

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “GARUDA PANCASILA” UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1 SD**

### ***DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO MEDIA "GARUDA PANCASILA" FOR CLASS 1<sup>st</sup> STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL***

Oleh : Alfian Syahera, Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,  
alfiansyahera1997@gmail.com/alfian.syahera@student.uny.ac.id

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media video animasi Garuda Pancasila yang layak untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas I SD Negeri Corongan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari 7 tahap pengembangan Borg & Gall yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan. Tempat pelaksanaan penelitian adalah SD Negeri Corongan. Subjek uji coba lapangan awal adalah 5 siswa, subjek uji coba lapangan adalah 10 siswa, dan uji lapangan sebanyak 10 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket untuk siswa. Data yang sudah ada kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Penelitian menghasilkan media video animasi Garuda Pancasila yang layak dengan menempuh 8 langkah dari Borg & Gall. Media ini mendapatkan penilaian dari ahli materi sebanyak 77,5% (Layak), dari ahli media mendapatkan penilaian 80% (Layak). Dan penilaian dari 8 siswa kelas I sebagai subjek dalam pelaksanaan uji coba lapangan mendapatkan nilai 92% (Sangat Layak). Rata-rata hasil dari penilaian terhadap media akhir adalah 83% (Layak). Secara kuantitatif media video animasi Garuda Pancasila layak digunakan.

Kata kunci : media video animasi, Garuda Pancasila

#### **Abstract**

*The purpose of this research is to produce an animated video media of Garuda Pancasila that is feasible to foster interest in learning in grade I Corongan Elementary School.*

*This study uses a development research method from 7 stages of Borg & Gall's development, namely: 1) research and data collection, 2) planning, 3) product draft development, 4) initial field trials, 5) revision of initial field trial results, 6) field trials, 7) revising the results of field trials. The place for conducting the research is SD Negeri Corongan. The subjects of the initial field trial were 5 students, the subject of the field trial was 10 students, and the field trial subjects were 10 students. Data collection was done by means of interviews, documentation, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and questionnaires for students. The existing data is then processed to determine the feasibility of the media being developed.*

*The research resulted in a viable Garuda Pancasila animated video media by taking 8 steps from Borg & Gall. This media received an assessment from material experts as much as 77.5% (Eligible), from media experts received an 80% rating (Eligible). And the assessment of 8 grade IV students as subjects in the implementation of field trials got a score of 92% (Very Feasible). The average result of the assessment of the final media is 83% (Eligible). Quantitatively, the Garuda Pancasila animated video media is suitable for use.*

*Keywords: animated video media, Garuda Pancasila*

## PENDAHULUAN

Masuknya teknologi ke dalam pendidikan khususnya dalam hal pembelajaran menyebabkan terjadinya pergeseran pada metode pembelajaran. Pembelajaran tradisional mulai dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk metode pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah pembelajaran menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Teknologi menghadirkan media berbasis komputerisasi, salah satunya media video animasi.

Media video animasi ini dapat menunjang kegiatan belajar khususnya bagi siswa sekolah dasar. Kemampuan setiap anak dalam memahami dan menyerap pelajaran berbeda-beda tingkatnya, ada yang cepat, sedang dan ada pula yang sangat lambat, oleh karena itu mereka seringkali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Sebagian siswa lebih suka jika belajar dengan cara membaca dari hasil tulisan guru di papan tulis, tapi sebagian siswa lain lebih suka menerima materi pelajaran dengan cara guru menyampaikannya secara lisan dan mereka mendengarkan untuk bisa memahaminya. Sementara itu, tidak sedikit siswa yang mempunyai model belajar dengan menempatkan guru tak ubahnya seorang penceramah. Guru diharapkan bercerita panjang lebar tentang beragam teori dengan segudang ilustrasinya, sementara para siswa mendengarkan sambil menggambarkan isi ceramah itu dalam bentuk yang hanya mereka pahami sendiri.

