

Pengembangan Video Animasi pada Materi Keragaman Suku Bangsa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar

Yulia Siska^{1*}, Okta Lusiana Manalu², Andri Wicaksono³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, STKIP PGRI Bandar Lampung

^{1*}yuliasiska1985@gmail.com, ²octalucianna10@gmail.com, ³ctx.andrie@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, keefektifan serta respon siswa dan guru terhadap media audio visual berupa animasi pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa. Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran berupa video animasi, pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi, dan sumber belajar yang berorientasi lingkungan siswa. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan dengan model ADDIE yang melibatkan lima langkah meliputi: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif dan kuantitatif berupa uji validitas, uji coba produk, dan uji produk akhir (uji t). Hasil penelitian yang diperoleh pada uji validitas ahli materi yaitu 83%, ahli bahasa yaitu 100%, dan ahli media yaitu 79%. Hasil uji coba produk pada siswa sebesar 88% dan respon pendidik sebesar 88%. Hasil uji t pada nilai pre-test dan post-test didapatkan hasil $(12,29) > t\text{-tabel } (1,83)$. Artinya, media video animasi yang dikembangkan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: video animasi, keragaman suku bangsa, IPS.

Abstract

This research aims to develop, test the feasibility, effectiveness and response of students and teachers to audio-visual media in the form of learning animations on ethnic diversity material. The background for conducting this research is that there is no learning media in the form of animated videos, learning does not use a variety of media, and learning resources are student environment oriented. This research uses a development design with the ADDIE model which involves five steps including: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The data analysis technique used is descriptive and quantitative analysis in the form of validity tests, product trials, and final product tests (t tests). The research results obtained from the validity test of material experts were 83%, language experts were 100%, and media experts were 79%. The results of product trials on students were 88% and the response from educators was 88%. The results of the t test on the pre-test and post-test values showed $(12.29) > t\text{-table } (1.83)$. This means that the animated video media developed is effectively used in the learning process.

Keywords: animation video, ethnic diversity, Social Sciences.

PENDAHULUAN

Era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang begitu pesat dewasa ini, memberikan pengaruh terhadap kemajuan dalam dunia pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Pendidikan membimbing dan memberikan arahan kegiatan guru dan siswa dalam proses pengajaran, memberikan pedoman pada guru dan memberikan motivasi. Melalui pendidikan akan menghasilkan generasi bangsa yang berpengetahuan, maju, dan individu yang patut dijadikan teladan.

Dalam Kurikulum 2013, pendidikan ditekankan untuk membentuk manusia yang produktif, kreatif, dan inovatif (Mulyasa, 2014). Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi yang mendasari pengembangan kemampuan siswa (Anwar, 2014). Kurikulum memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses perkembangan kualitas potensi siswa (Zulfahnur et al., 2019). Pada kompetensi pengetahuan, dalam kurikulum 2013 siswa diharapkan mampu mengenal berbagai jenis fakta khususnya terkait dengan kehidupannya.

Dalam pembelajaran di kelas terdapat suatu istilah yang disebut media. Media tersebut berfungsi sebagai perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan (Siska, 2021). Dalam pembelajaran, media tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Media berupa peralatan atau perangkat apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat bantu pengajar di sekolah. Melalui media, terjadi komunikasi antara penerima pesan yaitu siswa dengan sumber yaitu guru lewat media tersebut.

Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Japar & Siska, 2019). Melalui pengajaran IPS diharapkan berkembangnya kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Pada proses pembelajaran seringkali dihadapi masalah yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar siswa. Siswa yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Salah satu unsur yang dapat

mempermudah siswa adalah menggunakan media. Kehadiran media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan belajar di kelas, alat untuk memperjelas materi yang disampaikan guru, dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang beragam. Proses pembelajaran pada kelas IV lebih banyak menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan adakalanya menggunakan benda-benda sekitar serta lingkungan. Selanjutnya, belum adanya media pembelajaran yang digunakan di kelas berbentuk audio visual berupa animasi pembelajaran yang berfokus pada materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas kurang aktif.

