

## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

**Suryadi**

*Institut Al-Ma'arif Way Kanan Lampung, Indonesia*

**Corresponding Author:** ✉ [ysur6611@gmail.com](mailto:ysur6611@gmail.com)

### **ABSTRACT**

This research was motivated by the lack of student interest and use of video learning media, especially in grade 2 thematic learning at SDN 01 Taman Asri. The objectives of this research are: (1) Developing animated video-based media in the learning process, (2) Knowing the feasibility of animated videos in application during the learning process, whether they are able to increase students' interest in learning or not. This research uses R&D (Research and Development) research using the ADDIE development model. The product developed is Animation Video media. The subjects in this research were 2nd grade students at SDN 01 Taman Asri with a total of 13 students. The techniques and instruments used are interviews, observation, questionnaires and documentation. To measure the increase in interest using the before after technique. The results of the research show that Animation Video media is suitable for use as a learning medium with material expert validation of 100% with very feasible criteria, media 1 expert validation of 82% with valid criteria, and media 2 expert validation of 98% with very valid criteria. Animation Video Media can increase students' interest in learning, this can be seen from the results of the student interest questionnaire where in the small group the interest results before were 61% and after were 87% so that the increase in interest in learning in the small group was 26%, while in the large group the interest results before was 62.25% and after 88.25%, resulting in an increase in interest in learning in large groups by 26%. From these results it can be concluded that Animation Video media can increase the interest in learning of class 2 students at SDN 01 Taman Asri.

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received

November 05,  
2023

Revised

February 04, 2024

Accepted

February 23, 2024

**Keywords:** *Animation Media, Development Animated Video, Learning Media*

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. (UU Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 3). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan Sekolah Dasar memiliki tugas yang cukup berat dalam menanam karakter siswa agar mampu menjadikan siswa yang memiliki karakter dan kepribadian serta semangat belajar yang baik dalam jenjang berikutnya.

Suatu pembelajaran akan bisa terlaksana dengan baik jika aspek-aspek didalam pembelajaran tersebut sudah cukup memadai. Pada beberapa bulan lalu, pembelajaran yang ada di Indonesia dilakukan dengan menggunakan sistem daring. Oleh karena itu sebagai guru tentunya kita dituntut untuk bekerja lebih keras untuk

meningkatkan minat belajar siswa yang mengalami penurunan dalam melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi.

Penurunan minat belajar siswa pada saat pembelajaran adalah suatu aspek yang harus diselesaikan dengan baik oleh guru maupun oleh pihak orangtua serta lembaga sekolah yang bersangkutan. Sekolah sangat berupaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi ketika pembelajaran daring, karena akan lebih susah lagi untuk menyampaikan materi ketika daring dibanding dengan penyampaian materi ketika tatap muka. Oleh sebab itu media pembelajaran yang digunakan harus menarik bagi siswa agar siswa merasa pembelajaran yang dilakukan terasa menyenangkan dan mudah dipahami. Media yang digunakan hendaknya harus bisa menyampaikan materi serta dapat menarik minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran. Karena pada saat ini sistem belajar banyak memanfaatkan teknologi yang ada, maka penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat dimanfaatkan untuk ajang penyampaian materi.

Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien (Munawaroh, 2015, hal. 8). Media animasi dalam Jurnal Prisma Sains adalah alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar yang dapat bergerak dan menimbulkan suara.

Penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan video animasi (Margareta Dkk 2018) mengatakan penggunaan media video animasi berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa, maka disarankan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran siswa SD. Penggunaan media berupa video animasi ini sangat cocok digunakan pada saat proses pembelajaran SD, mengingat pada saat saya melakukan observasi awal dan wawancara pada minggu lalu diperoleh hasil data bahwa pada masa Pada saat ini siswa kurang aktif ketika melakukan pembelajaran di kelas.

