



Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Penjumlahan Dari Dua Bilangan Cacah Kelas II SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah

Ruri Gusmiarni¹, Hidayat²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ rurigusmiarni7@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media animasi pada pembelajaran dari dua bilangan cacah dapat diterapkan di SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan (R&D) versi Eddie yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan, d) tahap validasi, e) tahap evaluasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket. Angket ditunjukkan kepada validator materi dan validator media. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media animasi diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 44 dengan persentase sebesar 88,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 41 dengan persentase sebesar 81,3% termasuk dalam kriteria "Layak".

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Video Animasi, Bilangan Cacah

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan selagi upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran adalah seperangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran (Martono,2015;71).

Menurut Tutik Rachmawati, dkk (2015:38-39) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuannya, atau pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini mengambil kebijakan dengan melakukan dengan melakukan pembelajaran daring untuk menghambat penyebaran virus covid-19. Pembelajaran daring ini di anggap sangat efektif untuk menghambat penyebaran virus covid-19. Dalam proses pembelajaran secara daring ini memberikan banyak sekali dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negative. Pembelajaran secara daring ini guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik dan sekreatif mungkin dalam memberikan suatu materi. Terutama dikalangan Sekolah Dasar (SD), karena proses pembelajaran daring ini tidaklah mudah.

Dalam proses pembelajaran daring ini tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja, melainkan orang tua juga dituntut untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara daring ini. Orang tua dengan latar pendidikan yang tinggi mungkin akan sangat mudah beradaptasi dalam proses pembelajaran secara daring. Namun, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang minim mungkin jauh lebih sulit untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran secara daring ini dikarenakan minimnya pengetahuan dan teknologi. Proses pembelajaran secara daring ini juga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring.

Pembelajaran Daring merupakan program penyelenggaraan kelas untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas menggunakan jejaring web (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Pola ini memungkinkan kita untuk dapat berkomunikasi jarak jauh, tanpa harus bertemu langsung dengan lawan bicara. Sejak diberlakukannya sistem BDR (Belajar dari Rumah) yang cukup memerlukan adaptasi bagi guru, siswa maupun orang tua. Banyak dari keluarga siswa yang hanya memiliki Android tidak lebih dari satu buah, bahkan beberapa keluarga belum memiliki Android sejenis ini dan cukup merepotkan jika harus di timpakan terhadap sarana daring itu sendiri.

Kesulitan orang tua pada saat membimbing anak belajar dirumah menjadi sebuah resiko mengingat adanya kegiatan BDR, dampaknya hasil kerja anak menjadi beragam dan tidak sesuai dengan kemampuan di sekolah. Hal lain yang peneliti rasakan adalah banyak siswa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan guru menggunakan android khususnya menggunakan aplikasi Whatsapp. Hal ini juga dikarenakan guru memberikan materi yang kurang menarik sehingga siswa cenderung bosan. Hal ini peneliti dapat dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru SD Swata Cahaya Bunda Sei Rampah.

Adapun Hasil wawancara guru terhadap orang tua dan siswa kelas II SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah pada saat melakukan kunjungan ke rumah siswa, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam belajar daring yang diterapkan tanpa menggunakan bahan ajar yang menarik. Orang tua sudah terlibat dalam hal ini dengan memberikan dorongan, namun anak-anak tersebut kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tersebut hanya membagikan materi dan tugas melalui foto kemudian dikirim melalui WhatsApp group. Sehingga membuat anak cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran daring melalui WhatsApp group ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan video animasi agar siswa dapat memahami pembelajaran penjumlahan dari dua bilangan cacah menggunakan media pembelajaran video animasi pada saat masa pandemi covid-19. Hal ini ditunjukkan bahwa siswa sudah mampu dalam menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Video animasi merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar, karena sifatnya yang menarik serta terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Peneliti mengembangkan video animasi ini untuk anak SD, karena karakteristik belajar anak SD pada umumnya adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak SD sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak SD senang bermain, kedua anak SD senang bergerak. Maka dari sisi inilah, peneliti mencoba mengembangkan suatu video animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini

yaitu agar anak-anak bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu "Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Penjumlahan Dari Dua Bilangan Cacah Kelas II Di SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian *Analysis, Design, Development, implementation and Evaluations* (ADDIE) untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan dilakukan di SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah tahun ajaran 2021/2022. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati, mengkaji, menganalisa dan mendeskripsikan data tentang bagaimana pembuatan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan penjumlahan dua bilangan cacah kelas II di SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah dan keefektifan penerapan media video animasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Untuk dapat mendeskripsikan data yang ditemukan peneliti dari lapangan maka dari aspek pendekatan metodologi, penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* atau dalam bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan. *Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kelayakan media animasi pada pembelajaran dua bilangan cacah diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan perhitungan menggunakan rumus persamaan, yaitu:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

P : Persentase yang dicari

x : Skor jawaban responden dalam satu item

x1 : Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

100% : Konstanta

Setelah data kuantitatif dihitung, kemudian hasil perhitungan tersebut dikonversikan menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Subjek Uji Coba

Persentase	Keterangan
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Belum layak
0%-20%	Sangat belum layak

Sumber: Eko putro Wodoyoko (2012: 106)

