

VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPS

ANIMATION VIDEO DEVELOPMENT IN SOCIAL STUDIES LEARNING

Oleh: Diah Yunitasari, Universitas Negeri Yogyakarta,
diahunitasari96@gmail.com

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan video animasi pada pembelajaran IPS kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta dan untuk mendeskripsikan tingkat validitas dan kualitas video animasi pada pembelajaran IPS kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi, dan teknik angket. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa skor akhir validasi materi yaitu 4,67 dengan kategori “sangat baik”, skor akhir validasi media yaitu 4,05 dengan kategori “baik”, skor akhir penilaian guru yaitu 4,91 dengan kategori “sangat baik”, dan skor akhir penilaian siswa yaitu 4,46 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 di kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta.

Kata kunci: *video animasi, IPS, kurikulum 2013*

Abstract

This research and development aims at describing the systematic steps of animation video development in social studies learning of class V A SDN Terbansari I Yogyakarta and to describe the validity and quality of animation video in social studies learning of class V A SDN Terbansari I Yogyakarta. This research and development used the ADDIE's model. Data were collected by observation, interview, documentation, and questionnaire. The data were analyzed by qualitative and quantitative descriptive technique. The findings of questionnaire data analysis indicated that final score of subject validation is 4,67 with “very good” category, final score of media validation is 4,05 with “good” category, final score of teacher valuation is 4,91 with “very good” category, and final score of students valuation is 4,46 with “very good” category. Therefore, this animation video is appropriate to be used as a social studies learning media of 2013 curriculum in the class V A SDN Terbansari I Yogyakarta.

Keywords: animation video, social studies, 2013 curriculum

PENDAHULUAN

Manusia sebagai *homo educandum* mengalami pendidikan sepanjang hidupnya. Melalui pendidikan, manusia memperoleh berbagai pengalaman yang mampu mengubah tingkah lakunya menjadi manusia seutuhnya. Artinya, melalui pendidikan manusia mampu mengaktualisasikan seluruh potensi dirinya.

Pendidikan adalah proses pewarisan budaya berupa pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi yang dilakukan masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (Sulistiyono, Dardiri, Siswoyo, et. al., 2013: 47). Dalam proses pewarisan budaya, generasi tua akan membelajarkan generasi muda. Artinya, ada proses belajar dan mengajar. Media

yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar disebut sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada jenjang SD sangat penting karena siswa SD berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Pada usia SD, daya pikir anak sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional (Syamsu & Sugandhi, 2014: 61). Artinya, siswa SD lebih mudah memahami sesuatu yang konkret. Adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam mengkonkretkan materi yang abstrak. Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, salah satu manfaat media pendidikan adalah meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi

“verbalisme” (Hamalik, 1994: 15).

Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan pembelajaran di SD. Buku paket menjadi media yang umum digunakan guru dalam membelajarkan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran pada jenjang SD untuk membantu guru menjelaskan materi yang abstrak.

Berdasarkan observasi dan wawancara tentang permasalahan pembelajaran IPS di kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta pada tanggal 3 Maret 2017, 24 Maret 2017, 6 November 2017, 5 Januari 2018, dan 9 Januari 2018 ditemukan beberapa permasalahan yaitu materi IPS banyak namun waktunya terbatas, minat baca siswa masih rendah, dan keterbatasan media pembelajaran IPS.

Guru menyatakan bahwa materi IPS banyak, namun waktu untuk menyampaikannya terbatas. Kondisi tersebut menjadi lebih sulit dengan rendahnya minat baca siswa. Selain itu, media pembelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk mendukung penyampaian materi juga masih terbatas.

Peneliti membatasi permasalahan pada keterbatasan media pembelajaran IPS. Guru kekurangan media pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. Selama beberapa tahun mengampu kelas V, guru merasa kesulitan mengajarkan materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. Guru menyatakan bahwa materi tersebut abstrak sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mampu mengonkretkannya. Selain itu, guru juga menyatakan “perlu adanya media yang

Pengembangan Video Animasi (Diah Yunitasari) 3.627 mampu memancing motivasi dan ketertarikan siswa sehingga lebih termotivasi untuk belajar”. Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran IPS yang menarik dan mampu mengonkretkan materi yang abstrak.

Peneliti mengasumsikan media pembelajaran dengan konsep potensi daerah pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok menarik dan mampu mengonkretkan materi tersebut.

