

**Development Of Videoscribe Assisted Cartoon Animation Video Media In Class Iii
Civil School Learning**

Febry Intan Perdani

SD Negeri Danawarih 02
febryperdani@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This study describes the development of cartoon animation video learning media using videoscribe in elementary schools. This research uses Research & Development (R&D) research using Sugiyono's 10 steps of development. However, in this study, researchers only limited it to the 6th development step, namely a limited trial. The data collection technique used is observation and a questionnaire (questionnaire). This learning media goes through the validation test stages of material experts, media expert validation tests, and product trials. Based on the results of the study, the media expert validation average was 90% in the very feasible category, the material expert validation was 93,75% in the very feasible category, and the user responses were 87,8% in the very good category. Thus, it can be concluded that animated cartoon videos are declared suitable for use as learning media on theme 5, the material content of ethnic diversity in class III SD.

Keywords: Learning media, cartoon animation videos

Abstrak

Penelitian ini menjabarkan tentang pengembangan media pembelajaran video animasi kartun menggunakan videoscribe. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan 10 langkah pengembangan Sugiyono. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi sampai dengan langkah pengembangan ke-6 yaitu uji coba terbatas. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket (kuisoiner). Media pembelajaran ini melalui tahapan uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media dan uji coba produk terbatas. Berdasarkan hasil uji validasi didapatkan hasil validasi ahli media sebesar 90% kategori "sangat layak", validasi ahli materi sebesar 93,75% kategori "sangat layak", respons siswa kelas III sebesar 87,8 % dengan kategori "sangat layak digunakan". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi kartun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 5 muatan materi keragaman suku bangsa kelas III SD.

Kata kunci: Media pembelajaran video animasi kartun

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, ilmu pengetahuan dan teknologipun berkembang semakin pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik dibidang politik, ekonomi, maupun di bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan, teknologi memiliki peranan tersendiri dalam proses pembelajaran, baik untuk siswa sebagai pelajar maupun untuk guru sebagai pengajar. Kemajuan teknologi dapat memberikan kemudahan bagi siswa sebagai salah satu referensi sumber pengetahuan dalam belajar. Untuk itu, sudah seharusnya dunia pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Daryanto (dalam Aufa, dkk 2020) menjelaskan bahwa dalam penerapan pembelajaran secara konvensional berakibat kurang efektif dan membosankan bagi para siswa sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Seorang guru di era teknologi ini harus mampu untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif serta dapat menarik minat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran adalah media. Dimana dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih semangat, aktif dan mudah menangkap materi yang guru sampaikan. Namun, fakta yang ada menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode yang konvensional dan belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah berulang-ulang sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.

Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran, dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan membantu siswa dalam proses penangkapan materi tersebut. Sehingga pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tertangkap dengan jelas tanpa adanya miskonsepsi materi pembelajaran. Johari (dalam Putu Jerry, dkk 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Untuk itu, seorang guru pada era ini perlu belajar bagaimana menggunakan atau bahkan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah video. Menurut Anisa (2022) didalam jurnalnya mengemukakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi kartun lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dalam pembelajarannya tidak didukung media. Selain itu, pembelajaran yang ditunjang dengan media video animasi kartun dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih kondusif. Menurut Eduar Edo (2022), penggunaan media video kartun dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest dan posttest, dimana hasil Pretest menyatakan 6 siswa lolos tes awal dan 15 lainnya tidak lolos. Sedangkan hasil Posttest menyatakan 18 siswa lolos dan 3 tidak lolos. Terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara pretest dan posttest pada pembelajaran yang menggunakan media video animasi kartun dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media sama sekali.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Danawarih 02, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, terutama media yang berkaitan dengan teknologi. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional, yaitu didominasi dengan metode ceramah dan menjelaskan secara manual di papan tulis. Hal ini membuat siswa lama kelamaan menjadi bosan dan tidak bersemangat dengan pembelajaran yang guru sampaikan. Padahal siswa tingkatan sekolah dasar akan lebih bersemangat dan tertarik dalam pembelajaran jika ditunjang dengan penggunaan media-media yang inovatif dan memanfaatkan teknologi didalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu guru untuk memanfaatkan sarana yang ada di sekolah. Media yang akan dikembangkan peneliti adalah media video pembelajaran yang memanfaatkan software *VideoScribe*. Untuk dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa pada pembelajaran PPKn maka video ini dikembangkan dengan perpaduan audio dan gambar-gambar bergerak atau lebih tepatnya dinamakan animasi. Pada pembelajaran menggunakan video animasi tersebut menyajikan materi yang menarik sehingga siswa akan lebih senang dan menikmati pembelajaran dengan baik serta mudah dipahami materi yang sedang dipelajari. Sehingga hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin mengembangkan media video animasi kartun untuk tema 5 subtema 1 pada pembelajaran PPKn materi keberagaman suku-suku bangsa kelas III SDN Danawarih 02 yang layak.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Danawarih 02 pada kelas III. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D). R&D merupakan penelitian yang membuat atau mengembangkan suatu produk yang telah ada sebelumnya serta diuji keunggulan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa "Media Video Animasi Kartun Dengan bantuan software *VideoScribe*" untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan milik Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah. Tetapi pada kesempatan kali ini, peneliti hanya membatasi langkah penelitian dan pengembangan sampai pada langkah keenam, yaitu uji coba terbatas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif.

