

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar

Yemima Anastasya Br Ginting

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Robenhardt Tamba

Dosen PGSD, Universitas Negeri Medan

Email: yemimaanastasya08@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of InShot application-based animated video learning media on theme 5 class II SDN 040556 Juhar. This type of research is a type of development research (Research and Development) using the 4D (Four D) development model. The instruments used are media expert validation sheets, material experts, educational practitioner assessments, student responses and tests (pre-test and post-test). The results of research related to feasibility show that the results of media expert validation fall into the "Very Feasible" category with a percentage of 93.33%. The results of material expert validation fall into the "Very Feasible" category with a percentage of 92%. The results of the assessment of educational practitioners and student responses related to practicality fall into the "Very Practical" category with a percentage of educational practitioner assessment of 96% and student responses of 93.66%. The results of research related to effectiveness showed that the post-test results reached 80 which was included in the "Very Effective" achievement level.*

Keywords: *Development, Learning Media, Thematic, InShot*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* pada tema 5 kelas II SDN 040556 Juhar. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*). Instrumen yang digunakan ialah lembar validasi ahli media, ahli materi, penilaian praktisi pendidikan, respon siswa dan tes (*pre-test* dan *post-test*). Hasil penelitian yang berkaitan dengan kelayakan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase 93,33%. Hasil validasi ahli materi termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase 92%. Hasil penilaian praktisi pendidikan dan respon siswa yang berkaitan dengan kepraktisan termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis" dengan persentase penilaian praktisis pendidikan sebesar 96% dan respon siswa sebesar 93,66%. Hasil penelitian yang berkaitan dengan keefektifan menunjukkan hasil *post-test* mencapai 80 yang termasuk ke dalam tingkat capaian "Sangat Efektif"

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Tematik, *InShot*

LATAR BELAKANG

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah serangkaian hubungan atau kontak antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai sumber informasi dan titik fokus pembelajaran. Untuk memastikan bahwa informasi tersebut dikomunikasikan secara efektif kepada siswa dan bahwa mereka mempelajari apa yang perlu mereka pelajari, guru harus terampil dalam mengatur dan bertindak untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, untuk meningkatkan pembelajaran, inovasi juga diperlukan.

Perkembangan intelektual dan psikologis seorang anak secara signifikan dipengaruhi oleh pendidikan. Pertumbuhan pendidikan nasional terjadi secara dinamis sesuai dengan perjalanan sejarah negara, dan pendidikan juga memainkan peran strategis yang penting dalam pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk membekali generasi muda dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dengan perkembangan global. Demi memberikan pendidikan yang berkualitas dan sumber daya manusia berkualitas yang terus berkembang, pendidikan harus dilaksanakan seefektif mungkin.

"Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran," menurut Munib (2009, h. 139). Menurut Pasal 31 UUD 1945, yang menyatakan bahwa: (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan; (2) Setiap warga negara harus mengikuti pendidikan dasar, dan pemerintah harus membiayainya; (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta keluhuran budi dalam kerangka pendidikan kehidupan nasional yang ditetapkan dengan undang-undang.

Setiap individu memiliki kesempatan untuk menerima pendidikan terbaik berkat undang-undang yang disebutkan di atas. Guru harus menggunakan teknik pembelajaran yang berkualitas untuk memberikan hasil belajar yang berkualitas sehingga siswa memperoleh pendidikan yang berkualitas tinggi. Tolak ukur yang utama untuk menilai keberhasilan siswa adalah hasil belajar. Siswa yang mencapai hasil belajar tinggi dianggap sebagai peserta didik yang telah berhasil dalam belajar. Kemajuan teknologi yang cepat juga mengharuskan para pendidik terus meningkatkan kemampuan mereka untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan berkualitas.