Media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan potensi daerah dimana siswa tinggal sehingga siswa terdorong untuk berpikir kontekstual. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran dengan konsep potensi daerah dapat mendorong siswa untuk lebih memanfaatkan lingkungan sekitarnya.

Peneliti menawarkan video animasi dengan konsep potensi daerah pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok sebagai solusi permasalahan. Solusi tersebut dilandaskan pada fakta lapangan yang menunjukkan bahwa siswa cenderung rileks dan tertarik saat pembelajaran dengan media berupa video. Video yang dimaksud peneliti adalah video yang bersumber dari internet dan berkaitan dengan materi yang diajarkan guru. Selain itu, guru juga sudah terbiasa menggunakan video dalam pembelajaran karena sekolah telah memfasilitasi kelas dengan LCD, layar LCD, dan *speaker*.

Solusi tersebut juga didukung oleh dua penelitian yang relevan. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” memperoleh

skor 65 (sangat baik) dari aspek materi dan skor 74 (sangat baik) dari aspek media (Wuryanti & Kartowagiran, 2016: 243). Selanjutnya, penelitian berjudul “Pengembangan Video Animasi Bang Dasi Berbasis Aplikasi *Camtasia* pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar” memperoleh skor 96,86% (sangat layak) dari aspek materi dan skor 93,33% (sangat layak) dari aspek media (Hikmah & Purnamasari, 2017: 190). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Reserach and Development*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Terbansari I Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Prof. Dr. Sardjito, Terban GK. V/117, Yogyakarta pada tanggal 3 Maret 2017, 24 Maret 2017, 6 November 2017, 5 Januari 2018, 9 Januari 2018, 8 Mei 2018, dan 9 Mei 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan IPS sebagai ahli materi, dosen Teknologi Pendidikan sebagai ahli media, guru kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta sebagai praktisi, dan siswa kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta sebagai subjek coba.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Ada lima

tahap pengembangan dalam model ADDIE yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Peneliti membatasi prosedur pengembangan hanya tahap *implementation*.

Tahap *analysis* merupakan studi pendahuluan. Sementara itu, tahap *design*, *development*, dan *implementation* merupakan studi pengembangan.

Pada tahap *analysis*, peneliti menganalisis perlunya pengembangan produk baru serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk baru. Pada tahap *design*, peneliti merancang konsep produk. Pada tahap *development*, peneliti merealisasikan rancangan produk. Pada tahap *implementation*, peneliti mengimplementasikan produk pada situasi nyata kelas lalu melakukan evaluasi.

Evaluasi kepada siswa didasarkan pada pendapat Dick dan Carey tentang evaluasi formatif. Menurut Dick dan Carey, ada tiga tahap evaluasi formatif meliputi evaluasi satu per satu, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan peneliti sebanyak tiga kali yaitu uji coba kepada 5 siswa, uji coba kepada 10 siswa, dan uji coba kepada 26 siswa.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan

Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi. Sementara itu, data kuantitatif berupa hasil penilaian angket dari ahli materi, ahli media, guru kelas V A, dan siswa kelas V A.

Data kualitatif dikumpulkan dengan

instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan dengan instrumen berupa angket.

Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik angket.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif dalam hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif sesuai *interactive model* menurut Miles dan Huberman. Sementara itu, data kuantitatif dalam angket dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif sesuai panduan konversi data kuantitatif ke kualitatif menurut Widoyoko.

Tahap analisis deskriptif kualitatif terdiri dari reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, tahap analisis deskriptif kuantitatif terdiri dari menghitung rata-rata skor total dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Kemudian, hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan kriteria konversi data kuantitatif ke data kualitatif berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rumus	Rerata skor	Klasifikasi
$X > X_i + 1,8 \times sb_i$	> 4,2	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	> 3,4 – 4,2	Baik
$X_i - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	> 2,6 – 3,4	Cukup
$X_i - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i - 0,6 \times sb_i$	> 1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X_i (rerata ideal)

= $1/2$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

sb_i (simpangan baku ideal)

= $1/6$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN

PENGEMBANGAN

Deskripsi Langkah-langkah Sistematis

Pengembangan

Penelitian ini terbagi menjadi studi pendahuluan dan studi pengembangan. Studi pendahuluan terdiri dari tahap *analysis*. Sementara itu, studi pengembangan terdiri dari tahap *design, development, dan implementation*.

