

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar

Suharti^{1),*}, Muhammad Makki¹⁾, Ketut Sri Kusuma Wardani¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

*suhartisuharti912@gmail.com

Abstrak: Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih bersifat monoton dan guru hanya mengarahkan peserta didik untuk mencatat materi yang dijelaskan, kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik. Selain berpatokan pada buku tema dan buku LKS sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran guru juga cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan. Guru juga tidak melibatkan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA, tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define* (pendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *dessiminate* (menyebarkanluaskan). Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket yang terdiri dari ahli materi, ahli media, tanggapan guru, dan respon peserta didik. Hasil penelitian media video pembelajaran berbasis animaker sebagai berikut: 1) validasi kelayakan ahli materi video pembelajaran memperoleh persentase 95,2% dalam kategori sangat layak, 2) kepraktisan diperoleh dari angket respon guru sebesar 97,5% itu dalam kategori sangat praktis dan respon peserta didik diperoleh rata-rata 88,64% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 15 Cakranegara dinyatakan layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Animaker, IPA

1. PENDAHULUAN

Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan proses terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kearifan, budi pekerti, dan kompetensi yang di butuhkan dirinya, penduduk, bangsa dan negara. (Degeng, 2013) mengemukakan bahwa “belajar diibaratkan sebagai sarana pendidikan peserta didik”. Selain itu, untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di dunia kontemporer. Kemajuan pendidikan khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guru mampu menampilkan media pembelajaran. Guru perlu penguasaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran ketika menerapkan media dalam pembelajarannya, khususnya media pembelajaran berbasis TIK. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pengajaran.

Media pembelajaran merupakan metode maupun alat bantu yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya media pembelajaran merupakan alat mediasi untuk menyampaikan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif melalui media yang menarik perhatian peserta didik (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan wali kelas 4 pada tanggal 5 Oktober 2022, ditemukan bahwa secara umum media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai acuan dalam proses

pembelajaran di SDN 15 Cakranegara khususnya di kelas 4 yaitu berupa buku tema, dan buku LKS yang disediakan oleh pihak sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih bersifat monoton dan guru hanya mengarahkan peserta didik untuk mencatat materi yang dijelaskan, kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik terkait materi yang telah dijelaskan. Selain berpatokan pada buku tema dan buku LKS sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran guru juga cenderung menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab, yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan karena peserta didik diajar menggunakan media-media itu saja untuk setiap harinya. Selain itu guru juga tidak melibatkan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam permasalahan yang dikemukakan oleh Ibu Hermawati Diah, S.Pd pengembangan media video pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu cara yang dapat menyelesaikan masalah dalam penyusunan media pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan terdapat dampak positif yang diperoleh oleh peserta didik, salah satu penelitian yang dilakukan (Vemi, Munaris, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII” menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animaker ini layak digunakan karena memberikan dampak baik kepada peserta didik karena peserta didik sangat antusias dengan media pembelajaran yang berbasis animasi terutama animasi yang dapat menyerupai realitas yang sesungguhnya dan membuat hasil belajar peserta didik lebih maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil validasi materi pengembangan media pembelajaran pada aspek isi adalah 93,75% dengan rata-rata 3,75 pada skala 1-4, sedangkan pada aspek pembelajaran yaitu 85,7 dengan rata-rata 3,42 pada skala 1-4. Jadi kedua aspek dalam validasi materi sudah masuk kategori sangat layak. Hasil validasi media pada aspek tampilan adalah 87,5 dengan rata-rata 3,5 pada skala 1-4, pada aspek membantu pemahaman materi mendapatkan rata-rata presentase 87,5% dan rata-rata 3,5 dari hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang layak digunakan.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Ningtyas et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang” menunjukkan bahwa video animasi berbasis animaker ini efektif dan layak digunakan karena dapat memberikan pengalaman baru, menjadikan peserta didik antusias dalam belajar, dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadi proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dengan uji kelayakan dari ahli media dan materi mendapatkan presentase sebesar 84,7% dengan kategori sangat layak, dan begitu juga dengan respon siswa memperoleh presentase sebesar 92,72% dengan kategori sangat baik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Fajarwati & Irianto, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator layak digunakan berdasarkan hasil penilaian oleh masing-masing validasi yang memberikan nilai dengan presentase sebesar 86%, 80% dan 90% dengan rata-rata keseluruhan 88,4% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Terlihat juga dari respon guru dan peserta didik yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis animaker yang dibuktikan dengan hasil analisis angket respon guru dengan presentase 78% pada uji skala kecil dengan presentase sebesar 92% dan pada uji skala besar dengan rata-rata 85% dalam kategori sangat baik.