Hasil dari observasi dan wawancara yang saya lakukan di SDN 01 Taman Asri di kelas 2 yaitu walaupun sebagian siswa sudah memiliki fasilitas yang cukup namun ada beberapa siswa yang merasa malas ketika melakukan pembelajaran karena menganggap pembelajaran dirumah atau daring sama halnya dengan libur sekolah. Ketika proses belajar mengajar secara daring siswa ada yang masih merasa kesulitan karena ada beberapa yang tidak memiliki fasilitas yang memadai. Pada saat ini media yang digunakan hanya menggunakan WA saja. Jadi untuk menyampaikan materi hanya sebatas itu saja atau monoton dalam penyampaian, untuk penyampaian materi juga jarang diberikan jadi ketika pembelajaran berlangsung hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Penyampaian materi yang jarang akan dapat membingungkan siswa dalam mencari informasi atau materi tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Sesekali selain menggunakan media video Animasi guru juga menggunakan media lain kepada siswa. Untuk penyampaian materi biasanya dilakukan hanya ketika ada siswa yang bertanya mengenai materi yang tidak dipahami, itupun sangat jarang dilakukan mengingat pada saat ini minat belajar siswa mengalami penurunan. Pada pembelajaran daring ini ada siswa yang lebih aktif ada juga yang sama sekali tidak aktif dalam pembelajaran karena terkendala dengan fasilitas dan minat yang rendah.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan minat belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Sekolah kebanyakan hanya mementingkan aspek kognitif siswa tanpa memperhatikan minat belajar siswa, tentunya jika siswa tidak memiliki minat belajar maka aspek kognitif siswa juga akan terpengaruhi. Oleh sebab itu penggunaan media yang bervariasi dan memiliki tampilan yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jadi pengembangan media yang ada dapat dimanfaatkan guru untuk mengatasi masalah tersebut.

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu materi yang akan disampaikan. Untuk mengatasi berbagai masalah tersebut peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran video berbasis animasi karena siswa SD kebanyakan menyukai sesuatu yang lucu dan menarik.

## **METODE**

Metode penelitian adalah metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan atau kebutuhan tertentu (Sugiyono, 2015, hal. 67). Pada dasarnya digunakan dalam melakukan penelitian yaitu agar hasil dan jawaban penelitian dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah, akurat. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu bersifat penemuan, membuktikan, serta mengembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan metode *Research And Development* (R&D). Sugiyono menjelaskan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan, menghasilkan, sebuah produk dan menguji produk (Astra, Nasbey, & Nugraha, 2015, hal. 1081-1088).

Rancangan uji coba produk dalam penelitian ini meliputi tahap penilaian yang dilakukan oleh satu orang ahli materi. Setelah produk direvisi dilakukan uji penggunaan oleh guru dan siswa. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu guru dan siswa kelas 2 SDN 01 Taman Asri. Setelah melakukan uji coba pemakaian, produk direvisi kembali sehingga menghasilkan produk akhir Media Video Animasi dengan materi Perubahan Wujud Benda. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN 01 Taman Asri sejumlah 13 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian ini yakni kuesioner/angket, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media dilakukan kepada 3 responden yaitu ahli materi, ahli media dan siswa. Selain kelayakan media, juga mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Angket minat belajar siswa dihitung dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh setiap siswa. Skor yang diperoleh kemudian dikategorikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dilapangan dengan cara wawancara langsung dengan guru kelas kelas 2 SDN 01 Taman Asri. Hasil wawancara dan kondisi di kelas yaitu kegiatan pembelajaran yang monoton karena proses belajar mengajar hanya menggunakan media LKS dan proses pembelajaran hanya

mengerjakan LKS saja, belum adanya media penyampaian materi lain selain LKS, metode yang digunakan hanya ceramah dan siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media Video Animasi sebagai sarana penyampaian lain dalam menyampaikan materi.