1. Studi Pendahuluan

a. *Analysis*

Peneliti melakukan observasi non-partisipan dan wawancara tak berstruktur tentang permasalahan pembelajaran IPS di kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta pada tanggal 3 Maret 2017, 24 Maret 2017, 6 November 2017, 5 Januari 2018, dan 9 Januari 2018. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPS dan wawancara kepada guru kelas V A dan siswa kelas V A, peneliti menyimpulkan adanya potensi berupa kecenderungan siswa tertarik pada pembelajaran dengan media berupa video, fasilitas berupa kelengkapan LCD, dan kemampuan guru menggunakan fasilitas tersebut. Selain itu, peneliti juga menyimpulkan adanya permasalahan berupa keterbatasan media pembelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum 2013, kebutuhan

guru terhadap media pembelajaran yang mampu menarik dan mengonkretkan materi, kebutuhan media pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. Dengan pertimbangan potensi yang ada, peneliti menawarkan solusi permasalahan yaitu pengembangan produk berupa video animasi dengan konsep potensi daerah pada materi tersebut yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik integratif. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran juga diarahkan pada pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, penyajian materi IPS harus dikaitkan dengan materi dari mata pelajaran lain. Penyajian materi juga harus sesuai dengan tema dan kehidupan sehari-hari siswa.

Materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok ada dalam tema 2 udara bersih bagi kesehatan, subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan, pembelajaran 3. Dalam pembelajaran 3, materi tersebut berkaitan dengan materi PPKn tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat serta materi Bahasa Indonesia tentang informasi terkait pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana.

Materi IPS memuat dua Kompetensi Dasar (KD) yaitu: (3.3) menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan (4.3) menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat

kesatuan dan persatuan bangsa.

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) tersebut, peneliti merumuskan indikator yang berbunyi “menganalisis jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok” sebagai acuan perancangan materi. Selanjutnya, peneliti mengembangkan indikator tersebut dalam 10 indikator sebagai acuan keberhasilan proses pembelajaran. Indikator tersebut memuat level kompetensi C 1 - C 6 dan P 2.

Penentuan level kompetensi tersebut didasarkan pada Taksonomi Bloom tentang tiga ranah kompetensi manusia meliputi ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan ranah afektif (Prastowo, 2015: 132).

2. Studi Pengembangan

a. *Design*

1) Perancangan Kisi-kisi

Peneliti merancang kisi-kisi instrumen penilaian produk berdasarkan kajian teori. Kisi-kisi tersebut berupa kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, kisi-kisi instrumen validasi ahli media, kisi-kisi instrumen penilaian guru, dan kisi-kisi instrumen penilaian siswa.

2) Perancangan Materi

Peneliti merancang materi yang akan disampaikan dalam produk dengan mempertimbangkan indikator dan kurikulum yang berlaku. Materi yang dimaksud peneliti yaitu materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. Selain itu, peneliti juga merancang tindak lanjut berupa soal evaluasi dan lembar kerja kelompok sesuai dengan indikator.

3) Perancangan Sinopsis

Peneliti merancang sinopsis sebagai gambaran ringkas tentang materi yang

disampaikan dalam produk.

4) Perancangan *Treatment*

Peneliti merancang *treatment* berdasarkan sinopsis sebagai gambaran secara deskriptif tentang materi yang disampaikan dalam produk.

5) Perancangan *Shooting Script*

Peneliti merancang *shooting script* berdasarkan *treatment* sebagai pedoman utama dalam pembuatan produk. *Shooting script* terdiri dari tiga bagian yaitu pembuka, inti, dan penutup.

b. *Development*

1) Pembuatan Instrumen Penilaian Produk

Peneliti membuat instrumen penilaian produk berdasarkan kisi-kisi. Instrumen tersebut berupa angket untuk ahli materi, ahli media, guru sebagai praktisi, dan siswa sebagai subjek coba. Angket tersebut tergolong angket tertutup yang memiliki lima alternatif jawaban sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

2) Validasi Instrumen Penilaian Produk

Instrumen penilaian produk divalidasi oleh dosen pembimbing. Hasil validasi menyatakan bahwa instrumen penilaian produk layak digunakan untuk penelitian.