Media pembelajar berbasis video ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran pasif dan menonton, dikarenakan media ini sebelumnya belum pernah diajarkan pada sekolah tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wardani et al., 2022) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengembangkan media video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA kelas iv sdn 15 cakranegara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini mengadaptasi model penelitian 4D. Penelitian ini mengadaptasi model penelitian 4D (Model Empat D) dari Thiagarajan. Thiagarajan (Sugiyono, 2022) menjelaskan bahwa ada 4 tahapan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut 4D diantaranya tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dessiminate*). Akan tetapi, karena keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu penulis, tahap penyebaran (*dessiminate*) hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas iv sdn 15 cakranegara yang sesuai dengan kebutuhan penulis. Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis animaker. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, serta pengguna yang terdiri dari peserta didik dan guru. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu media video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran ipa kelas iv pada materi macam-macam gaya.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di sdn 15 cakranegara. Metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa angket. Data validasi yang diperoleh pada penelitian ini diperoleh menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media video pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan menghitung rata-rata persentase nilai validasi kelayakan media video pembelajaran dari ahli materi ataupun ahli media yang kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimum yang telah ditentukan. Hasil validasi kelayakan yang didapatkan kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi kelayakan media video pembelajaran. Setelah dilakukan validasi media video pembelajaran maka dilakukan uji coba produk skala terbatas terhadap media video pembelajaran dengan menyebarkan angket kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media video pembelajaran.

Setelah uji kelompok kecil berhasil, kemudian dilakukan proses tahap penyebaran (*dessiminate*). Tahap ini ialah tahap penggunaan media video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam lingkup skala yang lebih besar. Dalam hal ini, peneliti menyebarkan produk video pembelajaran pada guru dan peserta didik kelas IV SDN 15 Cakranegara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D (*Defini, Design, Develop, and Desseminate*). Tahap pertama yaitu pendefinisian (*Define*) dalam tahap ini dilakukan pada beberapa bagian yang meliputi:

Analisis Guru (Pendidik)

Hasil wawancara peneliti dengan guru disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan buku tema dan LKS dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh dimana akan berdampak pada hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Solusi yang dirasa efektif dari masalah yang telah diuraikan diatas yaitu dengan mengembangkan video pembelajara berbasis animaker.

Analisis Peserta Didik

Hasil wawancara peneliti dengan guru menunjukkan bahwa ada beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik dalam mata pelajaran IPA salah satunya mengenai macam-macam gaya. Materi macam-macam gaya dianggap sulit karena dalam proses pembelajaran peserta didik hanya menghafalkan konsep materi saja tanpa adanya bentuk kontekstual dari penjabaran kegiatan macam-macam gaya. Dalam pembelajaran IPA, guru belum menggunakan media video pembelajaran sebagai penunjang dalam pembelajaran sehingga media yang digunakan hanya berasal dari buku pegangan peserta didik dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga belum mencukupi kebutuhan materi. Dalam hal ini guru membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk menambah wawasan peserta didik tentan macam-macam gaya sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dengan pemilihan warna serta penggunaan gambar agar peserta didik memiliki minat belajar.

Analisis Materi

Dalam analisis materi peneliti melakukan analisis pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku Sub tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” Pembelajaran 1, pada KD 3.3 “Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gayagesekan” dan KD 4.3 “Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gayagesekan”.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Dalam analisis tujuan pembelajaran peneliti melakukan analisis pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku Sub tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” Pembelajaran 1. Adapun tujuan pembelajarannya yaitu 1) Dengan menonton video peserta didik mampu menguraikan pengertian gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dengan jelas dan benar, 2). Dengan bimbingan guru, peserta didik mampu menyebutkan manfaat gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

