

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI PERMASALAHAN LINGKUNGAN DI KELAS V SD

Rizki Lestari^{1)*}, Jasiah²⁾, Setria Utama Rizal³⁾, Nur Inayah Syar⁴⁾

¹⁾ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G.Obos Komplek *Islamic Centre* Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

rizkiilestari1703@gmail.com

²⁾ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G.Obos Komplek *Islamic Centre* Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

³⁾ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G.Obos Komplek *Islamic Centre* Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id

⁴⁾ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G.Obos Komplek *Islamic Centre* Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

nur.inayah.syar@iain-palangkaraya.ac.id

**email koresponden*

Diterima: 23 Desember 2022

Direvisi: 11 April 2023

Disetujui: 25 Mei 2023

ABSTRACT

This research intends to produce video content on life-threatening environmental issues. This study falls under the umbrella term "R&D," which stands for "Research & Development" (R&D). Interviews, observations, documentation, and questionnaires were used to compile the data for this study, which followed the 4-D model of development. A quantitative descriptive analysis was performed on the data. According to the findings of this study, the define phase involves the researcher conducting need analysis, student analysis, and material analysis. The second stage was Design, storyboard design. The third stage was Development, the resulting product was in the form of an animated video with the validation results of material experts at the final stage obtained a validity of 91.36% "very valid criteris" and the validation results of media experts in the final stage obtained a validity of 93.75% "very valid criteria". The teacher's response received an assessment score of 94.16% in the "Very Good category" and in the student trial as many as 23 students obtained a score of 90% in the "Very Good category". From these data, it could be concluded that student felt happy and interested in animation video media. The final stage was Dessiminate, the resulting animated video can be downloaded on the researcher's Drive or Flashdisk and distributed on a limited CDs to teachers at SDN 2 Pahandut.

Keywords: Powerpoint, learning media, animated video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D dengan teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, wali kelas dan observer. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap *define* peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi. Tahap kedua *Design*, perancangan *draft* awal media dalam bentuk *storyboard*. Tahap ketiga *Development*, produk yang dihasilkan berupa video animasi dengan hasil validasi ahli materi pada tahap akhir diperoleh persentase kevalidan sebesar 91,36% dengan kriteria “sangat valid” dan hasil validasi pada ahli media pada tahap akhir diperoleh persentase kevalidan sebesar 93,75% dengan kriteria “sangat valid”. Respon guru mendapatkan penilaian 94,16% pada katagori ”Sangat Baik” dan uji coba peserta didik sebanyak 23 peserta didik mendapatkan skor 90% pada katagori ”Sangat Baik”. Sehingga dapat dinyatakan peserta didik merasa senang dan tertarik. Terakhir *Dessiminate*, video animasi yang dihasilkan bisa diunduh di *Drive* atau *Flashdisk* peneliti dan disebarakan dalam bentuk CD secara terbatas kepada guru di SDN 2 Pahandut.

Kata kunci: powerpoint, pengembangan media, video animasi

PENDAHULUAN

Media secara umum merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai perangkat yang digunakan sebagai perantara antara pengirim dan penerima informasi atau pesan. Fungsi media dalam pembelajaran telah dijelaskan sebagaimana berdasarkan Kitab Suci Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 3 berbunyi sebagai berikut:

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا رِجَالًا لِّتُكْرَمَ بِهَا رِجَالُ الْإِنسَانِ يَتَفَكَّرُونَ

“Dan Dia yang menghamparkan bumi dan menjadikan gunung-gunung dan sungai-sungai di atasnya. Dan padanya Dia menjadikan semua buah-buahan berpasang-pasangan; Dia menutupkan malam kepada siang. Sungguh, pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir” (Q.S. Ar-Ra'd ayat 3).