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran, media yang akan dikembangkan memiliki nama media video animasi. Video Animasi didalamnya terdapat video animasi yang menyampaikan materi pembelajaran tentang Perubahan Wujud Benda terdapat pada Tema 3 Subtema 3 kelas 2 SD. Media ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, supaya siswa memiliki pengalaman baru dan sensasi belajar baru serta menggunakan media yang baru dalam mendapatkan materi pelajaran. Media pembelajaran video animasi juga dirancang didalamnya menggunakan karakter animasi kartun yang memiliki beragam warna agar siswa merasa tertarik dan tidak bosan ketika melakukan pembelajaran.

Tahap pengembangan awal produk ini menggunakan media pembelajaran Video Animasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar secara daring pada Tema 3 Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pada kelas 2 Sekolah Dasar, adapun langkah atau cara pembuatan media video ini yaitu; 1). Membuat *story board*. *Story board* ini bertujuan untuk mempermudah menentukan bagaimana bentuk desain yang akan diaplikasikan pada media. 2). *Story board* menjadi acuan dalam desain media seperti cover warna dan tentunya gambar yang sesuai dengan tema 3 subtema 3 Perubahan Wujud Benda, 3) Mulai membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang ada pada buku Tema 3 Subtema 3 dan mengacu pada *story board* yang sudah dirancang. Media pembelajaran video animasi ini didesain menggunakan *IbispaintX* dan *Kinemaster pro*. Media pembelajaran video animasi merupakan sebuah media berbentuk video yang memiliki format MP4 yang di dalamnya terdapat animasi tentang pembelajaran yang ada pada Tema 3 Subtema 3 kelas 2 SD tentang perubahan wujud benda. Media ini diupload di YouTube yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengakses serta menyimpannya agar tidak mudah hilang dan dapat digunakan sewaktu-waktu. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang dilakukan oleh dosen (PGMI) Ilmawa dan guru kelas 2 SDN 01 Taman Asri. validasi media dilakukan pada tanggal 2023. Peneliti menggunakan skala likert dengan skala 1-5.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maks	Persentase
1.	Tampilan	36	45	80%
2.	Penggunaan dan Penyajian	5	5	100%
<b>Jumlah skor</b>		<b>41</b>	<b>50</b>	
<b>Persentase Akhir</b>				<b>82%</b>
<b>Kualifikasi</b>				<b>Valid</b>

*Sumber: Data yang diolah peneliti.*

Berdasarkan keterangan pada Tabel 1. diketahui bahwa validasi ahli media dari validator I media pembelajaran video animasi menurut 2 aspek. Masing-masing mendapatkan nilai, dari aspek tampilan 80% serta aspek penggunaan dan penyajian 100%. Skor keseluruhan sejumlah 41 dari skor maksimal 50. Hasil dari persentase keseluruhan diperoleh 82% yang merupakan kualifikasi "valid" dengan kriteria kelayakan media layak digunakan dengan direvisi. Kesimpulan dari validator ahli media yang terdapat pada lembar validasi ahli media yaitu media pembelajaran layak

digunakan dengan revisi, dan terdapat saran untuk media agar media tersebut lebih *full colour* dan mudah dibaca serta *background* kurang menarik.

Hasil validasi ahli media 2 tersaji dalam Tabel 4.2 berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media 2

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maks	Persentase
1.	Tampilan	44	45	97%
2.	Penggunaan dan Penyajian	5	5	100%
<b>Jumlah skor</b>		<b>49</b>	<b>50</b>	
<b>Persentase Akhir</b>			<b>98%</b>	
<b>Kualifikasi</b>			<b>Sangat Valid</b>	

*Sumber: Data yang diolah peneliti.*

Berdasarkan keterangan pada Tabel 2. diketahui bahwa validasi ahli media dari validator 2 berbeda media pembelajaran video animasi menurut 2 aspek. Masing-masing mendapatkan nilai, dari aspek tampilan 97% serta aspek penggunaan dan penyajian 100%. Skor keseluruhan sejumlah 49 dari skor maksimal 50. Hasil dari persentase keseluruhan diperoleh 98% yang merupakan kualifikasi “sangat valid” dengan kriteria kelayakan media tidak perlu direvisi. Kesimpulan dari validator ahli media yang terdapat pada lembar validasi ahli media II yaitu media pembelajaran layak digunakan dengan tanpa revisi, dan media tersebut sudah layak untuk di implementasikan.