Tahap kedua yaitu perancangan (*Design*), dalam tahap ini sebelum mengembangkan media video pembelajaran, peneliti harus melakukan perancangan terlebih dahulu. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermuatan pelajaran IPA. Media video pembelajaran ini disesuaikan dengan KI dan KD yang ditetapkan kurikulum, kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media video pembelajaran ini dirancang untuk mendorong peserta didik untuk aktif, mampu berpikir kritis, dan bertukar pikiran dalam pembelajaran. Media video pembelajaran ini dilengkapi dengan animasi yang bergerak, musik, dan gambar-gambar yang berwarna yang menarik perhatian peserta didik dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi: Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan KD dan indikator yang sesuai dengan pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, Merancang animasi yang akan ditampilkan pada video pembelajaran berbasis animaker, Peneliti memilih latar belakang yang sesuai yang ada pada animaker, Membuat jabaran materi pada pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 pembelajaran 1, Selanjutnya pengaplikasian dengan bantuan aplikasi animaker. Selanjutnya peneliti merancang media video pembelajaran unruk pembelajaran tema 7 subtema 1. Format penyusunan media video pembelajaran ini terdiri dari struktur yang meliputi: (1) tahap pendahuluan (bagian awal) yang terdiri atas: Biodata peneliti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, (2) halaman isi media, yang dimana terdiri dari materi pembelajaran mengenai macam-macam gaya serta soal evaluasi, (3) halaman akhir video pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu *Develop* (Pengembangan), yang dimana tahap pengembangan adalah tahap pengembangan produk berupa media video pembelajaran dan validasi kelayakan media video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran yang layak dan praktis sehingga bisa digunakan. Tahap pengembangan terdiri dari atas dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap kepraktisan. Hasil penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran untuk kelas IV. Hasil keseluruhan penelitian berdasarkan validitas kelayakan media video pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Materi

No	Indikator	Skor
1	Aspek Relevansi	19
2	Aspek Keakuratan	15
3	Apspek Komunikatif	10
4	Aspek Berorientasi pada <i>student centered</i>	17
5	Aspek kabahasaan	10
6	Aspek keterbacaan	10
	Jumlah	81
	Skor Maksimal	85
	Presentase	95,2
	Kriteria	Sangat Valid (Sangat Layak)

Pada tabel 1 menunjukkan hasil validasi penilaian oleh ahli materi mendapatkan total skor 81 dengan presentase 95,2% termaksud dalam kriteria layak.

Tabel 2. Validasi Kelayakan Media

No	Indikator	Skor
1	Aspek Tampilan Fisik	33
2	Aspek Kemudahan dan Efisiensi Media	15
3	Aspek Keindahan	16
4	Aspek Kebahasaan	14
5	Aspek Tampilan Menyeluruh	6
6	Aspek Kebermanfaatan Media	16
Jumlah Skor		100
Skor Maksimal		115
Presentase		86,9
Kriteria		Sanga Valid (Sangat Layak)

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil validasi penilain oleh ahli media mendapatkan total skor 100 dengan presentase 86,9% maka validitas media video pembelajaran berbantuan aplikasi animaker pada muata pelajaran IPA materi macam-macam gaya termaksud kreteria sangat layak. Sehingga diperoleh hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbantuan aplikasi animaker sangat layak digunakan.

Tabel 3 Hasil Uji Kepraktisan

No	Kepraktisan	Skor	Deskriptor
1	Hasil angket kepraktisan oleh guru	97,5%	Sangat Praktis
2	Hasil angket kepraktisan oleh peserta didik	88,64%	Sangat Praktis

Hasil angket respon guru memperoleh skor 44 dari skor maksimal 45 dengan presentase 97,5%. Hasil presentase angket tersebut berada pada rentang kategori sangat praktis. Hasil rata-rata presentase kepraktisan oleh peserta didik yang diperoleh yaitu 88,64% dikategorikan sangat praktis. Artinya media video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA materi macam-macam gaya dapat digunakan.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*Disseminate*) yang dimana tahap penyebaran adalah tahap penggunaan media video pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih luas. Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir pada guru wali kelas iv dan peserta didik kelas iv sdn 15 cakranegara.

Pembahasan

Media video pembelajaran dirancang agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku sub tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Media video pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembajaran. Media video pembelajaran diharapkan dapat menyelesaikan persoalan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV, khususnya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga memperoleh hasil yang baik. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas kelayakan media video pembelajaran dan kepraktisan media video pembelajaran yang digunakan.