Media yang diketahui tahap perkembangannya dari kertas, telepon, radio, televisi, satelit, hingga komputer (Budiman, 2017: 76) banyak digunakan di berbagai bidang, misalnya seperti media pembelajaran, media

informasi, dan media lainnya. Pada bidang pembelajaran media sangat berperan penting, bahkan keberhasilan pembelajaran tergantung pada bagaimana guru dalam menggunakan media yang tepat di kelas (Yuanta, 2019: 92). Bahkan menurut (Jasiah, 2017, p. 69; Rizal et al., 2020, p. 44) untuk membangkitkan semangat siswa dan membangkitkan minat mereka untuk belajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang merupakan suatu teknologi untuk menyampaikan pesan dari pendidik atau penyalurnya yang diteruskan kepada peserta didik. Menurut (Prasetyo et al, 2021: 214) siswa akan merasa benar-benar merasakan makna belajar jika proses pembelajaran didesain dengan baik dan interaktif. Hal ini senada dengan dengan pengaplikasian kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran yang mengharuskan proses pembelajaran yang menyenangkan, dikombinasikan dengan pengembangan pemikiran inovatif guru (Manalu, Sitohang, and Turnip 2022: 83). Guru harus menggunakan media yang menarik dan baru untuk menyampaikan materi kepada siswa untuk meningkatkan signifikansi pelajaran dan membuatnya lebih mudah diakses dan menyenangkan.

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa.. Sehingga dapat dipahami bahwa kajian IPAS membahas mengenai lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sosial. Menurut (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset 2022: 175) Perpaduan ini dilakukan dengan pengetahuan bahwa siswa SD/MI masih dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana; sehingga fokus pembahasan pada pelajaran IPAS di SD adalah fenomena fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Selain itu, anak-anak usia SD/MI masih melihat dunia apa adanya, utuh dan tidak terputus. Tujuan pendidikan IPAS adalah untuk mengekspos siswa pada kekayaan pengetahuan asli di sekitar IPA dan mendorong mereka untuk menggunakan pengetahuan itu dalam berbagai konteks, termasuk pemecahan masalah.

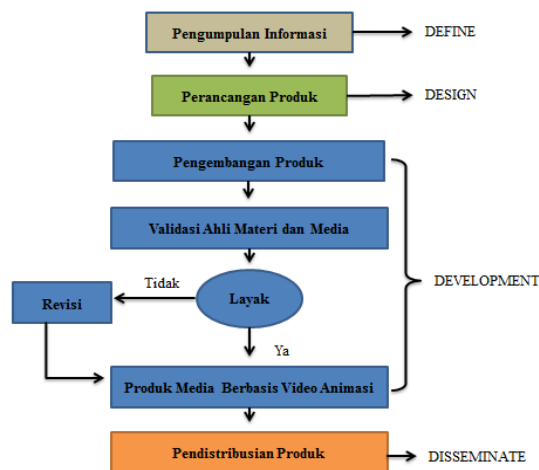
Menurut hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 2 Pahandut ibu Tutie S.Pd pada hari (Selasa, 2 Agustus 2022) ditemukan bahwa media pembelajaran jarang digunakan oleh guru. Media gambar, buku, dan lks adalah alat yang digunakan pendidik dan peserta didik. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bermanfaat karena tidak memiliki cukup waktu untuk merancang dan mengembangkan materi pelajaran yang baru dan menarik bagi siswanya. Padahal pada buku paket, materi yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan keadaan di lingkungan sekitar peserta didik sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna. Selain itu siswa kurang memahaminya karena guru menyajikannya tanpa adanya bahan ajar yang mendukung, sehingga masih bersifat abstrak. Padahal, daripada hanya mendengarkan penjelasan guru, Jika anak-anak diizinkan untuk berpartisipasi dalam pelajaran, mereka akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang disajikan dan lebih aktif melibatkan indera mereka dalam prosesnya.

Sebelum melakukan pengembangan lebih lanjut, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi untuk menentukan materi yang perlu dikembangkan. Dari informasi tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan demikian para siswa mampu dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gur.. Media yang digunakan peneliti adalah video animasi. Peneliti memilih animasi berbasis video karena karakteristik siswa sekolah dasar, yang menunjukkan tingkat minat yang tinggi terhadap genre tersebut. Siswa lebih terlibat dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran saat mereka menonton video animasi yang menarik. Harapan peneliti untuk menciptakan bentuk baru media berbasis video pada pembelajaran IPAS di SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Pahandut, Jl. Lingsat, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Adapun yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini ada dua yaitu, subjek validasi produk yaitu ahli materi, ahli media dan subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D untuk melakukan penelitian pengembangan. Menurut Thiagarajan dalam (Sugiyono 2015: 28) Proses 4D terdiri dari empat langkah: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan dimana 4D tersebut adalah singkatan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Model 4D ini dipilih peneliti karena model Thiagarajan merupakan titik awal yang baik untuk membuat bahan ajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Yunika, Iriani, and Saleh 2020: 300-301) model 4D memiliki uraian yang lengkap dan juga sistematis. Selain itu model ini juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang valid, efektif dan juga praktis. Adapun alur dalam perkembangan ini digambarkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur penelitian dan pengembangan Model pengembangan 4D yang digunakan dalam penelitian ini, seperti yang digambarkan adalah:

Tahap Define peneliti melakukan tiga proses yaitu analisis peserta didik, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang terdapat dalam proses pembelajaran dikelas V. Masalah ini diatasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas lima tentang praktik pembelajaran yang dilakukan, metode dan media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap siswa, dengan tujuan akhir menentukan bagaimana karakteristik siswa menjadi landasan bagi peneliti untuk membuat media yang akan dikembangkan. Kemudian analisis materi yaitu mengenali Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum yang digunakan. Sehingga pada tahap terakhir inilah dapat diketahui tentang materi pembelajaran mana yang akan dikembangkan menjadi format video animasi pada kelas V SD (Fase C).

Selanjutnya tahap design, yang Kegiatan yang berkaitan dengan perencanaan pengembangan media termasuk pada tahap ini. Peneliti telah membuat media *storyboard* pada *PowerPoint* berupa desain video pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media di aplikasi *powerpoint*, modul ajar dan instrumen untuk

mengumpulkan data, yang kemudian diperiksa oleh validator spesialis.

Tahap Development (pengembangan) memerlukan mengubah desain menjadi prototipe kerja dan menempatkannya melalui langkah-langkahnya dalam serangkaian tes untuk memastikan bahwa itu memenuhi semua persyaratan yang ditetapkan dalam ringkasan desain. Kemudian setelah media ini dinyatakan valid oleh kedua ahli media, maka media tersebut diuji cobakan kepada peserta didik kelas V di SDN 2 Pahandut. Dari uji coba media tersebut maka didapatlah respon guru dan juga penilaian dari observer ketika melihat media digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan perilaku (Novianti 2021: 22) tujuannya agar dapat mengenali dan memahami apakah siswa menikmati dan terlibat dengan konten pendidikan yang disajikan melalui video animasi atau tidak.

Tahap terakhir adalah disseminate, tahapan ini bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan *dissiminate* terbatas, yaitu media video animasi yang dihasilkan diupload ke youtube peneliti karena menurut (Prasetyo et al. 2021: 213) video pembelajaran dari youtube sangat praktis, mudah di akses dan sangat bermanfaat untuk siswa dan disebarakan dalam bentuk CD secara terbatas kepada guru di SDN 2 Pahandut.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis validasi ahli untuk metode analisis datanya. Validasi diperlukan untuk menentukan apakah desain produk yang diusulkan layak atau tidak dan jika ada bagian yang tidak sesuai maka akan diperbaiki berdasarkan hasil validasi tersebut. Informasi yang dikumpulkan akan dianalisis untuk menentukan kualitas produk akhir pengembangan. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengkaji tanggapan ahli dan siswa berupa saran dan kritik, dan pendekatan kualitatif dilakukan untuk mengkaji data terkait potensi keberhasilan media. Rumus pengolahan data yang digunakan peneliti berasal

dari (Widiastuti dan Sagoro, 2017:45) sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{rerata skor ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan

V= Presentasi penilaian skor kevalidan

Kriteria penentuan hasil validasi tercantum pada tabel 1.