Teknologi maju dengan cepat seiring waktu. Secara tidak langsung kemajuan teknologi juga memiliki dampak pada sekolah. Seiring kemajuan teknologi yang pesat saat ini, teknologi dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dimana dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat belajar lebih aktif dan dapat memperjelas tujuan dari pembelajaran yang disediakan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Seperti yang di jelaskan oleh Haryono (2015, h. 48) menjelaskan bahwa "media pembelajaran adalah media yang dapat menyalurkan pesan, dapat menggairahkan ide, perasaan, dan kehendak siswa. Siswa dirangsang oleh media untuk melanjutkan proses pembelajaran. Selain itu, "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi," menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT). Sedangkan *Education Association* (NEA) menggambarkan "sebagai benda yang

dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional." Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu perantara yang digunakan untuk menyalurkan pengetahuan kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini, pengembangan media berbasis teknologi sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran bergantung pada kesiapan guru. Agar guru dapat menyampaikan informasi dan siswa dapat memahami apa yang telah di informasikan oleh guru, media pembelajaran yang menarik bisa dirancang dengan memanfaatkan teknologi. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum mengintegrasikan atau menggunakan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Bahkan pada saat ini ketika pendidik diharapkan dapat memberi materi dan prosedur pembelajaran baru dan berkembang, masih ada pendidik yang hanya fokus pada pembelajaran konvensional. Karena itu, pembelajaran seringkali tidak memberikan hasil sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian awal terhadap sumber belajar yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar kelas II yang dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada Ibu Elvita Sari Lorensa Br Tarigan, S.Pd., di SD Negeri 040556 Juhar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan pendidik masih menggunakan teknik ceramah yang membosankan selama proses pembelajaran di mana pendidik menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan sambil membaca materi pembelajaran. Anak-anak kelas II SD Negeri 040556 Juhar merasa bosan dan sulit untuk menyimpan informasi karena tidak ada sumber belajar dan media yang menarik yang tersedia di sekolah mereka. Bahkan distribusi informasi kepada anak-anak dilakukan dengan kurang baik yang menyebabkan hasil pembelajaran yang di peroleh kurang maksimal. Hal tersebut dapat di lihat dari nilai peserta didik pada MID semester ganjil T.A 2022/2023 yang di tunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai Ujian MID Semester Ganjil Siswa Kelas II SDN 040556 Juhar T.A 2022/2023

Kelas	KKM	Ketuntasan	Persentase	Jumlah
		Belajar	(%)	

Jumlah Siswa			T	TT	T	TT	
II SDN							
040556	24	70	10	14	42%	58%	100%
Juhar							

Sumber: Daftar penilaian Siswa Kelas II SDN 040556 Juhar T.A 2022/2023

Tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi siswa secara umum masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik yang memenuhi kebutuhan siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah di temukan oleh peneliti di atas maka dapat di tetapkan media yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan adalah media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran ini termasuk ke dalam jenis media audiovisual, penggunaan media video animasi akan menarik perhatian peserta didik dan menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran karena penyajiannya yang dapat dilihat dan dibaca sehingga melibatkan imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian Anisa Lusiana Komara, Aan Subhan Pamungkas, dan Ratna Sari Dewi (2022, h. 316-326), berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar," yang diterbitkan dalam jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, digunakan sebagai landasan penelitian ini. Dengan temuan penelitiannya, 92,9% mengatakan bahwa penggunaan media animasi untuk pembelajaran berhasil dan efektif, 2) Dalam penelitian Vania Desiyanti dan Zaka Hadikusuma (2021, h. 10375-10328) yang diterbitkan dalam jurnal Tambusai Education dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru, 91,47% temuan penelitian mengungkapkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, menunjukkan bahwa media video animasi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran..

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* sebagai solusi untuk masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian di atas. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang aktif dan bersemangat sehingga siswa dapat memahami pembelajaran secara efektif. Jadi, peneliti mengambil judul penelitian,

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Inshot* Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar”.

KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Media Pembelajaran

Dari perspektif pendidikan, media adalah instrumen yang sangat strategis yang mempengaruhi seberapa baik pembelajaran berlangsung. Bahkan, siswa langsung mendapat manfaat dari keberadaannya. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa Latin "medius," yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "tengah," perantara, atau pengantar. Arsyad (2019: 10) mendefinisikan "media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merancang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Selain itu, menurut Sanjaya (2012: 57), "media pembelajaran adalah pengantar informasi dari sumber kepada penerima informasi, contohnya dapat diklasifikasikan sebagai video, televisi, komputer, dan sebagainya." Daryono (2010: 6) mendefinisikan "media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan dengan efektif dan efisien kepada peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

B. Media Video Animasi

Alat pendukung diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hal yang sangat membantu untuk membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan selama berlangsung di kelas adalah media pembelajaran. Video animasi adalah salah satu dari banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Media video animasi, menurut Laily Rahmayanti (2018: 431), adalah “media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi”.

Lebih lanjut, Husni (2021: 17) menyatakan bahwa “video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya”.

Pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian media video animasi yaitu menurut Nursalam & Fallis (2013:20) menjelaskan bahwa “media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan- potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran yang secara bersamaan menampilkan video dan audio dimana berisi potongan gambar yang dijadikan satu serta dibuat menjadi gambar bergerak dan juga ditambah dengan suara pendukung yang membuat media ini dapat menarik minat peserta didik dan membantu dalam penyampaian informasi. Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Aplikasi *InShot*

Di iOS dan Android, alat pengeditan video *InShot* cukup disukai. Karena banyaknya fungsi yang dimilikinya, aplikasi ini cukup populer. Pemula yang ingin mengedit video dengan cepat bisa memilih menggunakan program pengeditan video *InShot* ini, menurut Adnin (2016) pada aplikasi *InShot* terdapat fitur seperti memotong video, menyusun video, menambahkan musik, input teks, emoji, efek, dan lainnya yang membuat aplikasi *InShot* ini efektif digunakan. Tiga bagian daftar menu dalam aplikasi *InShot*:

1. Gambar digunakan untuk mengedit gambar
2. Video digunakan untuk mengedit video.
3. Kolase menggabungkan dua atau lebih gambar dalam urutan yang dipilih editor.

D. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna. Anshory (2018: 37) menegaskan sebagai berikut:

“Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Yang dimaksud dengan pendekatan tematik adalah pembelajaran dilaksanakan dalam situasi kondisi yang sewajarnya. Pengorganisasian materi tidak diwujudkan dalam bentuk pokok bahasan secara terpisah, tetapi diikat dengan menggunakan tema-tema tertentu dengan menganut asas kesederhanaan, kebermanaknaan dalam komunikasi, kewajiban konteks, keluasan (d disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan tempat) keterpaduan dan kesinambungan berbagai segi dan keterampilan”.

Tirtoni (2018:5) menyatakan “dengan terintegratifnya beberapa mata pelajaran dalam satu tema maka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh dan dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung atau pengamatan secara nyata”. Faisal & Lova (2018:23) menjelaskan bahwa “tematik adalah suatu pendekatan yang mengaitkan beberapa aspek dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran sehingga siswa nantinya akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna”.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang di mana materi pembelajarannya di ikat dalam satu tema dan dikaitkan dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan R&D (*Research and Development*). Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari *define, design, development, dan disseminate* yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (1974:5).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa kelas II SDN 040556 Juhar, Kecamatan Juhar, Kabupaten Karo, Sumatera Utara.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat

pencarian data awal dan mencari tau media yang tersedia di sekolah tempat penelitian. Wawancara dilakukan dengan wali kelas di lokasi penelitian untuk memperoleh informasi langsung terkait dengan media dan proses pembelajaran. Kuesioner atau angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan penilaian kelayakan media yang dikembangkan di mana kuesioner akan di bagikan kepada ahli materi dan ahli media. Selanjutnya kuesioner juga digunakan untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan dimana kuesioner akan dibagikan kepada praktisi pendidikan yaitu guru wali kelas II SDN 040556 Juhar dan siswa dengan cara uji coba kelompok kecil. Tes digunakan untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan, tes terdiri dari dua pelaksanaan yaitu *pre-test* (tes sebelum penggunaan media) dan *post-test* (tes setelah penggunaan media) yang di bagikan kepada siswa kelas II SDN 040556 Juhar. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk mendukung dalam pelaksanaan penelitian, termasuk foto dan gambar selama penelitian. Untuk soal yang akan digunakan dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* maka soal akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur ketepatan bentuk pertanyaan yang digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam menguji validitas soal dapat digunakan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sumber Arikunto, 2006:170)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Banyaknya sampel