3) Pembuatan Produk

Aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat produk yaitu Corel Draw X7, Adobe Flash CS4, swf to avi, dan Wondershare Filmora. Proses pembuatan produk terdiri dari empat tahap yaitu pembuatan desain, penggerakan desain, perubahan format file .swf menjadi format file .avi, dan penggabungan file .avi.

a) Pembuatan Desain

Pembuatan desain berupa karakter, bangunan, kendaraan, pohon, dan sebagainya menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Pada tahap ini, file yang dihasilkan memiliki format .ai.

b) Penggerakan Desain

Penggerakan desain dengan format file .avi tersebut menggunakan aplikasi Adobe Flash CS4. Pada tahap ini, file yang dihasilkan memiliki format .swf.

c) Convert Format File .swf ke Format File .avi

Pengubahan format file .swf menjadi format file .avi tersebut menggunakan aplikasi swf to avi. Pada tahap ini, file yang dihasilkan memiliki format .avi.

d) Penggabungan File .avi

Penggabungan file .avi menggunakan aplikasi Wondershare Filmora. Pada tahap ini, file yang dihasilkan memiliki format .mp4.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, peneliti menerapkan produk di kelas V A SDN Terbansari I Yogyakarta. Peneliti memberikan angket penilaian produk kepada guru kelas V A dan siswa kelas V A. Kemudian, peneliti menganalisis data angket tersebut dan merevisi produk berdasarkan hasil analisis tersebut.

Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I memperoleh skor 4,13 dengan kategori “baik”. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli

materi, peneliti melakukan validasi materi tahap II. Hasil validasi materi tahap II memperoleh skor 4,67 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dari aspek materi.

Pada validasi materi tahap II, ahli materi masih memberi saran. Namun, peneliti dapat melakukan validasi media tahap I setelah revisi tanpa melakukan validasi materi tahap III.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi media tahap I memperoleh skor 3,2 dengan kategori “cukup”. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media, peneliti melakukan validasi media tahap II. Hasil validasi media tahap II memperoleh skor 4,05 dengan kategori “baik”. Dengan demikian, produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dari aspek media.

Pada validasi media tahap II, ahli media masih memberi saran. Namun, peneliti dapat melakukan uji coba produk setelah revisi tanpa melakukan validasi media tahap III.

3. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk sebanyak tiga tahap. Berikut ini adalah penjabarannya.

a. Uji Coba Produk Tahap I

Pada uji coba produk tahap I, hasil penilaian guru memperoleh skor 4,26 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,50 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

b. Uji Coba Produk Tahap II

Pada uji coba produk tahap II, hasil

penilaian guru memperoleh skor 4,54 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,39 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

c. Uji Coba Produk Tahap III

Pada uji coba produk tahap III, hasil penilaian guru memperoleh skor 4,91 dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil penilaian siswa memperoleh skor 4,46 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, pada tahap ini produk layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

4. Revisi Produk

Pada tahap uji coba produk, peneliti tidak memperoleh kritik dan saran bagi perbaikan produk. Peneliti hanya memperoleh kritik dan saran dalam pelaksanaan uji coba produk. Dengan demikian, peneliti tidak melakukan revisi produk pada tahap uji coba.

Kajian Produk Akhir

Pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa video animasi dengan konsep potensi daerah dengan format file .mp4 dan durasi waktu 6 menit 56 detik. Produk ini terdiri dari tiga bagian yaitu pembuka, inti, dan penutup.

Bagian pembuka bertujuan untuk menyampaikan informasi awal kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan mereka pelajari dalam produk. Pada bagian ini, ada dua jenis audio yang digunakan peneliti yaitu musik dan narator. Musik yang digunakan pada bagian pembuka berjudul *Corporation* (soundcloud.com).

Bagian inti bertujuan untuk

menyampaikan materi pembelajaran pokok dalam produk yaitu jenis-jenis usaha perorangan dan usaha kelompok. Pada bagian ini, audio yang digunakan peneliti yaitu musik. Musik yang digunakan pada bagian inti berjudul *Happy Upbeat* dan *Be Happy* (soundcloud.com).

Bagian penutup bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada siswa bahwa video akan berakhir. Pada bagian ini, audio yang digunakan peneliti hanya narator.