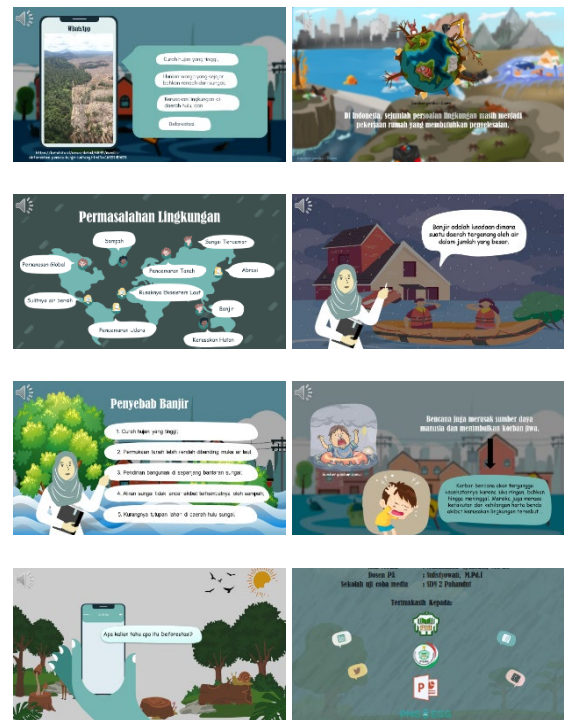
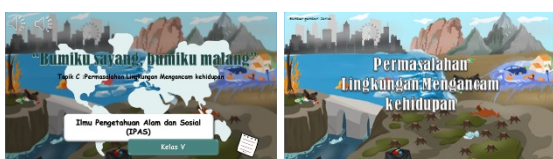
Tabel 1. Kriteria hasil validasi

Skor	Presentase	Kategori
1	76-100%	Sangat baik / Sangat Layak
2	51-75%	Baik / Layak
3	25-50%	Tidak baik / Tidak Layak
4	0-25%	Sangat tidak baik / Sangat Tidak Layak

Sumber: (Widoyoko, 2012: 106)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan video animasi pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan dengan durasi 11.44 menit. Media video ini digunakan untuk menjelaskan permasalahan lingkungan yang pernah terjadi di sekitar peserta didik khususnya di Kalimantan Tengah Palangka Raya. Adapun isi materi tersebut yaitu membahas contoh permasalahan lingkungan, penyebab terjadinya masalah lingkungan dan juga dampak yang terjadi terhadap kehidupan sosial, masyarakat dan ekonomi. Materi tersebut tentu saja sesuai dengan materi yang ditujukan untuk pembelajaran di sekolah. Produk video animasi yang dihasilkan menampilkan berbagai scene/adegan, termasuk pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan scene video

Dari gambar tersebut, terlihat bahwa tampilan adegan video animasi di awal pembukaan, kemudian pembahasan materi, hingga akhir penutup.

Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dipilih adalah aplikasi *powerpoint* untuk mendesain media, menambahkan unsur media seperti suara rekaman, teks, dan musik. Aplikasi *powerpoint* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk video dan animasi, audio, fitur *hyperlink*, aneka warna dan jenis tulisan, foto, gambar bentuk, dan tulisan. (Nurhidayati et al. 2019: 182). Sehingga aplikasi *powerpoint* ini dapat memudahkan dalam pembuatan media video animasi.

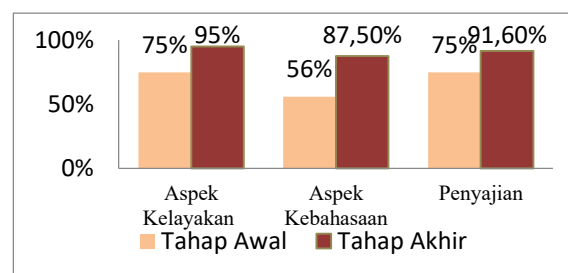
Karakteristik peserta didik Milenial atau disebut juga generasi Z adalah kelompok usia antara 10 dan 12 tahun. Mereka dikenal karena preferensi mereka untuk kemandirian, keterbukaan terhadap penyesuaian, kolaborasi aktif, *hyper teknologi*, dan ketergantungan pada kecepatan informasi instan. (Lalo 2018: 72). selain itu anak usia SD juga masih tidak mampu terlibat dalam apa yang disebut penalaran "hipotesis" atau "abstrak". Jika seorang anak dihadapkan pada suatu masalah, maka harus

melibatkan sesuatu yang empiris (nyata) atau ditangkap oleh panca inderanya agar dapat menemukan pemecahannya (Bujuri 2018: 39).

