

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MATERI DRAMA PADA SISWA SD

Dewi Pertiwi¹, Widya Handayani², Masnunah³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
dewibae434@gmail.com¹, widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id²,
masnunah42@gmail.com³

ABSTRACT

This research aims to produce valid, practical and effective products. This research procedure uses research methodology Research and Development (R&D). The research uses the ADDIE model which has 5 stages among others Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implémentation) and Evaluation. (evaluasi). The subject of the study is a student of Class IV SD N 74 Palembang. Data collection techniques are carried out using observation, interview, questionnaire and documentation. The validation results of the study showed that the validation of animated videos developed based on the results of expert/expert assessment validation: media, material and language obtained 89.54% with the category "very valid" based on pick-up data. For the practicality of the media obtained from the elevation response assessment of students at the level of Small group and Large Group, received the presentation results 88,63% with the category "very practical". Based on the results of expert validation and test results for small group and large group stages, it can be concluded that the media development video animated drama material developed suitable for use, has proven valid and practical.

Keywords: *ADDIE, animated video, drama*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Prosedur penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek Penelitian adalah siswa kelas IV SD N 74 Palembang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Hasil validasi penelitian menunjukkan bahwa kevalidan video animasi yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi penilaian pakar/ahli: media, materi dan bahasa diperoleh 89,54% dengan kategori "sangat valid" berdasarkan data angket. Untuk kepraktisan media diperoleh dari penilaian angket respon siswa pada tahap *Small group* dan *Large Group*, didapatkan hasil persentase 88,63% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil validasi oleh ahli dan hasil uji coba kepraktisan pada tahap *small group* dan *Large group*, Maka dapat disimpulkan bahwa Media pengembangan video animasi materi Drama yang dikembangkan layak untuk digunakan, sudah terbukti valid dan praktis.

Kata kunci : ADDIE, Video Animasi, Drama

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya pendidikan menurut (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Artinya pendidikan adalah kegiatan sadar, dilakukan secara sadar untuk mewujudkan potensi diri siswa dan memperluas pengetahuannya sehingga menjadi manusia yang lebih karakter dan berkualitas. Tujuan pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir yang kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*).

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek

dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Cahyani F. D., 2021). Seperti yang telah kita ketahui banyak sekolah yang telah menggunakan media pembelajaran dan juga sekolah yang jarang menggunakan media pembelajaran. Secara etimologis kata "media" berasal dari bahasa latin yaitu "medius" yang artinya tengah, perantaraan, pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam rangsangan pikiran dan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat memicu terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. (Hulqi R. H., 2022) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi yang akan diterangkan pendidikan dan pendukung keberhasilan pembelajaran berlangsung contoh media yaitu video, buku, radio, foto. Media juga harus dibuat semenarik mungkin agar bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan kemas

menarik menggunakan desain. Guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang baik, akan tetapi keadaan guru belum bisa mengarahkan media dengan baik, dan kurangnya kreatif dalam mengajar sehingga membuat siswa monoton dan dapat keberhasilan dalam belajar mengajar, hal ini terjadi karena kurang efektif oleh karena hal tersebut membatasi kreativitas dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami apa yang diajarkan, dan karena siswa kurang aktif dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 74 Palembang diketahui bahwa peserta didik banyak yang sulit menguasai materi karena terdapat beberapa anak yang kurang memiliki minat belajar di kelas dikarenakan siswa merasa bosan akan metode pembelajaran yang berlangsung, ada juga siswa yang tidak memperdulikan pembelajaran, dan proses belajar mengajar pendidikan juga masih menggunakan metode pembelajaran cerama yang membuat siswa merasa bosan. Maka dari itu untuk mengatasi persoalan tersebut ialah peneliti mengembangkan media video animasi. Video animasi adalah sebuah

gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Maka diperlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu video animasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dimengerti untuk siswa serta lebih mudah mengingat dan menangkap makna gambar yang ditampilkan di banding melihat buku. (Wisnu Ady Prasetya, 2021, hal. 61)

Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang sangat membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga dapat mempermudah proses pemahaman dan perencanaan. Selain itu media video animasi ini dapat digunakan menjadi alat penilaian untuk melihat sejauh

mana peserta didik sudah mengenali diri dan merencanakan masa depannya. Dengan adanya media ini, guru bisa dengan praktis mengevaluasi hasil belajar peserta didik serta menyampaikan bimbingan yang sempurna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media video animasi ini dapat dipergunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran yang bisa membantu peserta didik.