Setiap individu memiliki minat atau ketertarikan terhadap sesuatu yang dianugerahkan oleh Tuhan, termasuk siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar dapat memiliki minat terhadap banyak hal yang disukainya. Sebagaimana terdapat beberapa rumusan atau pengertian minat menurut beberapa ahli. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto dalam Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Djaali: 2011).

Oleh karena itu, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya. Contohnya minat belajar, minat belajar dapat menjadi suatu

penerimaan bagi siswa untuk belajar tanpa ada yang menyuruh apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap belajar itu sendiri.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Seperti yang telah dikemukakan oleh Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto: 2010). Pernyataan tersebut dapat dideskripsikan bahwa belajar merupakan salah satu proses seseorang untuk mengalami perubahan tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik di segala hal.

Pembelajaran yang efektif diterapkan untuk siswa sekolah dasar adalah pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan media. Melalui penggunaan media siswa memperoleh kesempatan untuk dapat melihat materi pembelajaran secara keseluruhan melalui perantara media. Menurut Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Dina Indriana, 2011). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diartikan bahwa media adalah berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Pada Kurikulum 2013 Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan : (1) Pancasila sebagai Dasar Negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia

ditempatkan sebagai bagian integral dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warganegara Indonesia yang berkarakter Pancasila.

Perubahan tersebut didasarkan pada sejumlah masukan penyempurnaan pembelajaran PKn menjadi PPKn yang mengemuka dalam lima tahun terakhir, antara lain : (1) secara substansial, PKn terkesan lebih dominan bermuatan ketatanegaraan sehingga muatan nilai dan moral Pancasila kurang mendapat aksentuasi yang proporsional; (2) secara metodologis, ada kecenderungan pembelajaran yang mengutamakan pengembangan ranah sikap (afektif), ranah pengetahuan (kognitif), dan pengembangan ranah keterampilan (psikomotorik) belum dikembangkan secara optimal dan utuh (koheren). Selain itu, melalui penyempurnaan PKn menjadi PPKn tersebut terkandung gagasan dan harapan untuk menjadikan PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas berbagai krisis yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional.

Berkaitan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, studi yang dilakukan British Audio Visual Assosiation pada tahun 1995 (Suda, 2016: 4) tentang persepsi siswa, memperkirakan bahwa sekitar 75% kesan dapat ditangkap melalui indra sentuhan dan rabaan, 6% dari indra penciuman dan pengecap. Apabila belajar hanya dengan membaca saja maka pengetahuan yang mengendap hanya sekitar 10%, dan jika hanya melalui pendengaran saja hanya mengendap sekitar 20%. Apabila dilakukan dengan menggabungkan: melihat dan mendengar maka pengendapan berkisar 50%. Siswa yang mengalami sendiri dan mengulang pada lain kesempatan maka pengetahuan yang mengendap bisa mencapai 90%. Mengalami sendiri melalui media, tingkat pengendapannya bisa mencapai 80%. Oleh karena itu, apabila media video digunakan dalam proses pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa pendapat ahli yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk diadakan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menjadi sebuah solusi

untuk berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri Corongan, Sleman.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2019 dengan Ibu Sri Sutari guru kelas 1 SD Negeri Corongan Yogyakarta, selain buku dan LKS guru juga menggunakan media lain dalam pembelajaran di kelas seperti untuk menjelaskan bangun datar menggunakan poster, kemudian menggunakan kartu kata untuk menyusun kalimat. Pada pembelajaran pengenalan huruf menggunakan balok kertas dan untuk matematika menggunakan alat seperti sempoa dan miniatur bangun ruang. Penggunaan alat proyektor masih jarang digunakan karena belum menguasai penggunaannya dan tidak banyak materi yang menggunakan media seperti animasi dalam penyampaian pembelajaran di kelas, karena setiap media yang dipakai menyesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Corongan, belum terdapat pembelajaran yang menggunakan media video animasi, padahal anak-anak khususnya siswa SD kelas rendah cenderung menyukai dan lebih mampu menangkap hal-hal yang bersifat animasi seperti kartun, gambar ilustrasi, film-film animasi. Sehingga dengan adanya media video animasi ini diharapkan, kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas dapat lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mau untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis karakteristik materi, karakteristik siswa, strategi penyampaian dan juga ketersediaan sarana dan prasarana di SD Negeri Corongan, maka hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan mengarah kepada pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran akan lebih menarik digunakan dalam pembelajaran jika dikemas dalam bentuk animasi, mengingat penonton (audience) adalah anak-anak yang tentu terarik dengan hal-hal baru yang ditemui. Koumi (2006:14) kelebihan animasi,

*” Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning”.*

Pengemasan dalam bentuk animasi tersebut guna menarik perhatian peserta didik untuk belajar, materi yang disampaikan terlihat lebih

menarik, dan memudahkan anak dalam menerima materi.

Materi Garuda Pancasila sendiri dipilih karena sesuai dengan materi yang dipelajari siswa kelas I SD semester . Pemilihan materi Garuda Pancasila dikarenakan siswa kelas I masih cenderung sulit menghafalkan apa saja sila-sila Pancasila dan makna dari setiap lambang yang ada di dalam gambar Garuda Pancasila. Diharapkan dengan adanya video animasi Garuda Pancasila ini siswa menjadi lebih tertarik dan mudah untuk menghafal materi Pancasila yang disampaikan di dalam kelas.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model pengembangan dan penelitian**

Pedoman dalam kegiatan penelitian ini adalah model Reseach and Development (R&D) penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dengan pengujian efektifitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2009) Penelitian dan pengembangan bersifat bertahap. Reseach & Development (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Brog & Gall (1983: 772) bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Seperti berupa multimedia, modul, alat permainan edukatif, video pembelajaran dan lain-lain.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan Borg & Gall.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2020 di SD Negeri Corongan yang beralamat Corongan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk media video animasi “Garuda Pancasila” untuk siswa kelas

I SD Negeri Corongan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu desain uji coba, subjek uji coba, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Desain Uji Coba, uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu (1)Validasi ahli media dan validasi ahli materi. (2) Uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan. Subjek Uji Coba, subjek penelitian ini adalah (1) Subjek uji coba lapangan awal adalah ahli media dan ahli materi. (2) Subjek uji coba lapangan awal adalah 5 siswa kelas I. (3) Subjek uji pelaksanaan lapangan adalah 10 siswa kelas I.

### **Teknik dan Instrument Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah dalam penelitian. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket. Berikut ini penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. (1) Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Sugiyono (2013). Wawancara ini hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas I SD Negeri Corongan untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran. (2) Kuesioner atau angket, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 199).

### **Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini menggunakan skala Likert untuk ahli media dan ahli materi serta skala Guttman untuk siswa. Teknik analisis data pada ahli media dan ahli materi adalah dengan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2010: 134), dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut.

Tabel 1 Pemberian Skor

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Data yang bersifat komunikatif selanjutnya diproses dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 2002: 245). Persentase merupakan hasil bagi skor hasil observasi dibagi dengan skor ideal yang diharapkan dikali seratus persen. Skor ideal yang diharapkan diperoleh dengan rumus skor jawaban tertinggi dikalikan dengan jumlah butir instrumen dikalikan dengan jumlah responden.

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam media video animasi Garuda Pancasila yang dikembangkan menggunakan.

Tabel 2 Skala Penilaian Produk

No.	Keterangan Interpretasi
1	81 – 100 % Sangat Layak
2	61 – 80 % Layak
3	41 – 60 % Cukup Layak
4	21 – 40 % Tidak Layak
5	≤ 20 % Sangat Tidak Layak

Setelah memperoleh penilaian layak dari ahli, selanjutnya untuk menentukan kelayakan produk akhir oleh siswa digunakan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan karena mengingat sasaran penilaian adalah siswa sekolah dasar kelas I.