Design (Perencanaan) menurut (Sugiyono, 2019, p. 300) pada tahap ini yang dilakukan setelah melalui tahap mencari informasi. Adapun tahap desain pada penelitian pengembangan media berbasis video animasi ini adalah pembuatan perencanaan peneliti yaitu berupa membuat *storyboard*. Menurut (Kunto et al. 2021: 113) tujuan desain menggunakan *storyboard* adalah untuk mengkomunikasikan isi pembelajaran dan pola interaksi secara terarah sehingga menghasilkan media pembelajaran. Kemudian selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan pada media video, mendownload gambar, video, animasi yang sesuai dan mendukung materi pembelajaran, dan kemudian mendesain media di aplikasi *powerpoint* yang sudah tersedia dilaptop yang kemudian nantinya hasil dari *powerpoint* ini disimpan dengan format video.

Development atau pengembangan pada tahap ini peneliti membuat media video disiapkan sesuai dengan struktur yang dimaksudkan media video dan terdiri dari semua bagian yang diperlukan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah media video selesai dibuat, sesuai dengan urutan penelitian dari (Sugiyono 2016: 302) maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi instrumen, validasi ahli materi, dan validasi ahli media, untuk mengumpulkan data dan saran untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk jadi, bersama dengan alat untuk mengevaluasi kemanjuran sumber daya instruksional berbasis video. Menurut (Peprizal & Syar 2020: 258) validasi dilakukan pada ahlinya karena berpengalaman untuk memberikan saran dan penilaian untuk meningkatkan kualitas terhadap media video yang dikembangkan. setelah diverifikasi oleh spesialis media dan material yang memberikan masukan atau saran mengenai media yang dikembangkan selanjutnya media pembelajaran perlu melakukan revisi produk. Berikut hasil validasi media berbasis video animasi dapat diringkas:

Validasi pertama yaitu validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi ini dilakukan oleh validator ibu Nur Inayah Syar, M.Pd. selaku dosen IAIN Palangka Raya. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek penilaian yang meliputi aspek kebahasaan, aspek kelayakan isi, dan kelayakan penyajian dalam media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi digambarkan pada gambar berikut:

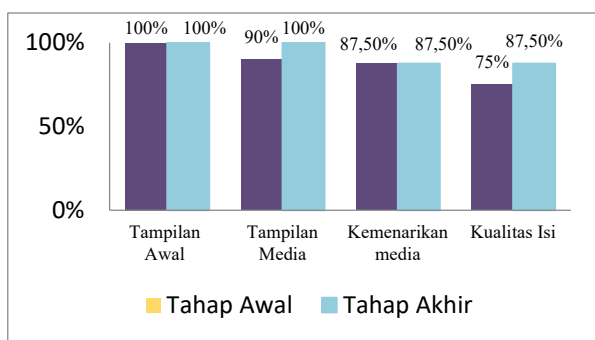


Gambar 3. Hasil penilaian validasi tahap awal dan akhir ahli materi

Setelah direvisi, hasil penilaian skor tahap akhir adalah 95%, 87,5%, dan 91,6% dikategorikan sangat baik, untuk penilaian keseluruhan 91,3% dalam kategori sangat baik; persentase tersebut diperoleh berdasarkan data perhitungan dari ketiga aspek tersebut, dengan 75%, 56%, dan 75% dinilai baik pada tahap awal validasi media. Sebelum direvisi, ada beberapa hal yang diperbaiki mengenai materi pada video pembelajaran yang tidak sesuai dan diberikan masukan oleh ahli materi diantaranya tampilan harus disesuaikan dengan tempat terjadinya bencana, kesalahan dalam pengetikan, sumber gambar, tanda baca pada kalimat ajakan, animasi yang tidak mendukung atau dapat merubah makna video, penambahan gambar dan materi yang kurang, dan penambahan ujian pada video animasi yang membantu mengasah pemahaman tentang ide-ide inti materi.

