



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS TPACK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN O1 SITIUNG

M. Anggrayni¹, Wiwik Okta Susilawati², Titi Tamala³

Email : Melisaanggrayni81@gmail.com

wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id

tittamala38@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran mata pelajaran IPAS dimana guru hanya menggunakan media sederhana saja seperti yang ada dilingkungan sekolah saja, guru kurang memanfaatkan infocus dan juga peserta didik masih ribut ketika guru menjelaskan materi dalam melaksanakan proses pembelajaran dikerenakan guru yang menjelaskan materi sangat monoton atau terlalu fokus saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Dan guru masih belum dapat memaksimalkan pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS karena peserta didik kurang tertarik dan kurang bersemangat dengan informasi yang disampaikan guru. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran lain yang membuat mereka tertarik, seperti video animasi yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS yang efektif, valid, dan praktis. Metode yang digunakan yaitu R&D (Reseach & Development) dan model yang digunakan yaitu ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) hasil penilaian dari 3 validator, media pembelajaran video animasi mempunyai nilai rata-rata 86,10%. Hasil analisis dari lembar angket yang diisi oleh guru terhadap media pembelajaran video animasi adalah 96,42% Presentase, dari angket peserta didik berada pada Presentase 86,77% yang berada pada kriteria sangat praktis. Hasil penilaian rata-rata dari guru dan peserta didik adalah 91,59% dengan kriteria sangat praktis. Hasil keefektif media pembelajaran video animasi didapat dari nilai tes hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran video animasi yang mempunyai kategori sangat efektif dengan nilai 84,85% peresentase termasuk kedalam kategori sangat efektif. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Sitiung dapat dikatakan sangat efektif, valid, dan praktis.

Kata Kunci : Video Animasi, TPACK, IPAS, Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mewujudkan atau menciptakan suasana dalam proses pembelajaran supaya peserta didik mampu mengembangkan

potensi dirinya secara aktif untuk kemampuan pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, keterampilan, masyarakat, bangsa dan negara. Apabila bahasa yang digunakan guru mudah dimengerti oleh peserta didik dan perangkat pembelajaran yang dipakai tepat, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Dengan perangkat pembelajaran yang memadai, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Karena di zaman teknologi seperti sekarang ini, .

Kurikulum merupakan rancangan pelajaran, bahan ajar, yang sudah dilaksanakan terlebih dahulu, Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar diindonesia merupakan negara yang sudah beberapa kali melakukan perubahan/revisi terhadap kurikulum (Manalu et al., 2022) kehadiran perangkat pembelajaran akan membantu kelancaran proses pembelajaran. Adapun ide yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Bapak Nadiem Makarim merupakan suatu bentuk terobosan baru dalam dunia pendidikan, dimana beliau melakukan perubahan kurikulum yang ada menjadi kurikulum merdeka(Wiguna et al., 2022). Kurikulum merdeka merupakan konsep baru yang diterapkan pada kurikulum pendidikan di Indonesia yang lebih mengutamakan kemandirian bagi peserta didik, dimana mereka diberikan kebebasan untuk memperoleh ilmu pengetahuan darimanapun, tidak hanya dari bangku formal saja, tapi juga bisa dari non formal. Tujuan kurikulum merdeka adalah mengurangi ketertinggalan pembelajaran pada masa pandemic Covid-2019 secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang oleh peneliti di SDN 01 Sitiung, sekolah menggunakan kurikulum merdeka dengan sangat baik dan jug aguru sudah menggunakan media pembelajaran saat mengajar sperti media sederhana yang ada dilingkungan sekolah serta yang ada di dalam kelas dan juga pernah menggunakan media video animasi tetapi kurang dikembangkan, laptop dan infocus jarang digunakan, guru masih merasa kesulitan dalam menjelaskan dengan contoh, sehingga peserta didik mengalami kesulitan berimajinasi dalam mengeluarkan gagasan-gagasan dalam saat proses pembelajaran dan peserta didik masih ribut ketika guru menjelaskan materi dalam melaksanakan proses pembelajaran dikarenakan guru ketika menjelaskan materi sangat monoton atau terlalu fokus saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Tak hanya itu saja, guru juga masih belum dapat memaksimalkan pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS akibat peserta didik tidak begitu tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru tersebut.