Kelayakan Produk

Hasil penilaian kelayakan media video pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. Pada angket validasi kelayakan pada media video pembelajaran yang sudah mendapatkan skor kemudian diuji deskriptif presentase dengan rumus menurut (Suhendrianto, 2017). Pengkategorian hasil validasi media video pembelajaran disesuaikan dengan pendapat (Firmansyah, 2021) dimana presentase antar 0%-44% dengan kategori kurang layak, 45%-64% dengan kategori cukup layak, 65%-84% dengan kategori layak, dan 85%-100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli materi berkaitan dengan 4 aspek dengan 17 indikator. Aspek tersebut meliputi aspek relevansi mendapatkan skor 19, aspek keakuratan mendapatkan skor 15, aspek komunikatif mendapatkan skor 10, aspek berorientasi student centered mendapatkan skor 17, aspek kebahasaan mendapatkan skor 10, dan aspek keterbacaan mendapatkan skor 10. Keseluruhan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 81 dengan presentase 95,2% termasuk dengan kategori sangat layak.

Hasil penilaian oleh ahli media ini dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian media video pembelajaran, yang memuat 6 aspek dengan 25 indikator. Indikator tersebut antara lain: aspek tampilan fisik mendapatkan skor 33, aspek kemudahan dan efisiensi media mendapatkan skor 15, aspek keindahan mendapatkan skor 16, aspek kebahasaan mendapatkan skor 14, aspek tampilan menyeluruh mendapatkan skor 6, aspek kebermanfaatan media mendapatkan skor 16. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 100 dengan persentase 86,9% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator penilaian tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan (Ardani et al., 2020) bahwa substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Selain itu, materi juga harus sesuai dengan keperluan belajar peserta didik (Nurbaeti, 2022).

Kepraktisan

Kepraktisan produk didapatkan hasil angket respon guru dan peserta didik yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil tersebut. Media video pembelajaran diberikan kepada guru untuk dilihat kepraktisannya. Hasil kepraktisan yang didapatkan dari pendidik yaitu memperoleh rata-rata presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Jannah & Julianto, 2018) yang menyebutkan kepraktisan produk dapat dilihat dari respon ahli praktisi (guru) yang menyatakan sesuatu yang dikembangkan memang benar-benar dapat diterapkan. Pendidik menyatakan bahwa media video pembelajaran sudah layak digunakan tanpa adanya perbaikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan dan dapat melatih peserta didik melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan secara nyata.

Hasil angket peserta didik memperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 88,64% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Alwi et al., 2020) yang menyatakan bahwa kepraktisan produk dapat dilihat dari respon peserta didik setelah menggunakan produk. Hasil angket peserta didik menunjukkan media video pembelajaran menarik dan bisa digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2016) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri kepraktisan, antara lain: fiksatif, manipulatif, dan distributif. Yang dimana ciri fiksatif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Selain itu, dikemukakan oleh (Abi Hamid et al, 2020) menyatakan bahwa kepraktisan dan efektifitas media video pembelajaran dilihat dari keberhasilan pembelajaran pada tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

4. SIMPULAN

Media video pembelajaran berbasis animaker diperoleh sebagai berikut: 1) hasil validasi ahli materi video pembelajaran memperoleh persentase 95,2% dalam kategori sangat layak dan ahli media memperoleh persentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat layak, 2) hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru sebesar 97,5% itu dalam kategori sangat praktis dan respon peserta didik diperoleh rata-rata 88,64% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kelayakan dan kepraktisan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 15 Cakranegara dinyatakan layak dan praktis digunakan.

Daftar Pustaka

- Alwi, Z., Eralida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dan Saintifik. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>
- Ardani, N. K., Dantes, I. N., & Marhaeni, A. A. I. N. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Humanistik dan Hasil Dasar Menganalisis Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi dan Kelangsungan Makhhluk Hidup untuk Siswa Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasara Indonesia*, 4(2), 112–121.

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Degeng, I. N. S. (2013). Ilmu pembelajaran: Klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian. *Kalam Hidup*.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Firmansyah, A. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizziz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Ishlah Sidowayah Pasuruan*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Abi Hamid M, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of “Daerah Tempat Tinggalku” At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8355>
- Nurbaeti, R. U. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128-134.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research adn Development)*. Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. *Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Vemi, Munaris, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*.
- Wardani, K. S. K., Gunayasa, I. B. K., Sriwarthini, N. L. P. N., Rahmatih, A. N., & Fauzi, A. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Bagi Guru Sdn 1 Cakranegara Di Era New Normal. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(3), 130-138. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i3.193>