Permasalahan dalam pembelajaran keragaman suku bangsa ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Meitasari et al. (2020) yang mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, belum menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran, media yang digunakan pada materi pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan agama masih berupa buku tematik, gambar keragaman suku, dan klipng. Penelitian yang dilakukan oleh Minarno (2021), pembelajaran IPS di kelas menggunakan youtube dan buku guru tanpa adanya inovasi, pembelajaran masih monoton tanpa adanya media yang menarik bagi siswa. Adapun permasalahan pada pembelajaran keragaman suku bangsa juga ditemui dalam penelitian yang dilakukan oleh Maharani (2022) bahwa pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan, guru hanya memanfaatkan buku siswa pada proses pembelajaran, dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Khoiroh (2019) mengungkap permasalahan dalam pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah serta penggunaan media yang kurang bervariasi, seperti hanya penerapakan media gambar di kelas.

Untuk memecahkan permasalahan di atas, penulis mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa video animasi pada materi keragaman suku bangsa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Pengembangan media audio visual berupa animasi

pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran karena media ini akan menstimulus siswa untuk semangat dalam proses belajar mengajar. Animasi pembelajaran berisi kumpulan gambar dan tulisan yang diolah sedemikian rupa yang dapat bergerak dilengkapi dengan audio yang menyampaikan materi pembelajaran.

Animasi pembelajaran memiliki tampilan yang menarik dan mendorong siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Animasi pada umumnya berisi rangkaian gambar yang disusun berurutan yang ketika ditampilkan secara bergantian dalam waktu tertentu maka akan terlihat seperti gambar yang bergerak. Semakin banyak gambar yang dipakai dalam animasi, maka akan memberikan tampilan animasi yang semakin halus. Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, dan semangat (Fahrurrozi & Wicaksono, 2023).

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi alasan dilaksanakannya penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Keragaman Suku Bangsa di Sekolah Dasar. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif proses pengembangan, kelayakan, respon pendidik dan siswa serta mengetahui keefektifan produk media video animasi pada materi pembelajaran keragaman suku bangsa dalam pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa media animasi pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV di SDN 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah prosedur pengembangan model ADDIE (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2018). Model ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase meliputi: *Analyze, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluate* (Wicaksono, 2022).



Gambar 1.
Tahapan Model ADDIE

Pada tahap *Analyze*, peneliti menganalisis permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah terkait dengan proses pembelajaran IPS dan menganalisis kurikulum yang berlaku di sekolah sehingga produk yang dikembangkan sesuai dan memenuhi kebutuhan siswa. Produk yang dikembangkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan siswa. Kemudian, pada tahap perancangan media pembelajaran, tahap perencanaanya sama dengan merancang kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini penulis menentukan media yang dikembangkan adalah animasi pembelajaran pada pelajaran keragaman suku bangsa dan agama kelas IV SD. Lalu, pada tahap *Development*, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan animasi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Langkah penulis pada tahap ini membuat animasi pembelajaran yang sesuai. Animasi pembelajaran yang dihasilkan selanjutnya akan divalidasi oleh tim ahli media, bahasa, dan materi. Selanjutnya, tahap *Implementation*, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata di kelas. Langkah penulis pada tahap ini adalah menerapkan media yang telah dikembangkan yaitu animasi pembelajaran. Implementasi dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 3 Perumnas Way Kandis Tahun

Pelajaran 2022/2023. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini dilakukan tes hasil belajar oleh siswa setelah menggunakan media audio visual berupa animasi pembelajaran. Evaluasi juga terjadi pada empat tahap di atas, yaitu *analyze, design, development, implementation*. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap tersebut dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar validasi ahli angket penilaian ahli materi, angket penilaian bahasa, angket penilaian media, angket respon siswa, dan angket pendidik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif untuk data tanggapan pendidik dan peserta didik, observasi, wawancara, saran dari ahli materi, media, dan bahasa. Teknik analisis data berikutnya adalah deskriptif kuantitatif meliputi hasil validasi ahli (materi, media, dan bahasa), analisis data uji coba produk, dan analisis data akhir (Uji t).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media audio visual berupa video animasi pada materi keragaman suku dalam pembelajaran IPS yang dapat digunakan di SD kelas IV yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pada bagian ini dideskripsikan prosedur pengembangan, hasil ujicoba produk, dan revisi produk serta kajian produk akhir.