Dilihat dari hasil belajar di semester sebelumnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah yang tuntas 10 dan tidak tuntas 14 orang, berdasarkan hasil asesmen diagnoostik peserta didik yang berjumlah : 24 orang dan hasil belajar kinestetik : 75% dan audio visual : 75% tetapi media video animasi kurang dikembangkan dan laptop, infocus jarang digunakan, sedangkan hasil belajar peserta didik dilihat dari audio visual tinggi. Berdasarkan hasil wawancara di SDN 01 Sitiung dengan wali kelas IV Ibu Mismarni, S.Pd, diperoleh hasil bahwa di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan sanagat baik, guru juga sudah menngunakan media pembalajaran tetapi guru hanya sekedar menggunakan media pembelajaran yang sederhana yang terdapat di sekitar lingkungan sekolah juga di dalam kelas dan juga pernah menngunakan media pembelajaran video animasi tetapi kurang dikembangkan dan laptop, infocus juga jarang digunakan, dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Media pembelajaran merupakan seperangkat bahan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berisi aktifitas peserta didik berserta materi yang dipelajarinya (Maulana, 2022). Sedangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi merupakan salah satu media yang dipakai untuk memudahkan proses pembelajaran. Media video animasi juga merupakan pendekatan yang efektif pada lingkungan pembelajaran dan merupakan kumpulan gambar yang disatukan untuk bisa menghasilkan gerakan sesuai dengan keinginan kita masing-masing. Video animasi juga merupakan kumpulan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun berupa tulisan, gambar, hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya (Anggrayni, 2022).

Media video animasi dapat menyederhanakan materi agar mudah dipahami, menarik perhatian, dan ketika menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih fokus karena ketertarikan dengan media tersebut. Agar peserta didik mau memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan, maka guru harus menggunakan atau membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Jika media yang dipakai unik dan menarik, maka peserta didik akan menjadi lebih bersemangat dan membuat mereka fokus memperhatikan guru. Media pembelajaran yang kreatif harus dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar seperti : senang belajar sambil bermain, senang belajar dengan menggunakan media yang manarik, suka bergerak, suka menonton, serta suka melakukan sesuatu secara langsung. Media pembelajaran video animasi berbasis *Technological Pedagogical Content And Knowledge* (TPACK) merupakan suatu terobosan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan juga suatu kerangka konseptual yang menggabungkan pedagogic, pengetahuan teknologi dan konten yang terkait dalam sebuah pembelajaran (Rahayu, 2019). Sejalan dengan hal itu menurut (Dewi, 2016) bahwa *Technological Pedagogical Content And Knowledge* (TPACK) merupakan pembelajaran yang efektif karena menggabungkan antara pengetahuan, konten, pedagogik dan teknologi. Peneliti menggunakan aplikasi capcut dan aplikasi zapeto, adapun yang dimaksud dengan aplikasi capcut ialah merupakan aplikasi yang sangat efektif digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran audio visual seperti video animasi dengan kualitas yang sangat baik (awwaliyah, 2021), sedangkan yang dimaksud dengan aplikasi zapeto ialah aplikasi game tetapi bisa dimanfaatkan untuk pembuatan karakter sebagai bahan di video yang dibuat sebagai sarana media pembelajaran video animasi berbasis audio visual seperti video animasi (Qalam & Ilmiah, 2022).

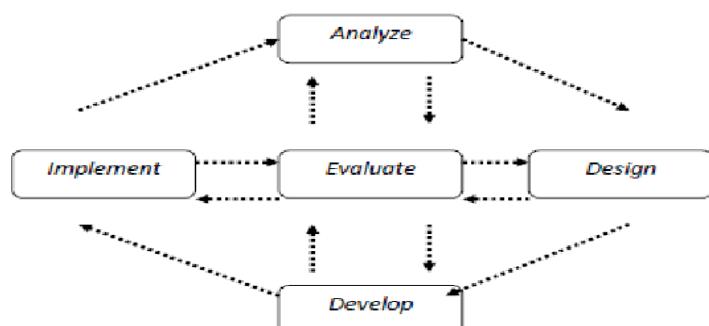
Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membutuhkan untuk mengembangkan video animasi kelas IV. Dari permasalahan tersebut penulis memilih “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Sitiung”.

