



Development of Animated Video-Based Learning Media Using the Animaker Application on Theme 7 Sub-theme 1 Class V SDN 101765 Bandar Setia

Robenhart Tamba¹, Vinka Nova Tutiona Simanjuntak^{2*}

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Vinka Nova Tutiona Simanjuntak

vinkasimnjuntak2001@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Animation, Animaker, ADDIE, Learning Outcomes

Received : 17 May

Revised : 19 June

Accepted: 19 July

©2023 Tamba, Simanjuntak: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

The purpose of this study was to prove the effectiveness of Animaker-based animation video learning media products on theme 7 sub-themes 1 learning 1, 2 and 3 Class V SDN 101765 Bandar Setia. The type of research used in this research is research and development or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. This research and development was carried out at SDN 101765 Bandar Setia which is located on Jln.Perjuangan Bandar Klippa, Kec.Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The subjects of this research and development were 24 students of class V at SDN 101765 Bandar Setia and also teachers of class V (Five). The object of this research is the development of animation-based video-based media on theme 7 sub-themes 1 of learning 1,2, and 3. The results of the study show that proving that animation-based video learning media using animakers has succeeded in increasing student learning outcomes and increasing student learning interest, as well as video education with animation is positive enough to be used in learning and meets the criteria of "Very effective".

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 101765 Bandar Setia

Robenhart Tamba¹, Vinka Nova Tutiona Simanjuntak^{2*}

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Vinka Nova Tutiona Simanjuntak

vinkasimnjuntak2001@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Animasi, Animaker, ADDIE, Hasil Belajar

Received : 17 Mei

Revised : 19 Juni

Accepted: 19 Juli

©2023 Tamba, Simanjuntak: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Untuk membuktikan keefektifan produk media media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3 Kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 101765 Bandar Setia yang terletak di Jln.Perjuangan Bandar Klippa, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah 24 orang peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia dan juga guru kelas V (Lima). Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media berbasis video berbasis animasi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1,2, dan 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa membuktikan bahwa media pembelajaran video berbasis animasi menggunakan *animaker* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, serta video edukasi dengan animasi cukup positif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria "Sangat efektif".

PENDAHULUAN

Seorang guru adalah pengajar bagi siswa selama masa sekolah mereka. Guru memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat besar dalam mengajar dan mendidik murid-muridnya. Guru harus memiliki metode pelatihan dan pengajaran yang terampil dan spesifik agar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Apalagi dimasa seperti ini, guru juga harus bisa memahami teknologi agar tidak ketinggalan dengan siswa. Saat mengajar, guru harus mampu mengungkapkan pendapat dan semangatnya dalam belajar (Siti Maimunawati, 2020, h. 10).

Namun kenyataannya, banyak guru sekolah dasar yang kesulitan memberikan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran di kelas dan guru juga menyadari akan situasi ini. Penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi informasi sangat penting bagi guru jika ingin mengembangkan inovasi media pembelajaran baru. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Saat ini teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan kita, maupun dalam kelompok pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru tentunya harus memiliki keterampilan merancang dan membuat bahan ajar yang dirancang agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Padahal, banyak sekali bahan ajar seperti menggunakan media audio visual (video dan audio), lalu media visual (meliputi gambar, bagan, grafik, dan slide) kemudian ada media komputer (meliputi komputer dan video interaktif).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Oktober 2022 di kelas V (Lima) SDN 101765 Bandar setia kepada salah satu Guru wali kelas, didapati hasil bahwa pada saat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, sama sekali belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti berupa video pembelajaran. Yang digunakan hanyalah menggunakan media cetak seperti gambar yang diprint kemudian ditempel dikarton dan dipajang di ruangan kelas. Kemudian ketika proses belajar mengajar kebanyakan monoton. Karena pada proses pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah, metode diskusi dan metode Tanya jawab. Terkadang juga hanya menggunakan bahan ajar sebagai pelengkap yang diberikan kepada siswa saat terjadinya proses belajar mengajar. Dari hasil observasi yang dilakukan juga mendapati informasi bahwa walaupun sekolah telah menyediakan dan memperlengkapi dengan adanya media LCD berupa Infocus tetapi tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan atau menginovasikan sebuah media yang menarik sangat sulit dilakukan karena tidak mengerti sama sekali mengenai teknologi dimasa sekarang ini.