1. Prosedur Pengembangan

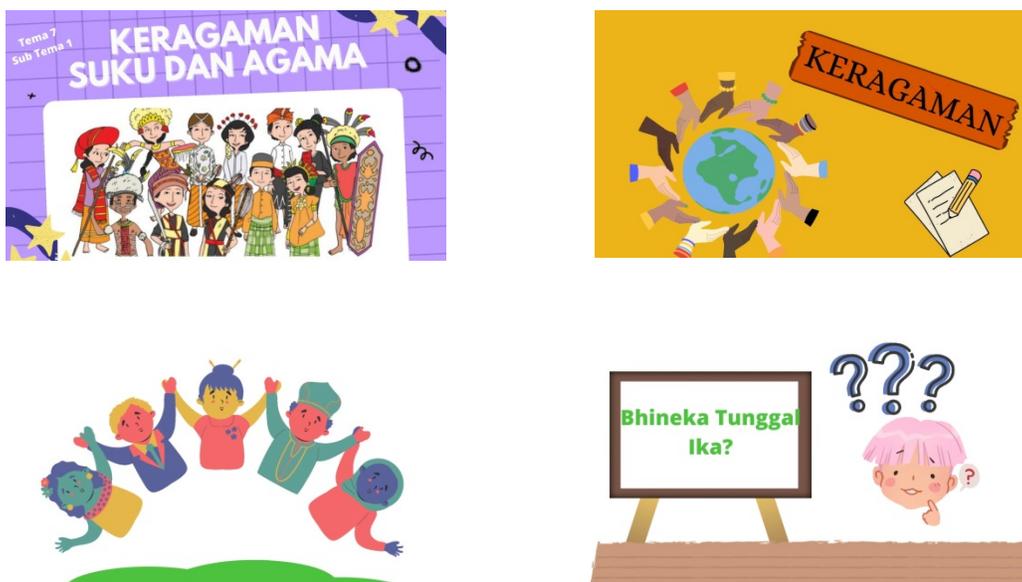
a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dilakukan untuk menentukan bagaimana media audio visual berupa animasi pembelajaran ini dikembangkan sehingga produk ini dapat membuat peserta didik aktif, antusias, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik peneliti dapat mengetahui harapan peserta didik mengenai media yang akan dikembangkan dan mengetahui kebutuhan guru pada media yang akan dibuat. Analisis kurikulum dilakukan untuk

melakukan pengembangan media agar sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah. Dengan menganalisis kurikulum peneliti dapat memahami kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan media.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pengembangan media audio visual berupa animasi dari tahap perancangan dilakukan dengan menentukan komponen yang diperlukan dalam media animasi pembelajaran seperti pemilihan gambar, suara, efek, dan materi yang akan dimuat. *Sans* dan *Alice*, ukuran 32-101, gambar berasal dari aplikasi Canva.



Gambar 2.

Rancangan Desain Awal

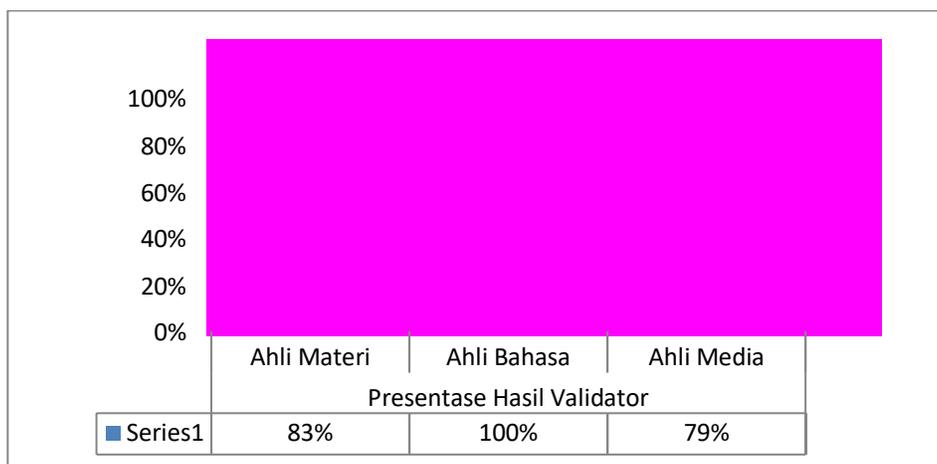
c. Tahap Pengembangan (*Development or Production*)

Pada pengembangan media audio visual berupa animasi pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah perancangan. Setelah media animasi pembelajaran berhasil dikembangkan tahapan selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media. Uji kelayakan media akan dilakukan oleh dosen ahli untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan.

Validasi yang dilakukan adalah validasi dengan tiga macam, yaitu validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Validator diminta untuk memberikan penilaian mengenai media animasi pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria penilaian aspek kelayakan media animasi pembelajaran dan memberikan pendapat berupa saran yang nantinya dipakai untuk perbaikan atau revisi media yang dikembangkan.

2. Hasil Ujicoba Produk

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media maka didapatkan grafik perbandingan penilaian. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.

Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Maka hasil nilai rata-rata validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media keseluruhan produk pengembangan yaitu media audio visual berupa animasi pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan agama di SDN 3 Perumnas Way Kandis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Presentase Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media

No.	Validasi	Presentase	Kriteria
1.	Materi	83%	Sangat Layak
2.	Bahasa	100%	Sangat Layak

3. Media	79%	Layak
Jumlah	262	
Rata-rata	87%	
Kriteria	Sangat Baik	

3. Revisi Produk

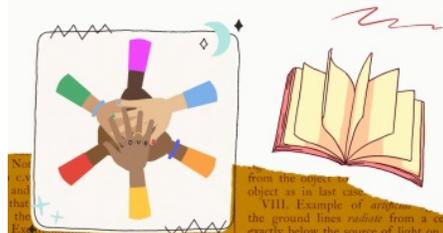
Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran untuk perbaikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Berdasarkan saran validator penulis memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada media animasi pembelajaran yang dikembangkan.

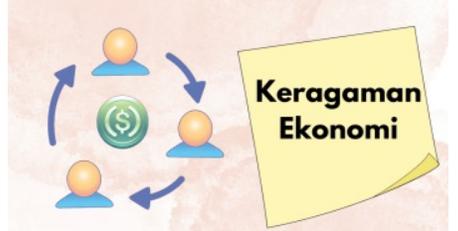
Menurut validator ahli materi, tambahkan apersepsi kepada peserta didik agar merangsang peserta didik untuk berpikir. Kemudian, validator menyarankan untuk menambahkan manfaat dari keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, menurut validator ahli media, sebelum menjelaskan keragaman secara umum, jelaskan terlebih dahulu keragaman yang ada di daerah Lampung. Selain itu, perlu ditambahkan keragaman sosial budaya Indonesia sesuai KD dalam RPP, lalu perlu ditambahkan pula keragaman ekonomi sesuai KD dalam RPP. Setelah produk media audio visual berupa animasi pembelajaran direvisi oleh validator dan telah melakukan uji coba pemakaian di sekolah pada tahap uji coba produk. Produk media animasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian peserta didik dan penilaian pendidik dengan kriteria sangat menarik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang.

4. Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan produk hasil pengembangan media audio visual berupa video animasi untuk pembelajaran IPS SD khususnya pada materi keragaman suku bangsa. Media animasi ini merupakan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Berikut ini kajian produk akhir media pembelajaran video animasi pada materi keragaman suku bangsa.

Pembukaan	
Gambar	Deskripsi

	<p>Pada slide awal dalam produk media animasi pembelajaran disampaikan salam pembuka kepada peserta didik dan pengenalan. Kemudian, dalam produk media animasi pembelajaran menyampaikan tema dan subtema pembelajaran serta materi pembelajaran yang akan dipelajari.</p>
<p>Isi</p>	
	<p>Pada slide ini dalam produk media animasi pembelajaran menyampaikan untuk memperhatikan sekeliling kita, apakah dalam satu kelas ada orang yang mirip satu dengan yang lain. Dalam satu kelas, tidak ada satu pun yang sama semua orang berbeda karena keragaman.</p>
	<p>Pada slide ini disampaikan keragaman yang ada di daerah Lampung, keragaman bahasa Lampung yang terdapat 2 dialek yaitu A dan O, agama mayoritas di Lampung, keragaman pekerjaan, budaya, rumah adat, dan makanan tradisional.</p>
	<p>Pada slide ini menyampaikan bahwa Indonesia terdiri dari 34 provinsi yang memiliki keragaman suku bangsa, agama, budaya yang beranekaragam.</p>
	<p>Pada slide ini, menyampaikan pengertian keragaman yaitu berjenis-jenis atau bermacam-macam. Menjelaskan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia yang dapat dilihat dalam kehidupan seperti bahasa daerah, lagu daerah, alat musik, baju adat, dan lain-lain.</p>