Metode

Metode penulisan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu R&D (*Reseach & Development*). Metode penulisan R&D (*Reseearch & Development*) merupakan metode penulisan yang dipakai untuk menciptakan produk tertentu serta menguji tingkat efektivitas dari produk tersebut. Sementara metode penelitian pengembangan merupakan metode yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifannya. Pengembangan

adalah usaha untuk memperbaiki kualitas produk yang digunakan secara berkelanjutan. Sementara penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berfokus untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melihat masalah dengan analisis kebutuhan.

Sedangkan model pengembangan ini penulis skripsi memilih model pengembangan ADDIE karena model ini dianggap mampu menghasilkan produk yang tepat sasaran. Hal ini disebabkan karena setiap model pengembangan memiliki karakteristiknya masing-masing. Adapun produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi pembelajaran bab 7 “Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita” dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Tegeh & Kirna, 2013) untuk merancang sistem pembelajaran. Pada model ADDIE ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Hasil penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

Berdasarkan hasil penelitian dari 3 validator, media pembelajaran video animasi mempunyai nilai rata-rata 86,10%. Sesuai dengan kategori penilaian validasi yang dimodifikasi dari (Susilawati, 2021) maka rata-rata berada 80-100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian validasi ditekankan pada validasi bahasa, isi/konstruksi dan kegrafikaan. Menurut (Susilawati, 2021) menjelaskan bahwa “Persentase penilaian dari validator terhadap media pembelajaran minimal harus mencapai 60-80% agar media pembelajaran video animasi layak diuji cobakan. Media pembelajaran video animasi yang sudah divalidasi tersebut selanjutnya bisa diuji coba untuk mengetahui hasilnya. Hasil penilaian terhadap video animasi yang dikembangkan tersebut tidak mencapai 100%, maka penelitian mengidentifikasi bahwa video animasi sedang melalui proses pengembangan untuk memperoleh video animasi yang lebih layak dipakai dalam proses pembelajaran. Jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti hasilnya sangat efektif.

Tabel 1. Uji Validitas

No	Ahli/Pakar	Persentase	kategori
1	Bahasa	91,66%	Sangat valid
2	Isi/Konstruk	83,33%	Sangat valid
3	Kegrafikaan	95,83%	Sangat valid

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi

Hasil analisis dari lembar angket yang diisi oleh guru menunjukkan bahwa tanggapan guru terhadap media pembelajaran video animasi adalah 92,86% Persentase penilaian tersebut menurut (Susilawati, 2021) termasuk kedalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil analisis dari angket peserta didik berada pada Persentase 90,21% yang berada pada kriteria sangat praktis. Rata-rata penilaian yang diberikan guru dan peserta didik adalah 90,31% dengan kriteria sangat praktis, sehingga hal ini mengidifikasi bahwa video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS khusus materi bab 7 : “Bagaimana mendapatkan semua keperluan kita” Sangat simple dipakai dalam proses pembelajaran. Jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dengan hasil sangat praktis.

Tabel 2. Uji Coba Kepraktisan

No	Angket Respon	Persentase	Kategori
1	Pendidik	92,86%	Sangat praktis
2	Peserta didik	90,21%	Sangat praktis

3. Efektifitas Media Pembelajaran Video Animasi

Efektifitas media pembelajaran video animasi dilihat berdasarkan pencapaian dari tiga aspek penilaian, yaitu : hasil penilaian kognitif, penilaian karakter, dan aspek psikomotor. Pada pengembangan media pembelajaran video animasi ini peneliti hanya melihat aspek penilaian kognitifnya saja, karena keterbatasan waktu yang diberikan.

Hasil keefektifan media pembelajaran video animasi didapat dari nilai tes hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran video animasi yang mempunyai kategori sangat efektif dengan nilai 84,86% peresentase penilaian tersebut menurut (Susilawati, 2021) termasuk kedalam kategori sangat efektif. Sedangkan nilai peserta didik yang tuntas 82,06% termasuk dalam kategori sangat efektif dan tidak tuntas 43,33% termasuk dalam kategori kurang efektif. Pengembangan video animasi dapat dibilang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif. Jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang dikembangkan peneliti hasilnya sangat efektif.