Validasi materi dilakukan oleh guru kelas 2 SDN 01 Taman Asri ibu Rusyati S.Pd selaku guru sekolah dasar. validasi materi dilakukan pada tanggal 2023 validasi materi ini mengalami 1 kali revisi dengan saran dan komentar yaitu: ditambahkan soal matematika. Data penelitian pada validasi materi menggunakan skala likert 1 sampai 5.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maks	Persentase
1.	Materi	25	25	100%
2.	Penyajian	25	25	100%
<b>Jumlah Skor</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	
<b>Persentase Akhir</b>			<b>100%</b>	
<b>Kualifikasi</b>			<b>Sangat Valid</b>	

*Sumber : Data yang diolah peneliti*

Berdasarkan informasi data pada tabel 3. hasil validasi ahli materi mempunyai 2 aspek dan masing-masing mendapatkan nilai, yaitu Materi 100%, dan Penyajian 100%. Skor keseluruhan yaitu 50 dari skor maksimal 50. Persentase akhir yang diperoleh dari kedua aspek tersebut yaitu 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan kriteria kelayakan tidak perlu revisi. Tetapi ahli materi tetap memberikan saran untuk melakukan sedikit revisi atau tambahan dalam pembuatan soal. Berharap perbaikan tersebut dapat menambah kualitas media pembelajaran.

Penelitian ini melakukan uji coba 2 jenis, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan untuk 2 jenis, yaitu uji coba respon siswa dan uji coba minat belajar siswa. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 5 juli 2023 dengan subjek 4 siswa kelas 2 sekolah dasar. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 juli 2023. Subjek uji coba kelompok besar merupakan seluruh siswa kelas 2 di SDN 01 Taman Asri yang berjumlah 6 siswa. Uji coba respon siswa terhadap media video animasi dilakukan untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran video animasi terhadap respon siswa. Uji coba dilakukan oleh 13 siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Hasil data respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Terhadap Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase
1.	Tampilan	17	20	85%
2.	Efektifitas Bagi Siswa	13	15	86%
3.	Ketepatan Produk terhadap Kesan Siswa	13	15	86%
	<b>Jumlah</b>	<b>43</b>	<b>50</b>	<b>86%</b>
	<b>Persentase Akhir</b>		<b>86%</b>	
	<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>	

*Sumber: Data yang diolah peneliti*

Berdasarkan keterangan pada tabel 4. hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi terdiri dari 3 aspek nilai yaitu aspek tampilan 85%, aspek efektifitas bagi siswa 86% dan aspek ketepatan produk terhadap kesan siswa 86%. Skor dari keseluruhan sejumlah 43 dari skor maksimal 50. Persentase akhir mendapat nilai 86% dengan kriteria "sangat valid" dan kriteria kelayakan tidak perlu revisi.

Uji pada minat belajar siswa kelompok kecil sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi yaitu:

Tabel 5. Data Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil

No.	Indikator	Persentase Before	Persentase After
1.	Perasaan Senang	58%	85%
2.	Perhatian	61%	88%
3.	Ketertarikan Siswa	67%	90%
4.	Keterlibatan Siswa	58%	85%
	<b>Persentase Akhir</b>	<b>61%</b>	<b>87%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Persentase Kenaikan</b>		<b>26%</b>

*Sumber: Data yang diolah peneliti*

Berdasarkan keterangan pada tabel 5. data minat belajar siswa kelompok kecil mempunyai 4 indikator dengan masing-masing indikator mendapat nilai yaitu, Perasaan senang mendapatkan persentase sebelum sebesar 58% dan persentase sesudah sebesar 85%, Perhatian mendapatkan persentase sebelum sebesar 61% dan persentase sesudah sebesar 88%, Ketertarikan siswa mendapatkan persentase sebelum sebesar 67% dan persentase sesudah sebesar 90%, Keterlibatan siswa mendapatkan persentase sebelum sebesar 58% dan persentase sesudah sebesar 85%. Rata-rata persentase keseluruhan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 61%, sedangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 87% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase kenaikan nilai *before* dan *after* adalah 26%.