Penggunaan media yang menarik sangat diperlukan dalam memudahkan siswa memahami materi drama serta menumbuhkan kreatifitas dalam menulis naskah drama. Perangkat pembelajaran yang membantu ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran. Pengertian sama juga diungkapkan Milawati (2011) bahwa drama merupakan lakon yang dikenal dalam dialog beserta unsur gerak atau perbuatan para tokoh. Unsur-unsur drama menurut Milawati (2011) terdiri atas tokoh, sifat/watak, alur, latar, tema, dan amanat. Pembelajaran drama tidak berhenti sampai siswa mengetahui unsur drama melainkan pada apresiasi drama. Apresiasi merupakan tindakan mengenal,

menghayati, memahami, dan menghargai karya sastra (Ningrum & Dwi, 2021).

Permasalahan yang dipaparkan di SDN 74 Palembang disebabkan oleh beberapa hal diantaranya banyak yang sulit menguasai materi dikarenakan faktor pada proses belajar mengajar masih bersifat monoton dan juga kurangnya rasa kepedulian siswa yang memiliki hasil belajar tinggi kepada teman yang memiliki kemampuan lebih rendah. Selain itu juga disebabkan oleh kurangnya aktivitas siswa dalam berdiskusi atau kegiatan yang dapat menumbuhkan pola berdiskusi atau kegiatan yang dapat menumbuhkan pola pikir aktif dan kreatif. Maka dari itu, penelitian ingin menerapkan media video animasi dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa agar terciptanya suasana kelas yang menyenangkan.

Dari uraian diatas, penelitian mengambil judul **Pengembangan Video Animasi Materi Drama Pada Siswa Di SDN 74 Palembang**. Penelitian berharap dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa dapat aktif dalam pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development*, Menurut Sugiyono (2010), Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara menurut Sukmadinata, Menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Anwar & dkk (2015; 56).

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, Merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan

untuk menghasilkan produk - produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Hanafi (2017: 130).

Prosedur penelitian yang digunakan yaitu Model ADDIE, prosedur atau langkah-langkah harus dilakukan untuk mencapai tujuan, Prosedur penelitian yang dikembangkan penelitian ini mengikuti alur sebagai berikut :

Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

Design

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar.

Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.

Implementasi

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan

metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu dikelas.

Evaluation

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap saat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik Wawancara, Observasi, Angket, dan Dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan *skala likert* yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item

pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, berdasarkan tahapan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini sejalan dengan teori Sampieri, n.d 2021, bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tanpa menggunakan video animasi terhadap aktivitas siswa. Dan juga menurut Puspita 2017, video animasi berpengaruh dalam pembelajaran karena menarik perhatian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajar yang sifatnya sulit.

Pada tahap awal yaitu melakukan analisis kebutuhan kepada siswa kelas IV SDN 74 Palembang dan wawancara kepada wali kelas IV, hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait media pembelajaran apa yang perlu peneliti kembangkan. Kemudian peneliti mendesain produk

prototype media video animasi materi drama di kelas IV A, dilanjutkan dengan melakukan pengembangan produk dengan memvalidasi produk melalui ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah produk video animasi dinyatakan valid, maka peneliti melanjutkan ke tahap uji produk untuk menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Terakhir tahap evaluasi untuk memastikan kelayakan dari media video animasi, yang mana dalam penelitian pengembangan ini sudah terbukti valid dan praktis, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN 74 Palembang.

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi media, materi, dan bahasa. Video animasi tersebut disetarakan dengan kriteria "Sangat Valid" yang memperoleh skor 89,54%. Setelah Video animasi dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji produk terbatas dengan cara membagikan angket ke peserta didik di kelas IV.A. Dan hasil yang didapatkan oleh peneliti terhadap angket uji coba kelompok besar dan kecil, dengan persentase 88,63% dan disimpulkan bahwa media Video animasi dinyatakan "Sangat Valid"

digunakan saat proses belajar mengajar.