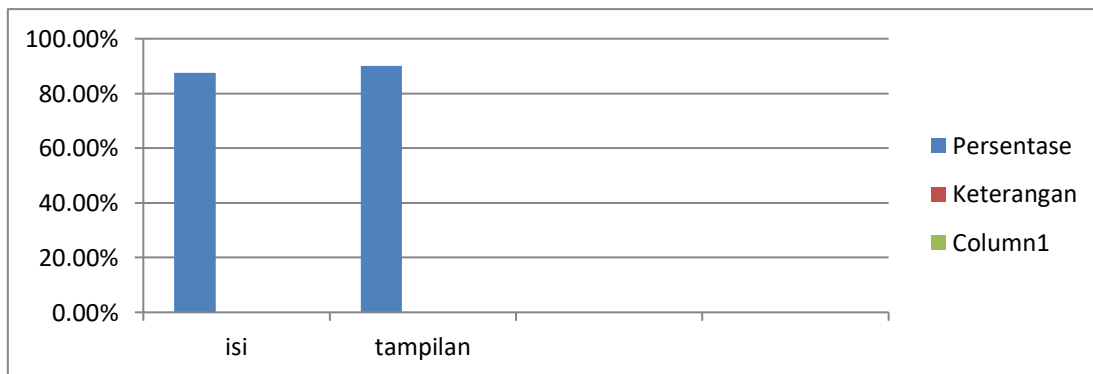
Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Drs. Ahmad Sukri Nasution, M.Pd selaku Dosen Matematika. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Keterangan
Isi	87,5 %	Sangat Layak
Tampilan	90 %	Sangat Layak
Jumlah	88,75 %	

Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi



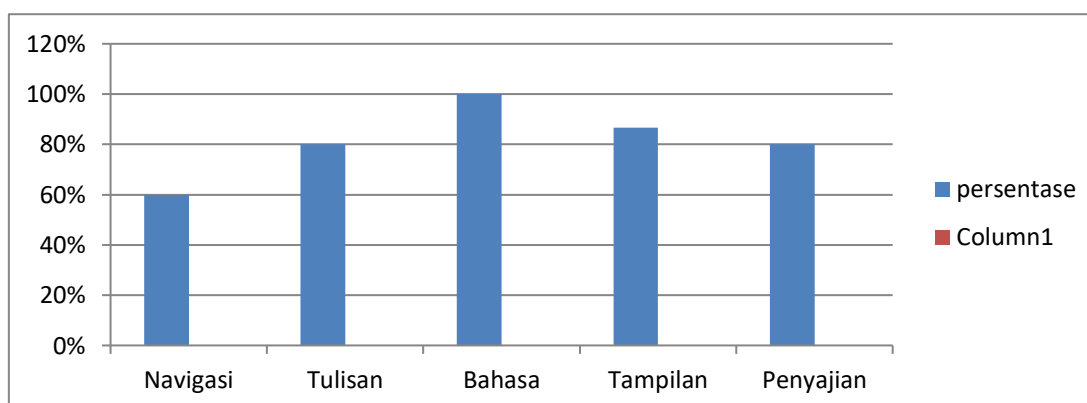
Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap aspek. Aspek isi memperoleh skor 35 dengan persentase 87,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", dan aspek tampilan memperoleh skor 9 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sehingga diperoleh skor 177,5 secara keseluruhan sebanyak dengan persentase sebesar 88,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Umar Darwis, SE, M.Pd selaku Dosen komputer aplikasi. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Keterangan
Navigasi	60%	Layak
Tulisan	80%	Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Tampilan	86,6%	Sangat Layak
Penyajian Media	80%	Layak
Jumlah	81,32%	Sangat Layak



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek navigasi memperoleh skor 3 dengan persentase 60% termasuk dalam kriteria "Layak", aspek tulisan memperoleh skor 12 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria "Layak", aspek bahasa memperoleh skor 5 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", aspek tampilan memperoleh skor 13 dengan persentase 86,6% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", dan penyajian media memperoleh skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria "Layak". Sehingga diperoleh skor 406,6 keseluruhan sebanyak dengan persentase sebesar 81,32% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media animasi pada penjumlahan dari dua bilangan cacah kelas II SD Swasta Cahaya Bunda Sei Rampah merupakan media animasi yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media

pembelajaran disekolah. Dengan adanya media animasi tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil validasi oleh ahli materi dan penilaian oleh guru terhadap media animasi pada penjumlahan dari dua bilangan cacah diperoleh skor 177,5 secara keseluruhan sebanyak 44 dengan persentase sebesar 88,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media terhadap media animasi pada penjumlahan dari dua bilangan cacah diperoleh skor 406,6 secara keseluruhan sebanyak 41 dengan persentase sebesar 81,3% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia.(2021), Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Tahun 2020 Abstrak Jurnal obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 538-548.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013.
- Arsyad A. (2014), Manfaat Media Pembelajaran. *Media pembelajaran*. Retrieved from Jakarta : Rajawali Press
- Bastiar Ismail Adhar (2006) Universitas Negeri Malang dengan judul " Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 SD Labschool UNNES".
- Buchari, Sentinowo, & L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Hafizatul Khaira (2020) Universita Negeri Medan dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT (information Communitation Technology)".
- Martono, Nanang. 2015. Metode Penelitian Sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta, 2012.
- Nurseto (2017) *Media Pembelajaran*, Penerbit Elang Mas.
- Sadiman (2002:7) *Keterampilan Belajar* Jakarta : Gramedia
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sundayana, Rostina. 2015. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Temu Kurnia Ambar Sari (2019) Institut Agama Islam (IAIN) Metro Barat dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis

Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat”.

Tiara Cintiasih (2020) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020”.

Umar. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran* 11 (2014): 131-44.

Wardoyo Tunggal Cipto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/iarticle/view/2297>