Validasi kedua yaitu validasi ahli media yang dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi ini dilakukan oleh validator bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I. dosen IAIN Palangka Raya. Ahli media memberikan penilaian terhadap Validasi ahli media hal ini Hal ini dicapai dengan mengisi lembar kuesioner penilaian untuk setiap aspek penilaian, yang meliputi

desain tampilan awal video pembelajaran, tampilan media audio visual, kemenarikan media video pembelajaran, dan kualitas isi dalam media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi seperti diilustrasikan pada diagram berikut:

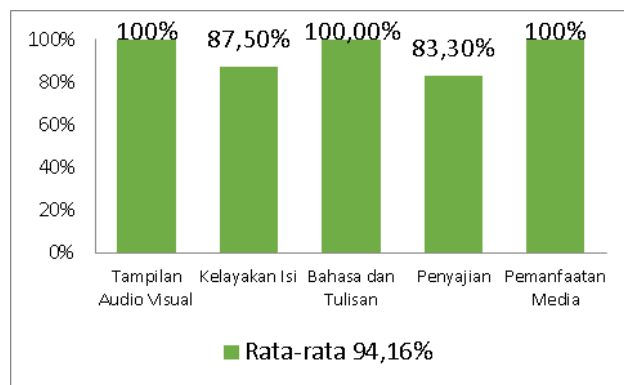


Gambar 4. Hasil penilaian tahap awal dan tahap akhir validasi ahli media

Dengan menggunakan data dari keempat kriteria tersebut, validasi media putaran pertama mencapai skor 100%, 90%, 87,5%, dan 75% yang semuanya tergolong sangat baik; setelah direvisi, validasi media babak final mencapai skor 100%, 100%, 87,5%, dan 87,5% yang semuanya tergolong sangat baik; skor rata-rata keseluruhan adalah 93,75, juga tergolong sangat baik. Sebelum direvisi, ada beberapa hal yang diperbaiki mengenai media pada video pembelajaran yang tidak sesuai dan diberikan masukan oleh ahli media diantaranya warna tulisan putih dirubah menjadi hitam, tampilan video kurang besar harusnya tampilan video lebih besar lagi atau fullscreen, background dibuat agak gelap, melengkapi sumber pada gambar animasi, dan durasi pada lembar kerja dibuat lebih lama lagi.

Sebagaimana menurut (Riwanto & Rahayuni 2018: 14) yang menjelaskan revisi produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan produk sebelum produk digunakan untuk uji coba. Setelah produk di revisi peneliti melakukan uji coba. Menurut (Sugiyono 2016:302) Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data apakah media video animasi yang dikembangkan lebih efektif dan efisien. Adapun hasil uji coba pada media menghasilkan respon guru dan juga hasil

observasi dari observer pada saat penggunaan media tersebut. adapun respon guru dalam penggunaan media ini dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Respon Guru

Respon guru dari pengembangan media video animasi ini adalah dengan cara memberikan angket kepada guru wali kelas V SDN 2 Pahandut kota Palangka Raya. Berdasarkan penilaian respon guru kelas V mendapat skor 94,16% masuk kategori sangat setuju. Sesuai dengan penelitian (Risabethe and Astuti 2017:39) pada waktu pembelajaran, media yang digunakan harus yang bisa menarik perhatian siswa. Menurut (Nisah, Yahya, and Erfan 2018: 3) penggunaan aplikasi *powerpoint* adalah metode pengajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon guru terhadap media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat digolongkan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Tahap selanjutnya adalah mencoba media dengan siswa untuk mendapatkan tanggapan tentang seberapa efektif media tersebut. Spesialis instrumen memverifikasi keakuratan kuesioner observasi yang digunakan siswa untuk menyampaikan tanggapan mereka. Menurut Cartwright dalam (Novianti 2021: 22) Observasi adalah praktik menyimpan catatan perilaku untuk tujuan pembuatan intruksi, manajemen, dan layanan bagi anak lainnya. Sedangkan menurut Nilsen "*observe*" adalah tindakan melihat sesuatu dari luar, tanpa mengambil bagian di dalamnya. Observasi yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik

bertujuan untuk dapat mengenali dan memahami apakah peserta didik tertarik dan menyukai pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi atau tidak. Berdasarkan penilaian observer terhadap media video animasi yang digunakan pada peserta didik kelas V SDN 2 Pahandut mendapat skor 90% masuk kategori sangat tertarik dengan video animasi. Menurut (Ariska 2020: 79) Motivasi belajar dapat dipicu oleh media yang menarik, dan salah satu cara untuk membantu siswa mempelajari materi adalah dengan penggunaan visual, audio, dan teks yang diproduksi dengan baik.