Tabel 3 Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Jawaban dari responden dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”, untuk alternatif jawaban dalam kuesioner,

penyusun menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif, yaitu Ya= 1 dan Tidak= 0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif, yaitu Ya= 0 dan Tidak= 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Guttman dalam bentuk soal pilihan ganda dengan dua jawaban ya atau tidak, dengan demikian peneliti akan mendapat jawaban yang tegas mengenai data yang diperoleh.

Uji pengembangan media menggunakan rancangan pra-eksperimental yang digunakan untuk mendapatkan informasi awal terhadap pernyataan dalam penelitian. Jenis rancangan pra-eksperimental yang digunakan adalah tes awal dan tes akhir. **Pretest** yang dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada siswa sebelum menggunakan media. Sedangkan **posttest** dengan memberikan soal pada saat siswa sesudah menggunakan media.

Hal yang dilakukan setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* adalah melakukan studi komparasi. Uji pengembangan ini menggunakan desain sebagai berikut:



$O_1$  : Pretest (hasil pengamatan siswa sebelum menggunakan media)

$O_2$  : Posttest (hasil belajar siswa setelah menggunakan media)

Untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus rata-rata } x = \frac{\sum \text{nilai}}{n}$$

keterangan:

$x$  : rata-rata

$\sum$  : jumlah nilai total

$n$  : jumlah siswa

Untuk dapat mengukur perbedaan antara *pretest* dan *posttest* maka setelah mendapatkan nilai rata-rata maka diubah menjadi persentase dengan rumus berikut:

$$\eta = \frac{1}{100}$$

: nilai yang akan dipersentasekan

Setelah mendapatkan semua persentase *pretest* dan *posttest* untuk menghitung rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

**Persentase *posttest* – Persentase *pretest***

Setelah mendapatkan persentase perbedaan selanjutnya adalah mendeskripsikan dan membuat kesimpulan mengenai indikator yang telah dijadikan persentase sebelumnya. Berikut adalah skalanya:

Tabel 4 Skala *Pretest* dan *Posttest*

Interprestasi	Keterangan
Sangat Layak	81-100%
Layak	61-80%
Cukup Layak	41-60%
Kurang Layak	21-40%
Sangat Kurang Layak	≤ 20%

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Pruduk awal

Pengembangan produk awal media video animasi dilakukan melalui proses dan langkah sebagai berikut. (1) Wawancara kepada wali kelas I SD Negeri Corongan mengenai proses pembelajaran yang ada, kendala dalam pembelajaran, hasil belajar, karakteristik dan sarana prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. (2) Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas dan juga media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi yang dilakukan adalah, pada saat proses pembelajaran beberapa siswa merasa jenuh dalam melakukan pembelajaran, dan masih adanya siswa yang kurang percayadiri untuk bertanya kepada guru dan temannya.

Setelah melakukan tahap perencanaan, peneliti menelaah hasil dari studi pendahuluan dan ditemukan beberapa masalah sehingga peneliti mencoba mengembangkan media video animasi "Garuda Pancasila". Membuat GBIM di mulai dengan membuat naskah media video animasi yang kemudian dituangkan dalam bentuk Garis Besar Isi Media yang digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan media video animasi Garuda Pancasila. Mempersiapkan alat dan bahan seperti software utama yang digunakan untuk mengembangkan produk ini adalah Powtoon yang digunakan untuk mendesain dan menata gambar, pemilihan warna, jenis font, gambar animasi, dan penokohan yang tepat agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa serta dapat memberi kesan menarik..