Dari pengisian angket maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Desain yang menarik sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

Lailia Arditya Isti, dkk tahun 2020 judul penelitian "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Keberhasilan pengembangan video dilihat dari banyaknya siswa mendapatkan skor minimal KKM lebih dari 80%. Dan Keberhasilan penerapan media yang dikembangkan mendapatkan hasil post test dengan persentase 84,61%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan efektif serta berhasil tersebut digunakan penelitian dalam pembuatan video pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan video animasi materi

drama pada siswa SD, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut : Video animasi menunjukkan kriteria sangat valid, hal ini diperkuat dari hasil validasi tiga pakar/ahli, Validasi Media memperoleh 89.06% kategori sangat valid, Validasi materi memperoleh persentase 89.58% kategori sangat valid, Validasi bahasa memperoleh persentase 90% kategori sangat valid. Total rata-rata keseluruhan dari validasi yaitu 89,54% kategori sangat valid.

Video animasi menunjukkan kriteria sangat praktis, hal ini diperkuat dari hasil penilaian angket respon siswa dengan skor rata-rata keseluruhan 88,63% kategori sangat praktis.

Dari hasil data diatas, menunjukkan bahwa Video Animasi dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis, berdasarkan tahapan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini sejalan dengan teori Sampieri, n.d 2021, bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan model pembelajaran tanpa menggunakan video animasi terhadap

aktivitas siswa. Dan juga menurut Puspita 2017, video animasi berpengaruh dalam pembelajaran karena menarik perhatian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajar yang sifatnya sulit.

Pada tahap awal yaitu melakukan analisis kebutuhan kepada siswa kelas IV SDN 74 Palembang dan wawancara kepada wali kelas IV, hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait media pembelajaran apa yang perlu peneliti kembangkan. Kemudian peneliti mendesain produk prototype media video animasi materi drama di kelas IV A, dilanjutkan dengan melakukan pengembangan produk dengan memvalidasi produk melalui ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah produk video animasi dinyatakan valid, maka peneliti melanjutkan ke tahap uji produk untuk menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Terakhir tahap evaluasi untuk memastikan kelayakan dari media video animasi, yang mana dalam

penelitian pengembangan ini sudah terbukti valid dan praktis, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN 74 Palembang.

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi media, materi, dan bahasa. Video animasi tersebut disetarakan dengan kriteria "Sangat Valid" yang memperoleh skor 89,54%. Setelah Video animasi dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji produk terbatas dengan cara membagikan angket ke peserta didik di kelas IV.A. Dan hasil yang didapatkan oleh peneliti terhadap angket uji coba kelompok besar dan kecil, dengan persentase 88,63% dan disimpulkan bahwa media Video animasi dinyatakan "Sangat Valid" digunakan saat proses belajar mengajar.

Dari pengisian angket maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Desain yang menarik sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

Lailia Arditya Isti, dkk tahun 2020 judul penelitian "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Keberhasilan pengembangan video dilihat dari banyaknya siswa mendapatkan skor minimal KKM lebih dari 80%. Dan Keberhasilan penerapan media yang dikembangkan mendapatkan hasil post test dengan persentase 84,61%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan efektif serta berhasil tersebut digunakan penelitian dalam pembuatan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N., & dkk. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2, No. 1*, 56.
- Cahyani, f. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 35-36.
- Cahyani, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah

- Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 30-40.
- Dlanggu, Mojokerto. *journal unesa*, Vol 08. No. 03, 40-41.
- Cahyani, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 40-41.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, 298.
- Cahyani, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 36-37.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. 38-39.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.
- Wisnu Ady Prasetya. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 61.
- Hulqi, R. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas untuk meningkatkan hasil belajar di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 22, No. 2, 139.
- Ningrum, R. A., & Dwi, T. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Drama Siswa Kelas VIII Smpn 2