Produk tersebut diuji kelayakannya melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Sementara itu, proses uji coba terdiri dari penilaian guru dan penilaian siswa. Berikut ini adalah perbandingan hasil validasi dan uji coba tersebut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Validasi Materi		
Tahap I	∑ Skor	4,13
	Klasifikasi	Baik
Tahap II	∑ Skor	4,67
	Klasifikasi	Sangat Baik

Rata-rata skor validasi materi mengalami peningkatan sebesar 0,54 dari kategori “baik” menjadi kategori “sangat baik”. Dari 15 unsur penilaian materi, ada 8 unsur yang mengalami peningkatan skor. Sedangkan, 7 unsur lainnya tidak mengalami peningkatan skor.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Validasi Media		
Tahap I	∑ Skor	3,2
	Klasifikasi	Cukup
Tahap II	∑ Skor	4,05
	Klasifikasi	Baik

Rata-rata skor validasi media mengalami peningkatan sebesar 0,85 dari kategori “cukup” menjadi kategori “baik”. Dari 20 unsur penilaian media, ada 17 unsur yang mengalami peningkatan skor. Sedangkan, 3 unsur lainnya

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru

Penilaian Guru		
Tahap I	∑ Skor	4,26
	Klasifikasi	Sangat Baik
Tahap II	∑ Skor	4,54
	Klasifikasi	Sangat Baik
Tahap III	∑ Skor	4,91
	Klasifikasi	Sangat Baik

Rata-rata skor penilaian guru mengalami peningkatan 0,28 dengan kategori “sangat baik” pada masing-masing tahap. Lalu, rata-rata skor tersebut mengalami peningkatan lagi 0,37 dengan kategori “sangat baik” pada masing-masing tahap.

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa

Penilaian Siswa		
Tahap I	∑ Skor	4,50
	Klasifikasi	Sangat Baik
Tahap II	∑ Skor	4,39
	Klasifikasi	Sangat Baik
Tahap III	∑ Skor	4,46
	Klasifikasi	Sangat Baik

Rata-rata skor penilaian siswa mengalami penurunan 0,11 dengan kategori “sangat baik” pada masing-masing tahap. Lalu, rata-rata skor tersebut mengalami peningkatan 0,07 dengan kategori “sangat baik” pada masing-masing tahap.

Setelah uji coba produk, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan siswa soal evaluasi. Nilai KKM SDN Terbangsari I Yogyakarta adalah 60. Pada uji coba tahap I, 5 siswa dari 5 siswa telah mencapai KKM. Pada uji coba tahap II, 9 siswa dari 10 siswa telah mencapai KKM. Pada uji coba tahap III, 23 siswa dari 26 siswa telah mencapai KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Video animasi pada pembelajaran IPS

kelas V SD dikembangkan peneliti dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Namun, peneliti membatasinya hanya tahap *implementation*.

2. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013. Hasil validasi materi memperoleh skor akhir 4,67 dengan kategori “sangat baik”. Hasil validasi media memperoleh skor akhir 4,05 dengan kategori “baik”. Hasil penilaian guru memperoleh skor 4,91 dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian siswa memperoleh skor akhir 4,46 dengan kategori “sangat baik”.

Saran

Guru hendaknya menggunakan produk ini dalam pembelajaran IPS dan menyebarkan kepada siswa sehingga siswa dapat mempelajarinya di rumah. Kemudian, peneliti lain juga dapat melakukan *pre-test* sebelum menggunakan produk, mengembangkan buku panduan umum dan buku panduan penggunaan produk bagi guru dan siswa, serta melakukan pengembangan produk lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hikmah, V. N. & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar, Vol 4(2), 182-191*.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*

Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sound Cloud. *Be Happy*. Diambil dari 25 Februari 2018, dari <https://m.soundcloud.com/ashamaluevmusic/be-happy>
- Sound Cloud. *Corporation*. Diambil dari 25 Februari 2018, dari <https://m.soundcloud.com/ashamaluevmusic/corporation>
- Sound Cloud. *Happy-Upbeat*. Diambil dari 25 Februari 2018, dari <https://m.soundcloud.com/ashamaluevmusic/happy-upbeat>
- Sulistiyono, T., Dardiri, A., Siswoyo, D., et. al. (2013). *Ilmu Pendidikan (1st ed)*. Yogyakarta: UNY Press
- Syamsu, Y. & Sugandhi, N. M.. (2014). *Perkembangan Peserta Didik (1st ed)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wuryanti, U. & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, 6(2), 232-245*.