## Hasil Uji Coba Produk

### Validasi Ahli

Validasi media dilakukan oleh bapak Sungkono, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan. Ahli media memberikan penilaian dan saran untuk pengembangan produk dengan menggunakan angket. Proses validasi media untuk mendapatkan penilaian layak dilakukan uji coba adalah satu tahap. Validasi dilakukan pada Senin, 8 Desember 2020. Untuk validasi ahli media mendapat skor dari aspek tampilan sebesar 20 dan juga dari aspek pemrograman sebesar 12 point dengan jumlah total 32 poin dengan presentase 80%

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Sri Sutari, S.Pd selaku wali kelas I SD Negeri Corongan. Ahli materi memberikan penilaian dan saran untuk pengembangan produk dengan menggunakan angket. Proses validasi materi untuk mendapatkan penilaian layak dilakukan uji coba adalah dua tahap. Validasi dilakukan pada 7 Desember 2020. Untuk validasi materi mendapatkan skor dari aspek kualitas pembelajaran sebesar 20 poin dan dari aspek isi dan tujuan sebesar 11 poin dengan total skor 31 poin dengan presentase 77,5%

### Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan pada hari Senin, 16 Desember 2020 pada siswa kelas I SD Negeri Corongan. Yang melibatkan 5 orang siswa yang dipilih secara acak. Hasil dari data uji coba lapangan awal dengan persentase 71% (**Layak**).

### Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2020 pada siswa kelas I SD Negeri Corongan yang melibatkan 10 orang siswa yang dipilih secara acak. Hasil dari data uji coba lapangan utama dengan persentase 92% (**Sangat Layak**).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video animasi Garuda Pancasila layak bagi siswa kelas I SD Negeri Corongan, menggunakan model Borg & Gall

dengan menempuh 7 langkah dari 10 langkah pengembangan yang ada.

2. Media video animasi Garuda Pancasila dapat dikatakan layak untuk siswa kelas I SD Negeri Corongan. Karena media video animasi Garuda Pancasila ini secara kuantitatif mendapatkan penilaian dari ahli materi sebanyak 77,5% (Sangat layak) dan penilaian dari ahli media mendapatkan penilaian 80% (Layak). Dan untuk penilaian dari siswa kelas I dalam pelaksanaan uji coba lapangan mendapatkan nilai 92% (Sangat Layak). Rata-rata hasil dari penilaian terhadap media akhir adalah 83% (Layak). Dapat disimpulkan bahwa media video Animasi Garuda Pancasila ini layak di gunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas I.
3. Media video animasi Garuda Pancasila ini dapat berguna bagi siswa kelas I untuk menumbuhkan minat belajar, hal ini berdasarkan hasil pretest sebesar 5,2 dan posttest sebesar 9. Peningkatan yang di hasilkan media video animasi Garuda Pancasila sebanyak 3,8 secara kuantitatif media video animasi Garuda Pancasila dapat menarik minat belajar siswa serta memudahkan siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada tema indahny kebersamaan.

### Saran

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media edukatif dan inovatif lagi dalam menciptakan media yang bermanfaat bagi siswa dalam belajar.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media video animasi Garuda Pancasila sebagai alat bantu pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa kelas I SD, diharapkan media video animasi Garuda Pancasila ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang

menyenangkan karena mereka dapat belajar dari permainan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad & Sudjana. (2009). "Media Pengajaran. Sinar Baru Algensindo". Bandung.
- Arsyad, Azhar. (2011). "Media pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). "*Educational research: an introduction fourth edition*". Longman: Broadway/New York.
- Daryanto (2013). "Media Pembelajaran". Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S.B. (2008). "Psikologi Belajar". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Farindhani, D.A. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi Pada Subtema Cara Hidup Manusia, Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Ketanggungan". Thesis.Yogyakarta: Pasca UNY.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., et al. (2002). "Instructional Media and Technologies for Learning(7th ed)". New Jersey: Pearsons Education.
- Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi & Sutjipto. (2013). "Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua". Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riyana, Cepi.(2007). "Pedoman Pengembangan Media Video". Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Risnawati & Ghufron. (2012). "Gaya Belajar". Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, Arif.(2011). "Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)". Bandung:Alfabeta, cv.
- Suparno. (1997). "Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan". Yogyakarta: Kanisius.
- Widoyoko, E.P. (2012). "Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.