Oleh sebab itu, akibat dari permasalahan tersebut menyebabkan hasil presentase belajar peserta didik sangat kurang, terkhususnya pada pembelajaran tematik. Dimana siswa kurang aktif, kurang tertarik, bosan dan

kurang terlibat pada saat pelajaran yang diberikan oleh guru dan sangat berdampak kepada hasil belajar siswa. Hasil presentase ketuntasannya pada mata pelajaran adalah 33% dengan hanya ada 8 dari 24 siswa yang lulus diatas KKM, sehingga dilihat dari fakta tersebut hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang nantinya dapat mendukung siswa dalam belajar. Media tersebut hendaknya dapat memberikan inovasi baru bagi guru dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memiliki ide untuk memberikan solusi di mana peneliti berinisiatif memunculkan produk pengembangan video animasi menggunakan software animaker sehingga diharapkan mampu merubah dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Animaker adalah perangkat lunak untuk membuat video animasi gratis yang juga dapat digunakan oleh guru. Program ini menyediakan latar belakang dan berbagai karakter yang dibutuhkan. *Animaker* dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menjelaskan materi pelajaran. Menggunakan video *animaker* juga membantu guru menyampaikan konten pelajaran kepada siswa karena ini adalah alat pembelajaran yang ampuh dan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Kata "media" bersumber dari bentuk jamak dari kata "*medium*". Dalam Bahasa Indonesia, kata "*medium*" diartikan sebagai "perantara" sehingga dapat diartikan pengertian media mengarah kepada pembelajaran yang terhubung dan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam setiap proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat serta dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah komunikasi, dimana media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi, dan media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyalur pesan. Sebab itu media pembelajaran juga merupakan komponen yang mendukung strategi pembelajaran (Gunawan, 2019, h.39).

Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang mencakup unsur akustik (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai seorang guru, video berfungsi sebagai pengantar informasi yang diberikan oleh guru dan siswa. Hal ini menjadikan media video sebagai sarana pembelajaran yang efektif terutama bagi siswa sekolah dasar yang banyak membutuhkan dukungan motivasi dari luar.

Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak, dimana saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaannya. Seiring dengan perkembangan zaman, meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi baik secara konvensional maupun secara digital dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah. Ada berbagai jenis animasi, namun semua jenis animasi dapat digunakan sebagai media periklanan. Dalam animasi, animator sangat mampu mengekspresikan karya uniknya dengan membekalinya dengan ciri kreativitas dan kepengarangan yang membuat animasi menjadi lebih unik dibandingkan dengan media tradisional lainnya. Dengan adanya gerakan dalam sebuah media akan membuat sebuah promosi produk maupun jasa akan menjadi lebih menarik bila dibandingkan dengan media konvensional yang hanya menampilkan gambar yang diam (Gede Lingga Ananta, et al., 2019, h. 260). Animasi ini dapat dikelompokkan menjadi animasi 2 Dimensi, 3 Dimensi, dan animasi Clay.

Animaker

Animaker adalah perangkat lunak animasi dan pembuat animasi gratis. Aplikasi ini mudah digunakan dan *powerfull*, sehingga guru dan calon guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat materi pembelajaran karena praktis dan mudah dipelajari. Kelebihan dari media pembelajaran video animasi ini adalah media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar anak, membuat proses pembelajaran menyenangkan, dan materi pembelajaran mudah dipahami.

Animaker juga merupakan perangkat lunak produksi animasi berbasis *web*. Dalam aplikasi ini, latar belakang dan karakter yang diperlukan tersedia (Mashuri, 2020, hlm. 893-903). Dengan *software* ini kita bisa membuat animasi *whiteboard* secara praktis. *Animaker* juga menawarkan layanan gratis dan berbayar.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 101765 Bandar Setia yang terletak di Jln.Perjuangan Bandar Klippa, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah 24 orang peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia dan juga guru kelas V (Lima). Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media berbasis video berbasis animasi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1,2, dan 3.

Research and Development (R&D) memiliki model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan kali ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki langkah *analysis, design, develop, implementation and evaluate*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, Angket, Tes.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V (Lima) SDN 101765 Bandar Setia dan menghasilkan media pembelajaran yang berbasis interaktif berupa video animasi menggunakan *animaker*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi..

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* diatas diketahui bahwa peserta didik yang tuntas adalah sebanyak 23 orang dengan rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh adalah 85,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* dengan presentase yaitu 95,83% dan dapat dikatakan "Sangat efektif" untuk digunakan.

Hasil dari penilaian validasi ahli materi tahap I diperoleh hasil presentase sebesar 84% dan termasuk kedalam kategori "Sangat layak" serta media materi dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. penilaian ahli media diperoleh hasil presentase 90% yang termasuk kedalam kategori "Sangat layak" sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis video animasi menggunakan *animaker* ini layak digunakan tanpa revisi. Hasil presentase validasi oleh ahli praktisi yang diperoleh yaitu 90% yang termasuk dalam kategori "sangat praktis" dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* dinyatakan praktis digunakan tanpa revisi.