$\sum x$ = Jumlah dari skor x

$\sum y$ = Jumlah dari skor y

$\sum xy$ = Jumlah dari hasil perkalian antara x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari skor x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor y

2. Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika diuji berulang. Dalam menguji reliabilitas tes menggunakan *Cronbach's Alpha*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

(Sumber Sugiyono, 2015:365)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum si^2$ = Jumlah Varians skor tiap-tiap item

st^2 = Varians total

Untuk memberi interpretasi pengujian reliabilitas instrumen, maka dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1.2 Tabel Interpretasi Reliabilitas Soal

Reliabilitas Soal	Keterangan
0,80-1.00	Reliabilitas Sangat Tinggi
0,60-0,80	Reliabilitas Tinggi
0,40-0,60	Reliabilitas Sedang
0,20-0,40	Reliabilitas rendah
0,00-0,20	Reliabilitas Sangat rendah

Sumber (Suharsimi Arikunto, 2010:319)

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini dapat berupa kritik dan saran yang diberi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan (guru kelas II). Data ini kemudian akan dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data ini akan diperoleh melalui hasil angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, uji coba kelompok kecil dan tes yang akan dilaksanakan oleh siswa. Teknik ini digunakan untuk menilai kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media yang dikembangkan.

a. Analisis Kelayakan Media

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan ditentukan menggunakan jawaban atas kuesioner yang diberikan kepada para ahli materi dan media. Angket yang akan disusun untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media disusun menggunakan *skala likert*. *Skala likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori yang ada pada tabel berikut:

Tabel 1.3 Skor Butir Instrumen Angket

Nilai	Angka
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Sumber (Sugiyono, 2018:133)

Kemudian skor yang dihasilkan dianalisis menggunakan presentase skor dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sumber Sudijono, 2012:43)

Keterangan:

P = Persentase kelayakan media (dalam bentuk %)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimum skor

b. Analisis Kepraktisan Media

Untuk menentukan praktis atau tidaknya media yang dikembangkan adalah dengan menggunakan angket resoin praktisi pendidikan (guru kelas) dan respon pada peserta didik. Dalam pengolahan angket menggunakan *skala likert* yang

kemudian data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sumber Sudijono, 2012:43)

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan media (dalam bentuk %)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimum skor

c. Analisis Keefektifan Media

Hasil belajar siswa digunakan untuk menganalisis keefektifan media. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Pertanyaan pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest* memiliki kategori 0 untuk jawaban benar dan 1 untuk jawaban benar. Apabila nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70 setelah menggunakan media pembelajaran, maka media pembelajaran dikatakan efektif. Nilai *pre-test* dan *post-test* tiap siswa dapat dilakukan dengan perhitungan melalui rumus (Sugiyono, 2010) berikut:

$$Efektifitas = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100$$

Adapun untuk mengetahui klasifikasi ketuntasan belajar pada peserta didik dan kriteria tingkat keefektifan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4 Tabel Kriteria Ketuntasan dan Keefektifan

Rentang Angka	Kriteria Ketuntasan	Kriteria Keefektifan
80-100	Tuntas	Sangat Efektif
66-79	Tuntas	Efektif
56-65	Tidak Tuntas	Cukup Efektif
40-55	Tidak Tuntas	Kurang Efektif
30-39	Tidak Tuntas	Tidak Efektif

Sumber (Arikunto, 2013:281)