	<p>Pada slide ini menjelaskan keragaman suku di Indonesia terdapat 34 provinsi yang memiliki banyak suku di setiap provinsinya masing-masing.</p>
	<p>Pada slide ini menyampaikan keragaman sosial budaya Indonesia yaitu rumah adat, makanan tradisional, alat musik, baju adat, dan bahasa.</p>
	<p>Pada slide ini menjelaskan keragaman ekonomi di Indonesia yang terdiri dari berbagai bidang yaitu bidang pertanian, bidang jasa, pariwisata, perdagangan, penambangan, perindustrian.</p>
	<p>Pada slide ini menyampaikan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia diantaranya letak strategis yang dimiliki bangsa Indonesia, kondisi negara kepulauan, perbedaan kondisi alam di Indonesia seperti pada masyarakat yang tinggal di dekat laut/pantai dan masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan, keadaan transportasi dan komunikasi, serta penerimaan masyarakat terhadap perubahan yang biasanya masyarakat perkotaan cenderung menerima perubahan dan masyarakat pedesaan cenderung menolak perubahan.</p>
<p>Penutup</p>	
<p>SUMBER :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Kelas 4 Tema 7 Siswa 2. https://kids.grid.id/read/473099667/contoh-keragaman-suku-dan-budaya-indonesia-materi-kelas-4-sd-tema-6 3. https://adjar.grid.id/read/543092037/keragaman-suku-bangsa-di-indonesia-materi-kelas-4-tema-7 4. https://youtu.be/aKtb7Y3qDck 5. https://www.google.com/url?q=https://www.sonora.id/amp/423501488/8-manfaat-dari-keragaman-karakteristik-di-sekolah-materi-kelas-4-sd&usq=AOvVaw2_E64oM_lzskZz9aHD_lvY&hl=in_ID 6. https://ms.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Lampung 	<p>Pada slide ini menyampaikan salam penutup, identitas editor media, dan sumber materi media animasi.</p>

Gambar 4. **Produk Akhir**

Diskusi

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah atau tujuan meliputi proses pengembangan video animasi, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Pengembangan Media Animasi Pembelajaran

Penulis telah menghasilkan produk media animasi pembelajaran. Media animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis mengangkat materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV sesuai dengan KD dan indikator yang terdapat pada silabus dan RPP yang telah disusun. Tahap analisis kebutuhan siswa dan pendidik, penulis mengumpulkan informasi dan data mengenai permasalahan yang ada di SDN 3 Perumnas Way Kandis dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap wawancara dilaksanakan dengan guru kelas IV SDN 3 Perumnas Way Kandis. Ketersediaan media yang ada di kelas IV adalah buku cetak dan lingkungan yang digunakan saat mengajar, sehingga membutuhkan media yang lebih bervariasi yang dapat digunakan di kelas.

Desain produk pada tahap ini, penulis menentukan komponen-komponen yang diperlukan dalam media animasi pembelajaran seperti pemilihan gambar, suara, efek, dan materi yang akan dimuat dalam media. Mendesain produk media prosesnya yaitu menyusun materi IPS yang akan dipaparkan dalam media dengan mempertimbangkan kurikulum yang digunakan. Tahap validasi produk animasi pembelajaran, penulis melakukan validasi media animasi pembelajaran menggunakan instrument penelitian berupa lembar angket validasi ahli materi, bahasa, dan media. Komponen kelayakan produk media animasi pembelajaran di validasi oleh 3 dosen yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Tahap revisi media animasi pembelajaran, penulis melakukan revisi atau perbaikan media animasi pembelajaran sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan mengisi angket kelayakan materi, bahasa, dan media. Tahap uji coba media animasi pembelajaran dilakukan oleh siswa kelas IV-A pada uji coba kelompok kecil dan uji coba

lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa dengan jumlah 10 orang dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media saat pembelajaran di kelas. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa dengan jumlah 28 orang dengan memberikan angket respon pendidik dan siswa. Hasil angket tersebut menyatakan bahwa media animasi pembelajaran sangat layak digunakan.

2. Kelayakan Media Animasi Pembelajaran

Pada penelitian ini, instrumen yang akan dipakai kepada validator telah divalidasi oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, diterapkan pada proses kelayakan media kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi kelayakan ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd. Adapun hasil data dari validasi materi adalah 83% dengan kategori sangat layak. Validasi kelayakan ahli bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Hendra Saputra, M.Pd. Adapun hasil data dari validasi ahli bahasa adalah 100% dengan kategori sangat layak. Validasi kelayakan ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ridho Agung Juwantara, M.Pd. Adapun hasil data dari validasi ahli media adalah 79% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli secara keseluruhan, media animasi pembelajaran memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran dan dapat diuji cobakan kepada siswa. Temuan penelitian ini serupa dengan hasil penelitian sejenis seperti yang dilakukan oleh Erlina & Iswara (2023), Dewi et al. (2022), dan Raihanati et al. (2020), ditemukan bahwa pada tahapan kelayakan dari validator dengan kategori sangat layak.