Uji pada minat belajar siswa kelompok besar sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi yaitu:

Tabel 6. Data Minat Belajar Siswa Kelompok Besar

No.	Indikator	Persentase <i>Before</i>	Persentase <i>After</i>
1.	Perasaan Senang	63%	87%
2.	Perhatian	66%	88%
3.	Ketertarikan Siswa	69%	88%
4.	Keterlibatan Siswa	63%	90%
	<b>Persentase Akhir</b>	<b>62.25%</b>	<b>88.25%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Persentase Kenaikan</b>		<b>26%</b>

*Sumber: Data yang diolah peneliti*

Berdasarkan keterangan pada Tabel 6. data minat belajar siswa kelompok besar mempunyai 4 indikator dengan masing-masing indikator mendapat nilai yaitu, Perasaan senang mendapatkan persentase sebelum sebesar 63% dan persentase sesudah sebesar 87%, Perhatian mendapatkan persentase sebelum sebesar 66% dan persentase sesudah sebesar 88%, Ketertarikan siswa mendapatkan persentase sebelum sebesar 69% dan persentase sesudah sebesar 88%, Keterlibatan siswa mendapatkan persentase sebelum sebesar 63% dan persentase sesudah sebesar 90%. Rata-rata persentase keseluruhan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 62.25%, sedangkan pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 88.25% dengan kategori "sangat baik". persentase kenaikan nilai *before* dan *after* adalah 26%.

Berdasarkan informasi data presentase kenaikan minat belajar siswa diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi Tema 3 Subtema 3 tentang Perubahan Wujud Benda dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelompok besar.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian pada pengembangan media video animasi yang memuat materi pembelajaran tematik Tema 3 Subtema 3 kelas 2 sekolah dasar. Sebelum penggunaan media video animasi dalam pembelajaran siswa tergolong pasif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan media buku lks saja.

Setelah penggunaan media video animasi, siswa cenderung antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena mereka melakukan pembelajaran menggunakan media yang lain dari sebelumnya. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang suka dengan warna-warna cerah dan gambar-gambar lucu.

Kualitas produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi dan uji coba kelompok kecil dan besar. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang telah dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, angket minat dan respon siswa. Berikut adalah penjelasan dari beberapa aspek kelayakan media pembelajaran video animasi.

Hasil dari validasi media pembelajaran video animasi dari validator 1 memperoleh skor akhir 41 dari skor maksimal 50 dengan kategori "Valid" dan keterangan layak digunakan dengan revisi. Sedangkan validator 2 memperoleh skor akhir 49 dari skor maksimal 50 dengan kategori "Sangat Valid" dan keterangan sangat layak digunakan tanpa revisi. Akan tetapi 2 ahli media tersebut memberikan saran untuk diperbaiki/direvisi dengan harapan dapat menambah kualitas media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat

meningkatkan minat belajar siswa karena media dirancang semenarik mungkin dan tidak membosankan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hasil dari validasi materi pada media pembelajaran video animasi memperoleh skor akhir 50 dari skor maksimal 50 dan rata-rata persentasenya 100% dengan kategori "sangat valid" dan keterangan sangat layak digunakan tanpa revisi. Akan tetapi ahli materi memberikan saran untuk diperbaiki/direvisi dengan menambahkan soal dan cara pengerjaannya agar dapat menambah kualitas media pembelajaran. Materi yang terdapat pada media pembelajaran video animasi disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku disekolah tersebut. Muatan materi Tema 3 Subtema 3 tentang Perubahan Wujud Benda pada media pembelajaran disusun dengan bahasa yang singkat dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi pada media pembelajaran video animasi dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran.