Berdasarkan penjelasan di atas, apabila nilai belajar peserta didik memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal dan hasil belajar meningkat setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot*, maka media pembelajaran tersebut efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas II SD Negeri 040556 Juhar. Penelitian ini menghasilkan produk media yang membahas tentang materi tematik pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 2 yaitu pengalamanku di sekolah dengan bentuk video pembelajaran. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *InShot*, dimana aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai macam gabungan teks, gambar, suara, animasi dan video. Media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas II SD Negeri 040556 Juhar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model 4D dimana dimulai dengan tahap *define, design, development* dan *disseminate*. Dengan hasil penelitian yaitu akan dibahas yaitu bagaimana kelayakan media pembelajaran, kepraktisan media pembelajaran dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* dilihat dari penilaian yang diberikan oleh validator. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Negeri Medan. Kemudian validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Negeri Medan. Hasil validator terhadap kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tergolong sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada penilaian oleh ahli materi yang memperoleh rata-rata 92% yang dikategorikan sangat layak. Kemudian hasil validasi ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan juga tergolong sangat layak dimana hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli media yang memperoleh rata-rata sebesar 93,33% yang dikategorikan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* yang dikembangkan oleh peneliti sudah “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil penilaian respon guru kelas II Sd Negeri 040556 Juhar yaitu Ibu Elvita Sari Lorensa Br Tarigan S.Pd dan hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil. Hasil penilaian oleh guru kelas secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sebesar 96% dan respon siswa memperoleh hasil rata-

rata sebesar 93,66% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah ‘Sangat Praktis’ digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diukur menggunakan tes yang diberikan kepada siswa. Tes yang dibuat yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang dilakukan berupa tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal yang sudah melewati proses validitas dan reliabilitas. Nilai standar KKM adalah 70. Skor rata-rata yang diperoleh siswa saat melakukan *pre-test* adalah sebesar 58,54. Setelah dilakukan *post-test* siswa mencapai rata-rata sebesar 80. Dari hasil tes tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* pada proses pembelajaran sebesar 21,46. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berdampak baik bagi hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Efektif” digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot*, sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya:

1. Menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 2.
2. Validasi ahli materi termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan skor akhir 69 dengan persentase sebesar 92%. Selanjutnya, validasi ahli media mendapat skor akhir 70 dengan persentase sebesar 93,33%, termasuk kedalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hasil respon guru sekolah dasar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor akhir 72 dengan persentase sebesar 96% termasuk kedalam kategori "sangat praktis". Selanjutnya, respon siswa mendapat skor total 462 dengan persentase sebesar 93,66%, termasuk kedalam kategori "sangat praktis" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Skor rata-rata *pre-test* yang di peroleh siswa adalah 58,54, sedangkan skor rata-rata *post-test* yang di peroleh siswa adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot* yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 21,46. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kategori "sangat efektif" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi guru, menurut kurikulum yang digunakan saat ini, guru harus mampu membangun lingkungan belajar yang nyaman dan produktif. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.
2. Bagi peserta didik, diharapkan untuk selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan sekolah menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga mendukung pendidik untuk dapat menggunakan media pembelajaran dengan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai bagaimana mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *InShot*.
5. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan skala yang lebih besar dan melakukan penyebaran ke skala yang lebih luas demi memenuhi kebutuhan belajar siswa yang bermutu dan berkualitas.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Munib, dkk. (2009). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang :UNNES Pres.
- AECT, 2004. *Defenisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Defenisi Dan Terminologi AECT : Seri Pustaka Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia J.D. 2018. Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4 (1), 35-46.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Daryono. 2010 *Belajar dan Mengajar*, Bandung: Yrama Widya.
- Desiyanti, V., & Ramadan, Z. H. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10375-10382.
- Faisal & Stelly Martha Lova. 2018. *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. CV. Harapan Cerdas, Medan.
- Husni, P. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 316-326.
- Rahmayanti, Laily dan Farida I. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 4, 429-439.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, Sivasailam, Dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center For Improvement Educational System.