelajaran tematik kelas III SDN Pilangbango Kota Madiun. Berikut data berupa angket dan wawancara yaitu sebagai berikut:

Angket respon siswa dan guru, berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti hari pertama, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *animaker* dalam pembelajaran tematik yaitu tema 6 subtema 1 pembelajaran 3. Peneliti mempersiapkan lembar angket respon siswa yang akan dibagikan kepada siswa yaitu yang pertama sebelum menggunakan media *animaker* dan angket kedua sesudah menggunakan media *animaker*. Setelah itu peneliti menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Peneliti melakukan rekapitulasi hasil angket respon siswa terhadap media *animaker*. Penilaian siswa tersebut akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media *animaker* sebagai bahan ajar. Hasil perhitungan pada angket validitas respon yang dibagikan kepada 36 siswa kelas III SDN Pilangbango Kota Madiun sebagai objek penelitian, menunjukkan skor yang diperoleh sebelum menggunakan media sebesar 2.735 sedangkan skor sesudah menggunakan media adalah 3.236. Hasil keseluruhan angket respon siswa sebelum menggunakan media *animaker* mencapai persentase sebesar 76% sedangkan setelah menggunakan media *animaker* mendapat persentase sebesar 90% .

Angket respon guru, setelah dilakukan penghitungan pada angket respon yang dibagikan kepada guru wali kelas V, menunjukkan skor yang diperoleh setelah ujicoba produk sebesar 29, sedangkan skor maksimal sebesar 30. Hasil angket respon guru terhadap media *animaker* mencapai presentase sebesar 90,3% dengan kriteria “sangat valid”.

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian pengembangan dengan mengambil judul pengembangan media *animaker* sebagai bahan ajar tematik siswa kelas III SDN Pilangbango. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media animaker menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE. Kelayakan media animaker diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon siswa, penilaian angket respon guru. Tingkat kevalidan media *animaker* dalam pembelajaran tematik berdasarkan hasil penelitian dari ketiga ahli yaitu Ahli materi sebesar 86,00%, ahli media sebesar 86,00%, ahli bahasa sebesar 94.00% dengan kategori “sangat valid” tingkat kelayakan media animaker dalam pembelajaran tematik penilaian angkat respon siswa mendapatkan persentase 90,00% dengan kategori “sangat valid” penilaian angkat respon guru mencapai persentase 94,00% dengan kategori sangat valid. Berdasar hasil perhitungan, dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum diberikan media *animaker*, hasil belajar siswa berkaitan dengan nilai pretest rata-ratanya sebesar 74,1%. Setelah dilaksanakan dengan memberikan bahan ajar berupa media video animaker, hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 90.

Dari hasil perhitungan nilai rata yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media animaker. Selisih nilai pretest dan posttest sebesar 15,9 poin. Dengan begitu menunjukkan bahwa video animaker pada

---

pembelajaran tematik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Sekripsi ini tersusun atas dorongan, dukungan, bimbingan maupun kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini. Kepada yang terhormat: Naniek Kusumawati, M.Pd Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing selama penyusunan skripsi ini. Raras Setyo Retno, S.P, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing selama penyusunan skripsi ini. Rekan-rekan Mahasiswa PGSD angkatan 2018 khususnya kelas 8F yang telah bannyak memberikan bantuan dan saran-saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Galuh Maheswari, P. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Maharani Ika Fajarwati, S. I. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Nursina Sya'bania, Muhammad anwar, M. wijaya. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 34–44. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>
- Pohan, Sarah A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Sarah. *2021*, 5(3), 1191–1197.
- Putu Jerry Radita Ponza, Nyoman Jampel, K. S. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19.
- Sarah Azhari, Pohan, F., & Dafit. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Sun Haji. (2015). *Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di Sd/Mi*. 3(1), 56–69.
- Tia Dwi Kurnia, Cica Lati, Habibah Fauziah, A. T. (2019). odel ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis KemampuanM Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.