Hasil dari ujicoba respon siswa kelas 2 sekolah dasar dengan menggunakan angket respon dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar, kelompok kecil terdiri dari 4 siswa dan kelompok besar terdiri dari 6 siswa. Persentase dari uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 88% dengan kategori "sangat valid" dan keterangan sangat layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan presentase dari uji kelompok besar mendapatkan nilai 86% dengan kategori "sangat valid" dan keterangan sangat layak digunakan tanpa direvisi.

Hasil data minat belajar siswa dapat diketahui bahwa pada kelompok kecil persentase sebelum sebesar 61% dengan indikator perasaan senang mendapat 58%, perhatian mendapat 61%, ketertarikan mendapat 67%, dan keterlibatan 58%. Sedangkan persentase sesudah sebesar 87% dengan indikator perasaan senang mendapat 85%, perhatian mendapat 88%, ketertarikan mendapat 90%, dan keterlibatan mendapat 87%. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa kelompok kecil pada data *before* dan *after* sebesar 26%. Dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba kelompok kecil media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Informasi data selanjutnya, pada kelompok besar persentase sebelum sebesar 62.25% dengan indikator perasaan senang mendapat 63%, perhatian mendapat 66%, ketertarikan mendapat 69%, dan keterlibatan mendapat 63%. Sedangkan persentase sesudah sebesar 88.25% dengan indikator perasaan senang mendapat 87%, perhatian mendapat 88%, ketertarikan mendapat 88%, dan keterlibatan mendapat 90%. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang antara minat belajar siswa kelompok besar pada data *before* dan *after* sebesar 26%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba kelompok besar media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran video dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Eksperimen ini dilakukan dengan cara membandingkan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi (*before-after*). Djamarah dan Zain mengemukakan bahwa indikator dari minat belajar ada 4 yaitu, 1) Perasaan Senang, 2) Perhatian, 3) Ketertarikan Siswa, dan 4) Keterlibatan Siswa (Djamarah & Zain, 2006, hal. 124). Sehingga produk media sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk

kelas 2 SD. Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Minat siswa pada penelitian ini mengalami peningkatan dengan adanya pengisian angket yang telah diberikan, dan dapat dilihat pada saat melakukan pembelajaran siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disampaikan juga oleh Sudirman (2003) minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran video ini dinyatakan valid, dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, dimana pada ahli media 1 mendapatkan skor kelayakan sebesar 41 dari skor maksimal 50, hasil validasi ahli media 2 mendapatkan skor sebesar 49 dari skor maksimal 50, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 50 dari skor maksimal 50. Media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 SDN 01 Taman Asri dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian, dimana pada kelompok kecil hasil minat *before* sebesar 61% dan *after* sebesar 87% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok kecil sebesar 26%, sedangkan pada kelompok besar hasil minat *before* sebesar 62,25% dan *after* 88,25% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok besar sebesar 26%.

## **REFERENSI**

- Adi, W. A., C. Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3).
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amad Rivai, Nana Sudjana, 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Amali, Zees, and Suhada. Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics* 2(1).
- Amir, F. A. dan M. D. Kusuma. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives* 2(1).
- Anam, C., & Khumaedi, M. (2009). *Pembelajaran Ceramah Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Gambar Proyeksi*. 9(1).
- Anshor, Sokhibul. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi*. Skripsi. Lampung: Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. *Jurnal Autentik*, 2(1).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawaroh, L. (2015). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Studi Eksperimen di SD Islam al-ikhlas Cipete Jakarta Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah.

- Margareta dan Yulia. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudirman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Widyasanti, dan Ayriza. 2018. Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1, April 2018*.
- Wiryokusumo Iskandar. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wuryanti Umi dan Kartowagiran Badrun. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI, Nomor 2*. Oktober 2016.

---

**Copyright Holder :**

© Suryadi (2024).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

**This article is under:**