Disseminate (penyebaran) ini merupakan tahap akhir yang setelah melakukan beberapa tahap pengembangan, kevalidan media media berbasis video animasi, respon guru dan uji coba. Setelah semua tahap dilakukan, media video animasi yang dihasilkan diupload ke youtube peneliti dan disebar dalam bentuk CD secara terbatas kepada guru di SDN 2 Pahandut.

Secara Lengkap Video pembelajaran dapat diakses pada laman berikut: <https://bit.ly/3DilclW>. atau pada scan QR code dibawahini:



SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini sebagai berikut. Berdasarkan pada hasil pengembangan media berbasis video pada pembelajaran IPAS dapat disimpulkan sebagai berikut:

Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan pada media video, mendownload gambar, video, animasi yang sesuai dan mendukung materi pembelajaran, dan kemudian

mendesain media di aplikasi *powerpoint* yang sudah tersedia dilaptop yang kemudian nantinya hasil dari *powerpoint* ini diekstrak menjadi format video

Setelah media video selesai dibuat, sesuai dengan urutan penelitian, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi instrument, validasi ahli media, dan validasi ahli materi untuk memperoleh masukan serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan produk yang dikembangkan disertai dengan instrumen penilaian kevalidan media video pembelajaran. Berdasarkan data perhitungan dari keempat aspek tersebut, validasi media tahap awal diperoleh persentase sebesar 100%, 90%, 87,5% dan 75% dikategorikan sangat baik, kemudian setelah direvisi, diperoleh hasil penilaian skor tahap akhir sebesar 100%, 100%, 87,5% dan 87,5% dikategorikan sangat baik, sehingga diperoleh rata-rata penilaian seluruh aspek sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik.

Peneliti menyarankan bagi guru untuk dapat mengoptimalkan pemanfaatan alat yang sudah ada, seperti proyektor dengan memanfaatkan media video animasi yang sudah dibuat pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, selain itu guru juga diharapkan untuk dapat mendesain lebih kreatif lagi dan penggunaan video animasi dalam pengujian bentuk media baru dibandingkan dengan bentuk yang sudah ada, misalnya seperti pembelajaran yang dianggap sulit oleh guru untuk dijelaskan atau sulit dipahami untuk siswa, dan peneliti selanjutnya juga perlu melaksanakan uji coba lapangan pada sekolah-sekolah lain yang sudah melaksanakan kurikulum merdeka dengan harapan mendapat nilai rerata kevalidan produk yang lebih tinggi sehingga dapat digunakan secara luas.

REFERENSI

- Ariska. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 77–88.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Jasiah, J. (2017). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 65–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24256/akh.v5i1.446>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 003/H/KR/2022*.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lalo, K. (2018). Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongkong Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 12(2), 72.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index>, 1(1), 83.
- Nisah, T., Yahya, F., & Erfan, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya untuk SMP Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 1–10.
- Novianti, R. (2021). Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Educhild*, 01(1), 22–29.
- Nurhidayati, Imam, A., Ahsanuddin, M., & Wahib Dariyadi, M. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181–184. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/10508>
- Peprizal, & Syar, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467.
- Prasetyo, A. H., Hamid, A., Jasiah, & Hawa, A. M. (2021). Pemanfaatan Youtube Berbasis Simulasi pada Pembelajaran Online Materi PAI di Sekolah. *Peluang Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0*, 1, 327–338.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 34–45.
- Riwanto, M. A., & Rahayuni, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Ketrampilan Proses Sains untuk Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar*, 2(2), 12–15.
- Rizal, S. U., Uswatun, D. A., Sutisnawati, A., & Aditia, R. (2020). Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi “ Hujan ” di Sekolah Dasar. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(1), 43–52.
- Syar, N. I., & Sulistyowati. (2021). Analysis of Student’s Need and Perseption on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(4).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.); 1st ed.). Alfabeta.Cv.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*

- Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.Cv.
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzel Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi, *XV*(1): 45. Yogyakarta: Deepublis. *Pendidikan Akuntansi Indonesia, 15*(1), 40–53.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Intrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(2), 91–100.
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan, 299–306*.