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai tiap-tiap aspek pada lembar angket validasi ahli dan lembar angket respon. Data diperoleh dari lembar validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran serta lembar penilaian angket repon siswa. Langkah selanjutnya, setelah data tersajikan adalah menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari masing-masing data kemudian ditranformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang pada akhirnya dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi kartun. Pemilihan media ini didasarkan pada permasalahan yang muncul pada pembelajaran PPKn tema 5 subtema 1 materi keberagaman suku-suku bangsa pada kelas III di SD Negeri Danawarih 02. Video kartun ini dikembangkan dengan bantuan software *VideoScribe* yang diluncurkan oleh *Sparkol*. *VideoScribe* ini adalah program pembuat *whiteboard animation* secara *online* yang menampilkan proses penggambaran sebuah gambar. Video pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini dikreasikan dengan gambar kartun suku adat yang terdapat di Indonesia dan audio untuk menjelaskan isi materi. Dalam video kartun ini juga dimuat video tarian adat yang terdapat di setiap pulau Indonesia.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2019:409) yang terdiri dari 10 tahap. Namun dalam penelitian ini hanya dijalankan sampai pada tahap ke enam, meliputi:

- (1) Potensi dan masalah
Proses menemukan adanya potensi permasalahan yang terjadi dalam kelas III SD Negeri Danawarih 02 adalah dengan melakukan observasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi pembelajaran ditemukan bahwa guru kelas III cenderung masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru terlalu mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan sumber belajar yang digunakan hanya buku pelajaran yang ada. Hal tersebut menjadikan siswa kurang bersemangat dan menjadi cepat bosan. Selanjutnya didapatkan sedikit informasi dari guru, bahwa siswa kelas III kurang menyukai muatan pelajaran yang mengandung terlalu banyak materi hafalan, seperti PPKn.
- (2) Pengumpulan data
Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui kajian pustaka. Peneliti mulai mencari informasi mengenai materi yang diajarkan dalam muatan pelajaran PPKn kelas III. Berdasarkan pemahaman peneliti, maka diperoleh materi mengenai keberagaman suku bangsa di Indonesia pada tema 5 subtema 1.
- (3) Desain Produk,
Tahapan desain digunakan untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran video animasi kartun pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia tema 5 subtema 1. Dalam pembuatan tahap desain, terdapat beberapa poin penting, diantaranya adalah peneliti melakukan pengumpulan materi keberagaman budaya; membuat atau mengedit ilustrasi gambar kartun budaya Indonesia dan video tari daerah; merekam pengisi suara yang digunakan untuk mengisi materi pada video pembelajaran; melakukan proses pembuatan video animasi kartun dengan bantuan software *VideoScribe*; pengeditan dengan mencocokkan suara dan gambar; dan menyusun perangkat pembelajaran (RPP).
- (4) Validasi Desain
Pada tahap validasi desain, dilakukan validasi materi oleh ahli materi PPKn dan validasi media oleh ahli media pembelajaran. Adapun hasil validasi berupa angka yang terdiri dari angka 1-5, dimana angka 1 adalah skor minimal dan angka 5 adalah skor maksimal.
Tahap validasi materi PPKn dilakukan dengan pengisian angket validasi. Ada 4 aspek yang menjadi kriteria penilaian dalam angket validasi materi, yaitu; 1) indikator kesesuaian; 2) indikator kelayakan; 3) indikator penyajian; 4) indikator kompetensi. Sedangkan tahap validasi media pembelajaran dilakukan dengan angket validasi media dengan 5 kriteria penilaian yang meliputi, 1) indikator kesesuaian; 2) indikator kelayakan produk; 3) kontribusi produk; 4) keunggulan produk; 5) kualitas produk.

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi ke-1

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1.	Kesesuaian materi	9	12	75	L
2.	Indikator kelayakan	13	16	81,25	SL
3.	Indikator penyajian	20	28	71,43	L
4.	Indikator kompetensi	17	24	70,83	L
	JUMLAH	59	80	73,75%	L (REVISI)

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi oleh ahli materi ke-1 diperoleh keseluruhan skor 59 dari skor ideal 80. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi ke-1 adalah 73,75% dengan kategori layak untuk digunakan tetapi masih memerlukan revisi di beberapa bagian.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran ke-1

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Indikator kesesuaian	9	12	75	L
2.	Kelayakan produk	8	8	100	SL
3.	Kontribusi produk	10	12	83,33	SL
4.	Keunggulan produk	15	20	75	L
5.	Kualitas produk	21	28	75	L
	JUMLAH	63	80	78,75%	L (REVISI)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang ke-1 diperoleh keseluruhan skor 63 dari skor ideal 80. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 78,75% dengan kategori layak untuk digunakan namun masih memiliki beberapa catatan untuk revisi.

(5) Revisi desain,

Pada tahap revisi desain dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil dari validasi materi dan validasi media yang ke-1. Perbaikan yang dilakukan meliputi, kesesuaian gambar animasi kartun dengan materi, memperjelas makna dari Bhineka Tunggal Ika pada bagian simpulan, menambahkan beberapa cuplikan tarian daerah agar media video lebih menarik, gambar dan audio perlu dicocokkan kembali. Kemudian setelah revisi dilanjutkan kembali validasi dengan ahli media pembelajaran tahap kedua.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran ke-2

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Indikator kesesuaian	10	12	83,33	SL
2.	Kelayakan produk	8	8	100	SL
3.	Kontribusi produk	11	12	91,67	SL
4.	Keunggulan produk	18	20	90	SL
5.	Kualitas produk	25	28	89,28	SL
	JUMLAH	72	80	90 %	SL

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media yang ke-2 diperoleh keseluruhan skor 72 dari skor ideal 80. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 90,00% dengan kategori layak untuk digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Analisis Hasil Validasi Ahli Materi ke-2

No	Aspek Yang Dinilai	Total Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1.	Kesesuaian materi	12	12	100	SL
2.	Indikator kelayakan	15	16	93,75	SL
3.	Indikator penyajian	27	28	96,43	SL
4.	Indikator kompetensi	21	24	87,5	SL
	JUMLAH	75	80	93,75%	SL

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi dengan ahli materi tahap kedua memperoleh skor keseluruhan 75 dari skor ideal 80. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap 2 adalah sebesar 93,75%. Dengan begitu media video kartun layak untuk digunakan tanpa revisi.

(6) Uji coba terbatas,

Uji coba terbatas dilaksanakan untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap penggunaan media video kartun dalam pembelajaran tema 5 subtema 1 Mengenal keberagaman suku bangsa dan budaya pada kelas III. Sebelum melakukan uji coba terbatas, dilakukan penilaian terhadap media video animasi kartun oleh guru kelas III. Hasil dari penilaian memperoleh skor sebesar 91,25% dengan kategori layak yang artinya media video animasi kartun layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas III.

Sasaran dari uji coba terbatas ini adalah 15 siswa kelas III SD Negeri Danawarih 02.

Table 5. Hasil Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Kartun

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Total	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan pemahaman	27	30	90	SL
2.	Keaktifan dalam belajar	25	30	83,3	SL
3.	Ketertarikan	42	45	93,33	SL
4.	Penyajian	64	75	85,3	SL
	JUMLAH	158	180	87,8 %	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data respon siswa terhadap media video animasi kartun yang di dalamnya tersapat 10 pernyataan dengan pilihan ya atau tidak. Hasil penilaian angket respon siswa diperoleh skor keseluruhan 87,8% siswa menyatakan media video kartun layak untuk digunakan dipembelajaran PPKn. Hasil nilai evaluasi siswa pada uji coba skala terbatas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Data Nilai Evaluasi Siswa kelas III

No	Kelas Interval	Frekuensi
1.	70-75	2
2.	76-81	5
3.	82-87	0
4.	88-93	5
5.	94-100	3

Berdasarkan hasil dari uji coba skala terbatas yang dirangkum dalam tabel di atas, dapat dikatakan bahwa frekuensi perolehan nilai terbanyak pada interval nilai antara 76-81 dan 88-93 yaitu sebanyak lima siswa. Nilai terendah adalah 70 pada rentang 70-75 sebanyak dua siswa, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 pada rentang 94-100 sebanyak tiga siswa. Kemudian pada rentang nilai antara 82-87 sebanyak nol siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PPKn pada SD Negeri Danawarih 02 adalah 70. Berdasarkan data tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua siswa (15 siswa) telah dapat mencapai KKM yang ditetapkan. Rata-rata kelas yang dicapai adalah 86. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa nilai rata-rata kelas telah melebihi KKM yang ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa pada kelas III SD Negeri Danawarih 02, disimpulkan bahwa media video kartun yang dikembangkan telah melalui tahap uji validasi ahli materi PPKn, ahli media pembelajaran, uji coba pada guru kelas III SD Negeri Danawarih 02 dan uji coba kelompok terbatas. Hasil akhir uji validasi ahli materi adalah sangat layak digunakan dengan persentase 93,75% dan oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90% dengan kualitas sangat layak digunakan. Hasil analisis respon siswa memperoleh persentase sebesar 90% pada aspek kemudahan pemahaman, pada aspek keaktifan dalam belajar sebesar 90%, pada aspek ketertarikan persentase sebesar 95,6% dan pada aspek penyajian persentase sebesar 88%. Dengan demikian, berdasarkan hasil persentase skor kelayakan yang diperoleh di atas dapat dikatakan bahwa media video kartun layak digunakan untuk pembelajaran PPKn pada tema 5 subtema 1 materi keberagaman suku bangsa kelas III Sekolah Dasar.

Setelah penelitian dilakukan, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Media video kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efisien dalam mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dan mempermudah guru menyampaikan materi secara berulang.
2. Guru dapat belajar menerapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan sarana prasarana yang tersedia disekolah, seperti LCD dan proyektor.
3. Guru disarankan agar lebih peka dan dapat memaksimalkan apa saja yang ada disekitarnya sebagai media sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. (Edisi kedua)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo. (Edisi ketujuhbelas).
- Edo, Eduar. Wahyudi. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SD*. Jurnal Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Diakses dari: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7416/5578>
- Garsinia, Dika. Ratih Kusumawati., dan Arie Wahyuni. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV*. Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika. Diakses dari: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpi/article/view/7442>
- Ismi, Ivina Nur. Siti Quratul Ain. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru*. Journal

- Of elementary School. Diakses dari:
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/2261>
- Komara, Anisa Lusiana. Aan Subhan Pamungkas2., dan Ratna Sari Dewi. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.
- Ponza, Putu Jerry Radita. I Nyoman Jampel. I Komang Sudarma. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 6 (1). Diakses dari:
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>
- Putri, Au'fa Idha Veranda. Dedi Kuswandi., dan Susilaningsih. 2020. *Pengembangan Video Edukasi Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Teknologi* 3 (4). Diakses dari:
<https://media.neliti.com/media/publications/334733-pengembangan-video-edukasi-kartun-animas-ece47589.pdf>
- Silmi, Munida Qonita., dan Putri Rachmadyanti. 2018. *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6 (4). Diakses dari:
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/23611>
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : ALFABET.
- Widoyoko, P.E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.