Tabel 3. Uji Coba Keefektivan

No	Nama	Persentase	Kategori
1	Peserta didik kelas IV	84,06%	Sangat efektif

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 01 Sitiung, diperoleh hasil yang cukup baik dengan kategori sangat valid, efektif, dan praktis.

1. Validitas media pembelajaran video animasi

Pengembangan modul dilakukan dalam rangka mendukung proses penilaian dan pembelajaran. Media yang dipakai harus valid agar bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran. Dalam penilaian ini, proses validasi lebih menekankan pada bagian bahasa, isi/konstruk dan kegrafikaan. Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang dikembangkan telah sesuai dengan syarat dan kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil validasi dari media pembelajaran berupa video animasi memiliki persentase penilaian validasi bahasa 91,66% dapat dikategorikan dengan sangat valid, sedangkan validasi isi/konstruk 83,33% dapat dikategorikan dengan sangat valid, dan validasi kegrafikaan 95,83% dapat dikategorikan dengan sangat. Validasi media pembelajaran video animasi dapat dikatakan sangat valid. Suatu instrument bisa dibilang sangat valid jika instrument tersebut bisa dipakai untuk mengukur sesuatu yang memang seharusnya diukur.

2. Praktikalitas media pembelajaran video animasi

Praktikalitas suatu media pembelajaran video animasi dilihat dari hasil uji coba suatu produk yaitu video animasi berupa angket respon peserta didik dan guru. Hasil dari angket respon guru yang diisi oleh guru wali kelas IV SDN 01 Sitiung menunjukkan bahwa tanggapan guru terhadap media pembelajaran video animasi 92,86% dapat dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil dari angket peserta didik yang diisi oleh seluruh peserta didik kelas IV SDN 01 Sitiung menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik bahwa media pembelajaran video animasi 90,21%. Jadi dapat dilihat bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan dengan sangat praktis.

3. Efektifitas media pembelajaran video animasi

Efektivitas merupakan suatu ukuran untuk menentukan seberapa jauh target (kualitas, waktu, dan kuantitas) telah tercapai. Hasil dari lembar efektifitas yang berisi pertanyaan dapat dilihat secara langsung ketika menggunakan media video animasi saat pembelajaran berlangsung sehingga tingkat keberhasilan peserta didik dapat diketahui. Hasil lembar belajar peserta didik dapat menunjukkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran dengan pencapaian yang sangat baik. Hasil belajar peserta didik

yang tuntas yaitu sebesar 82,06% dikategorikan sangat efektif sedangkan yang tidak tuntas yaitu sebesar 43,22% dikategorikan kurang afektif.

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 01 Sitiung, bisa disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran merupakan suatu cara unik yang bisa dilakukan untuk menarik minat peserta didik agar mereka menjadi lebih termotivasi dan lebih fokus untuk belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 01 Sitiung tersebut. Jadi, media pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat dikatakan sangat praktis, valid, dan efektif.

Saran

Adapun saran dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV sdn 01 Sitiung adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi pendidik, diharapkan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Sitiung nantinya dapat digunakan lebih lanjut di dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang serupa, dapat mengembangkan produk media pembelajaran video animasi lebih sempurna dan bentuk produk yang lebih menarik.
3. Media pembelajaran video animasi kelas IV pada mata pelajaran IPAS dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dengan video animasi juga bisa diperbaiki desain tampilan materi maupun background dan kata-kata yang sederhana agar peserta didik lebih tertarik dan mudah mengikuti pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Anggrayni, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- awwaliyah. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: *Pembuatan, Aplikasi Kegunaannya, D A N*, 4, 127–132.
- Dewi, T. (2016). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarmen, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa*, 1, 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>

- Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Qalam, A., & Ilmiah, J. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI ZEPETO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA ISLAM UNTUK SISWA KELAS 4 SD / MI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak memanfaatkan teknologi serta komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan k. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711–1720.
- Rahayu, S. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX, October 2017*, 1–14.
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Audit Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wiguna, I. K. W., Adi, M., & Tristantingrat, N. (2022). *Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 3(1), 17–26.