Hasil Uji Validitas Tes

Berdasarkan validitas tes yang dilakukan, maka didapatkan sebanyak 20 butir soal yang valid. Kategori hasil validitas soal tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Validitas Soal Tes

| No | Kategori Validasi Soal tes | Nomor soal |
|----|----------------------------|--|
| 1 | Valid | 1,3,4,7,8,9,11,12,14,15,17,19,20,21,23,26,28,31,35,38 |
| 2 | Tidak Valid | 2,5,6,10,13,16,18,22,24,25,27,29,30,32,33,34,36,37,39,40 |

Uji Reliabilitas Tes

Setelah diketahui validitas pada setiap butir soal selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur tingkat konsisten suatu tes. Pada tahap ini soal yang dicari reliabilitasnya hanya soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 1, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 23, 26, 28, 31, 35, dan 38. Pengujian ini dilakukan dengan rumus KR-21. Hasil perhitungan reliabilitas terdapat 20 butir soal berdasarkan kategori tingkat hubungan dinyatakan bahwa soal tersebut reliabel dengan kategori sangat kuat.

Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan digunakan agar soal memiliki variasi dalam kriteria mudah, sedang, dan sukar. Terdapat 2 soal dalam kriteria yang mudah yaitu soal nomor 3, dan 35. Selain itu terdapat 17 soal dalam kategori sedang yaitu soal nomor 1,4,7,8,9,11,12,14,17,19,20,21,23,26,28,31 dan 38. Dan yang kategori sukar ada 1 soal yaitu soal nomor 15. Dan soal-soal yang memiliki kriteria mudah, sedang dan sukar dapat digunakan dalam *pretest* dan *pos-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Kesukaran Tes

| Jumlah Soal | Kategori Soal | | |
|-------------|---------------|--------|-------|
| | Mudah | Sedang | Sukar |
| 20 | 2 | 17 | 1 |
| Presentase | 10% | 85% | 5% |

Daya Pembeda Tes

Uji daya pembeda tes dilakukan untuk mengetahui kualitas tes berdasarkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Terdapat 1 butir soal yang termasuk dalam kategori cukup yaitu soal nomor 11. Terdapat 2 butir soal dalam kategori baik yaitu soal nomor 8 dan 35. Kemudian terdapat 17 butir soal dalam kategori soal sangat baik yaitu soal nomor 1,3,4,7,9,12,14,15,17,19,20,21,23,26,28,31, dan 38.

Tabel 3. Hasil Uji Daya Pembeda

| Jumlah Soal | SB | B | C | J |
|-------------|-----|-----|----|----|
| 20 | 17 | 2 | 1 | 0 |
| Presentase | 85% | 10% | 5% | 0% |

Berdasarkan uji validitas tes, uji reliabilitas tes, tingkat kesukaran tes dan daya pembeda tes terhadap 40 soal yang telah dilakukan, diketahui bahwa soal yang dinyatakan valid, reliabel, dan memiliki tingkat kesukaran serta daya pembeda yang baik berjumlah 20 soal. Soal tersebut akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik kelas V SDN 101765 Bandar Setia sebelum sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker*.

Hasil Implementasi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* diatas diketahui bahwa peserta didik yang tidak tuntas adalah keseluruhan sebanyak 24 orang dengan rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh adalah 32,91.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* diatas diketahui bahwa peserta didik yang tuntas adalah sebanyak 23 orang dengan rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh adalah 85,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* dengan presentase yaitu 95,83% dan dapat dikatakan "Sangat efektif" untuk digunakan.

Hasil Evaluasi

Data rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pembelajaran 1,2, dan 3 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Produk

| No | Validator | Presentase kelayakan | | Kategori |
|----|---------------------|----------------------|----------|----------------|
| | | Tahap I | Tahap II | |
| 1 | Ahli materi | 84% | - | Sangat layak |
| 2 | Ahli media | 90% | - | Sangat layak |
| 3 | Praktisi pendidikan | 90% | - | Sangat praktis |
| | Rata-rata | 88 | | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil rata-rata presentase yaitu 88 sehingga dikategorikan "sangat layak" dalam segi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Dari hasil penilaian validator, maka dapat diberi kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 3 layak digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Animaker*

Kelayakan dari media berbasis video animasi menggunakan *animaker* dari hasil data validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas V (Lima), data kelayakan media berbasis video animasi menggunakan *animaker* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data hasil validasi ahli materi oleh Bapak Husna Parluhutan Tambunan, S.Pd.,M.Pd memperoleh skor pada validasi yang dilakukan tahap pertama sebesar 84 dengan presentase kelayakan 84% sehingga dikategorikan "**sangat layak**".
2. Data hasil validasi ahli media oleh Bapak Sugianto, M.Ag memperoleh skor pada validasi tahap pertama sebesar 90 dengan presentase kelayakan 90% sehingga dikategorikan "**sangat layak**".

Praktikalitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Animaker*

Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* peneliti memberikan angket kepada praktisi pendidikan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berupa video. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pendidikan

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Skor |
|----|--------------------|------------------------------|
| 1 | Aspek materi | 41 |
| 2 | Aspek media | 27 |
| 3 | Aspek pembelajaran | 18 |
| 4 | Aspek kebahasaan | 4 |
| | Total | 90% (Sangat Praktis) |

Dari data diatas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3 “**sangat praktis**” digunakan.

Keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Animaker

Keefektifan produk dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik terhadap video berbasis animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas 5 SDN 101765 Bandar Setia pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1,2, dan 3. Pada perolehan nilai *pretest* yang tanpa menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 32,91 dan perolehan nilai *posttest* setelah menggunakan media mengalami kenaikan dan mendapatkan hasil rata-rata 85,53. Dengan demikian diketahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan, dengan presentase sebesar 95,83% yaitu artinya media dikategorikan “Sangat Efektif” Dan Dapat Dilihat Pada Tabel Berikut Ini:

Tabel 2. Hasil Pretest Dan Posttest

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Pretest</i> | Nilai <i>Posttest</i> |
|----|--------------------------------|----------------------|-----------------------|
| 1 | Aibil Firansyah | 50 | 85 |
| 2 | Aji | 20 | 75 |
| 3 | Angga Putra Wahyudi | 35 | 85 |
| 4 | Axel Arizona | 40 | 80 |
| 5 | Azmi Alfianda | 50 | 95 |
| 6 | Chelsy Apriliyanti Simanullang | 45 | 85 |
| 7 | Immanuel | 20 | 90 |
| 8 | Ikutmaruli Putra Sitorus | 25 | 90 |
| 9 | Jelita Andinda | 55 | 85 |
| 10 | Joel | 35 | 85 |
| 11 | Muhammad Akbar | 20 | 95 |
| 12 | Masnur Radiyah | 30 | 85 |
| 13 | Muhammad Ali Akbar | 25 | 90 |
| 14 | Putri Nabila | 25 | 80 |
| 15 | Rabi Dermawan | 30 | 90 |
| 16 | Rafael Ariansyah | 35 | 90 |
| 17 | Rapa Nuraini | 30 | 85 |
| 18 | Riski Dijiyansa | 30 | 90 |

| | | | |
|---------------|------------------|--------------|--------------|
| 19 | Risky Aditya | 35 | 80 |
| 20 | Salsabila Zahra | 20 | 85 |
| 21 | Surya Praditya | 45 | 85 |
| 22 | Tesa | 10 | 70 |
| 23 | Yohanna F.L Batu | 40 | 90 |
| 24 | Widya Aprilia | 40 | 90 |
| Jumlah | | 790 | 2.060 |
| | | 32,91 | 85,53 |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari soal *pretest* adalah 32,91 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,53. Dari perolehan data diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar karena perolehan nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai *pretest*.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan uraian hasil dari pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 3 dikelas V (Lima) SDN 101765 Bandar Setia dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penilaian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya adalah, tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi).
2. Dalam uji praktik, ahli materi dan media memastikan kesesuaian dengan video tutorial animasi yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian akhir yang diberikan terhadap video animasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan hasil validasi sebesar 84%. Lalu ahli media menilai kriteria tersebut "sangat layak" dengan hasil validasi 90%. Dalam instrumen untuk praktisi pendidikan, 90% termasuk dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan skor akhir, video edukasi animasi *animaker* mendapatkan skor rata-rata 88% kategori sangat baik, sehingga media layak digunakan oleh peserta didik.
3. Pada uji keefektifan melalui tes hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *animaker* dilakukan dengan ujicoba pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* tanpa menggunakan video pembelajaran diperoleh nilai peserta didik dengan rata-rata 32,91 dan pada *posttest* yang sudah menggunakan media nilai peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 85,53. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video berbasis animasi menggunakan *animaker* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa, serta video edukasi dengan animasi cukup positif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria "Sangat efektif".

PENELITIAN LANJUTAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada tema 7 subtema 1, 2, dan 3 dapat menjadi referensi dan diharapkan bagi peneliti lain dapat mengembangkan video pembelajaran atau media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, F. (2022). *Pengembangan Makam Teungku Chik Pante Kulu Di Gampong Lam Leout, Kecamatan Kuta Cot Glie, Kabupaten Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Gunawan, A. R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-Washliyah Tebing-Tinggi* (Doctoral dissertation).
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- 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).
- Nurmayani, N., & Khairani, L. A. Pengembangan Media "Smart BoardBook" Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas II SD Negeri

Tamba, Simanjuntak

104197 Desa Klambir. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*,11(3), 232-241.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute

Sa'adah, R. N. (2021). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.