3. Keefektifan Media Animasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil data *pretest* pada uji kelompok kecil didapatkan hasil nilai siswa dalam *pretest* ini yaitu rata-rata 57. Sedangkan nilai *posttest* siswa dari hasil pembelajaran mendapatkan rata-rata 83. Berdasarkan hasil siswa pada saat *pretest* dan *posttest*, menunjukkan sebuah peningkatan dari hasil belajar baik dari nilai rata-rata dan persentase

ketuntasan. Sehingga media audio visual berupa animasi pembelajaran telah berhasil digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penulis melakukan uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* sebagai syarat melakukan uji hipotesis menggunakan rumus Lilefors. Pada uji normalitas diperoleh L_{hitung} *pretest* sebesar 0,145 dan L_{hitung} *posttest* sebesar 0,199.

Dengan L_{tabel} sebesar 0,258. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* lebih kecil secara keseluruhan berdistribusi normal. Karena, L_{hitung} *pretest* dan *posttest* lebih kecil dari L_{tabel} . Kemudian dilakukan hasil analisis uji hipotesis yang bertujuan apakah ada perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis t didapatkan hasil t_{hitung} (12,29) > t_{tabel} (1,83) maka H_a diterima. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata nilai *posttest* hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SDN 3 Perumnas Way Kandis menggunakan media animasi pembelajaran lebih dari rata-rata nilai *pretest*.

Hasil penelitian yang disajikan merupakan data penting yang diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan (hasil tes, angket, wawancara, dokumen, dll). Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, gambar, atau grafik untuk memperjelas hasil penelitian. Hindari menyajikan data serupa dalam tabel terpisah. Tabel, gambar, dan grafik harus dikomentari atau didiskusikan. Semua tabel, gambar dan grafik harus diletakkan di tengah dan diberi nomor urut. Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci berupa sub topik yang berhubungan langsung dengan fokus dan kategori penelitian.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan media audio visual berupa animasi pembelajaran yaitu pengembangan media audio visual berupa animasi pembelajaran telah berhasil dikembangkan dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang meliputi: Analyze, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluate, berdasarkan hasil uji validitas menurut ahli materi, bahasa, dan media didapatkan hasil yaitu 83%, nilai validitas ahli bahasa yaitu 100%, dan nilai validitas ahli media yaitu 79%. Jadi didapatkan

rata-rata nilai validitas 87% dengan kategori sangat baik. Efektivitas produk media animasi pembelajaran yang telah valid mendapatkan hasil nilai siswa dalam pretest ini yaitu rata-rata 57. Sedangkan nilai *posttest* siswa mendapatkan rata-rata 83. Dari hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan hasil belajar, baik dari nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan. Adapun hasil uji kelompok kecil pada saat *pretest* persentase ketuntasannya adalah 30%. Sedangkan persentase ketuntasan pada saat *posttest* adalah 100%. Berdasarkan hasil uji coba lapangan mengenai respon siswa dan respon pendidik terhadap media animasi yang dikembangkan, didapat hasil respon siswa 88% dan respon guru sebesar 88%. Kedua respon tersebut dikategorikan sangat baik.

REFERENSI

- Anwar, Rusliansyah. (2014). Hal-hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013. *Humaniora*, Vol. 5, No. 1 April 2014: 97-106
- Dewi, Nadia Arta; Jamaludin, Ujang; Taufik, M.; Yuliana, Rina. (2022). Pengembangan Media Buku Dongeng Digital Untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Di SDN Cilenggang 02. *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol. 6 (2), Desember 2022.
- Erlina, Tiara & Iswara, Prana Dwija. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol.7, No 2, Juni 2023
- Fahrurrozi & Wicaksono, Andri. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Japar, M. & Siska, Yulia. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS di SD*. Bandar Lampung: AURA.
- Julfahnur; Ratu M., Mustika; Diana, St.; Khalik, Idham. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SMA.” *INA-Rxiv*. January 2., DOI: <https://doi.org/10.31227/osf.io/e5zhh>
- Khoiroh, B. (2019). Pengembangan Media Peta (Petualangan Kereta) Pada Pembelajaran Tematik Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Maharani, D. (2022). Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Meitasari, I., Suyoto, & Ngazizah, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 668.
- Minarno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tatan. *Skripsi*. Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Mulyasa, H.E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Raihanati, Lisda; Jamaludin, Ujang; Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol. 4 (2), Desember 2020, <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/>
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawaca.