



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERSASIS MODEL SEQUENCED DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Cicilia Ovavia¹, Marlina², Desyandri³

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

¹ovaviacicil@gmail.com, ²lina_muluk@fip.unp.ac.id, ³desyandri@fip.unp.ac.id,

DEVELOPING ANIMATED VIDEO MEDIA BASED ON THE SEQUENCED MODEL FOR GRADE IV OF ELEMENTARY SCHOOLS

ARTICLE HISTORY

Submitted:

22 November 2021

22th November 2021

Accepted:

08 Januari 2022

08th January 2022

Published:

25 Februari 2022

25th February 2022

ABSTRACT

Abstract: This research was conducted based on the observation results and the researchers' experience that integrated thematic learning at grade IV of elementary schools, especially in two subjects: IPS and PKn, which linked one another. This research was conducted at UPT SDN 08 Mandeh for as many as 28 students in grade IV. This study aimed to produce and reveal the successful use of animation media using the Sequenced model in integrated learning in grade IV elementary schools. This media was applied for social sciences and civics learning. This study utilized the Sequenced model, including several stages, namely: (1) sequence, (2) series, or (3) series. With limited articulation across disciplines, teachers could rearrange the order of topics so that similar units could intersect. Two related disciplines were sequenced so that the content of the two subjects could be taught in parallel. By ordering the topics, the activities of each of these disciplines could improve one another. This study was research and development. After the production stage, the initial product was produced and validated by a content expert, learning design expert, and instructional media expert. Furthermore, the product was tested on students through three stages: individual trials, small group trials, and field trials. This research concluded that the animation video learning media is expertly validated and attractive.

Keywords: Animated Video Media, Integrated Thematic, Sequenced Model

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar terutama pada dua mata pelajaran yaitu Ips dan Pkn yang memangaitkan satu dan lainnya. Tempat pelaksanaan penelitian di UPT.SDN 08 Mandeh kelas IV sebanyak 28 siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengungkapkan keberhasilan penggunaan media animasi dengan menggunakan model Squneced pada pembelajaran terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Media animasi untuk materi IPS dan PKn. Penelitian ini menggunakan model penelitian Squneced dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 08 Mandeh. Penelitian model ini menggunakan model penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) urutan, (2) rangkaian, atau (3) rentetan, sehingga model sequenced dapat diartikan sebagai model urutan/rangkaian. Dengan artikulasi yang terbatas lintas/antar disiplin ilmu, guru dapat mengatur ulang urutan topik sehingga unit-unit yang mirip dapat bersinggungan satu sama lain. Dua disiplin ilmu yang berhubungan dapat diurutkan sehingga isi materi pelajaran dari keduanya dapat diajarkan secara paralel. Dengan mengurutkan topik yang akan diajarkan, kegiatan masing-masing disiplin ilmu ini dapat saling meningkatkan satu sama lain. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal kemudian dilakukan validasi oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Kesimpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran video animasi tervalidasi ahli dan menarik.

Kata Kunci : Media Video animasi, Tematik Terpadu, Model Sequenced

CITATION

Ovavia, C., Marlina, M., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Bersasis Model Sequenced di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2), 9-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8303>.

PENDAHULUAN

Pemerintah yang merupakan penyelenggara pendidikan melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional, seperti: mengadakan pelatihan, menyejahterakan kehidupan pendidik sampai merenovasi kurikulum. Perubahan kurikulum baru ini terjadi ialah perubahan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 menjadi kurikulum 2013. Pada revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan dan pembelajaran di Indonesia diberlakukan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Beberapa mata pelajaran mengalami penggabungan, karena mempengaruhi jumlah jam mengajar walaupun disisi lain juga terdapat mata pelajaran yang mendapat tambahan jam, hal ini menjadi kurang efektif, padahal kurikulum merupakan unsur penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah (Desyandri et al., 2019)

Kurikulum 2013 dirancang dengan harapan adanya perubahan kurikulum dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional. Dengan dikeluarkannya kurikulum 2013 sekarang ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Melalui implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pembelajaran tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Karena dalam implementasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi spiritual, sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) (Tema et al., 2020).

Keterampilan sangat dibutuhkan apalagi untuk dunia pekerjaan, keterampilan yang dimiliki nantinya dapat digunakan di dunia kerja (Aulia & Marlina, 2019). Begitu juga dalam dunia pendidikan saat ini. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu yang merupakan suatu

pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pembelajaran ataupun antar mata pelajaran. Pembelajaran terpadu adalah sebagai kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pembelajaran terpadu disebut juga dengan pembelajaran terintegrasi sebagai peristiwa atau eksplorasi autentik dari sebuah topik menjadi faktor pendorong dalam kurikulum (Devalita, 2018).

Pada umumnya pembelajaran terpadu pada prinsipnya difokuskan pada pengembangan kemampuan siswa secara optimal, oleh karena itu diperlukan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat memperkuat kemampuan siswa tentang pelajaran yang dipelajarinya (Amini & Lena, 2019).

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong pencapaian tujuan yang di cita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah seperangkat hasil pendidikan oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan.

Proses pembelajaran berlangsung tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran berlangsung di sekolah, mampu atau tidak guru dalam menciptakan pembelajaran menarik sehingga siswa antusias dalam pembelajaran. Saat guru merespon kebutuhan belajar siswa, berarti guru mendiferensiasikan pembelajaran dengan menambah, memperluas, menyesuaikan waktu untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Marlina, 2019). Sasaran proses pembelajaran adalah tingkah laku, pengetahuan, dan

keterampilan yang digabungkan satu sama lain. Agar mata pelajaran mencerminkan kompetensi tersebut maka materi, model pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran memegang peranan penting (Amini, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru pada hari Senin tanggal 8 Maret 2021 dan Selasa 9 Maret 2021 dalam proses pembelajaran Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran ke 1 terfokus pada pembelajaran IPS dan PKn di kelas IV SDN 08 Mandeh 08 Mandeh. Pada semester II tahun ajaran 2020/2021 ditemukan masalah dalam pembelajaran PKn dan IPS tentang keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku. Pada pembelajaran PKn terdapat KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan pembelajaran IPS terdapat KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Peneliti melihat siswa menghadapi kesulitan memahami sebuah teks bacaan tentang keberagaman budaya berdasarkan gambar yang ada dibacaan, sehingga siswa susah untuk membedakan karakteristik keberagaman suku budaya dan agama di Negeriku. Sedangkan Guru hanya menggunakan media papan tulis dan teks bacaan di buku siswa, sehingga pada proses pembelajaran siswa tidak antusias dalam memahami keberagaman suku budaya dan agama di negeriku, siswa mondar-mandir saat pembelajaran berlangsung, Permasalahan lain guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa sibuk dengan dirinya sendiri tanpa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi tersebut.

Menyikapi masalah di atas, penulis memiliki gagasan untuk menerapkan media video animasi dan model Sequenced sesuai dengan materi tentang keberagaman suku budaya dan agama di negeriku. Sebelum siswa hanya mengenal media gambar, dengan menggunakan media video animasi yang berisikan materi dan video keberagaman suku

budaya dan agama di negeriku kelas IV SD, sehingga akan menarik perhatian agar siswa tidak bosan dan antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Video animasi pembelajaran merupakan video animasi yang diisi oleh materi dan video pelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya dapat memusatkan perhatian, lucu serta menarik, cocok digunakan anak sekolah dasar.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan "Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Media Video Animasi Bersasis Model Sequenced di Kelas IV Sekolah".

KAJIAN TEORI

Menurut Hamalik (2013:3), "pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan bermasyarakat." Untuk mengoptimalkan dunia pendidikan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan penggunaan media yang menarik saat pembelajaran berlangsung seperti penggunaan media video animasi.

Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Ponza et al., 2018). Model sequenced adalah model pembelajaran terpadu yang menekankan pada urutan karena adanya persamaan-persamaan konsep, walaupun mata pelajarannya berbeda (Forgarty, dalam Candra 2016). Hamalik (2008:48), menyatakan bahwa model sequenced adalah susunan atau urutan pengelompokan kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan kurikulum dengan lebih mengacu pada "kapan" dan "dimana" pokok-pokok bahasan tersebut ditempatkan dan dilaksanakan.

Menurut Fogarty dalam Candra (2016) manfaat dari model pembelajaran terpadu tipe urutan adalah pendidik dapat menyusun kembali rangkaian topik, bab dan unit dengan menentukan skala prioritas mata pelajaran yang ada pada kurikulum atau tidak sekedar mengikuti urutan yang telah dijabarkan di dalam kurikulum. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Rusman (2017:214) mendefinisikan “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.” Menurut Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) Media pembelajaran adalah Model *Sequenced* adalah proses membelajarkan konsep yang hampir sama diajarkan secara bersamaan (konsepnya), sementara salah satu konsep tersebut diajarkan secara terpisah Pembelajaran terpadu model *sequenced* diibaratkan seperti kaca mata, melihat kurikulum menggunakan kaca mata, lensa terbagi dua bagian, namun terhubung oleh sebuah bingkali. Topik atau mata pelajaran terpisah, namun dapat dihubungkan dengan sebuah bingkai konsep yang menaungi topik atau mata pelajaran. Misalnya dua guru dari disiplin ilmu yang berbeda membuat masing-masing daftar lima topik yang akan diajarkan secara paralel. Kemudian kedua guru mengurutkan topik-topik ini untuk diajarkan secara paralel. Pengurutan topik-topik dengan guru yang lain akan memudahkan siswa-siswa membuat hubungan antara kedua materi pelajaran tersebut (Zulfa et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Günthardt et al., 2018). Prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Penjelasan dari kedua tahap adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kinerja

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih jarang guru menggunakan media pembelajaran. Siswa hanya diberikan buku siswa atau teks bacaan.

b. Analisis kebutuhan

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. pada kegiatan belajar mengajar kelas IV SDN 08 Mandeh, peneliti dapat menyimpulkan diantaranya adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa sibuk dengan dirinya sendiri tanpa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi tanpa menggunakan media yang menarik perhatian siswa.

2. Design (Desain)

Tahap desain terdapat beberapa langkah, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Penyusunan Desain Media

Media dibuat dalam bentuk animasi yang memasukan materi pelajaran dan video, sehingga media terlihat menarik.

b. Perencanaan Tampilan Media

Tampilan media video berbasis animasi akan terlihat lucu dan menarik perhatian siswa dengan adanya gambar bergerak .

c. Perencanaan Desain Pembelajaran

Media tidak hanya gambar bergerak tapi menggunakan suara ,warna ,background serta musik sesuai materi untuk siswa Sekolah Dasar.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini langkah pengembangan media yaitu dengan membuat media video animasi sesuai materi menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri, dari media video

animasi untuk di tampilkan guru saat proses pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)
Menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan lapangan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)
Dengan melalui tahapan-tahapan yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan guru mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga kurang semangat ketika siswa hanya membaca teks bacaan di buku siswa. Sehingga siswa tidak memahami jalan cerita dongeng, oleh sebab itu siswa tidak mampu memahami keberagaman suku budaya dan agama dinegeriku. Pada tahap ini dilakukan kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran (angket).

Lokasi dan Subjek Penelitian:

1. Lokasi
Penelitian Lokasi yang diambil dalam penelitian ini dilakukan di UPT. SDN 08 Mandeh.

2. Subjek

Penelitian Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 28 siswa.

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase menurut (Putra et al., 2014) dari masing-masing subjek sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan:

F = jumlah prosentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat	Keterangan
(1) 90 – 100	(2) 4	(3) A	(4) Sangat baik/SL	(5) Tidak perlu direvisi
80 – 89	3	B	Baik/L	Tidak perlu direvisi
65 – 79	2	C	Cukup/CL	Direvisi
55 – 64	1	D	Kurang/KL	Direvisi
0 – 54	0	E	Sangat kurang/SKL	Direvisi

Sumber: Agung (2011:73)

Keterangan: 1) Sangat baik = sangat layak, 1) Baik = layak, 3) Cukup = cukup layak, 4) Kurang = kurang layak, 5) Sangat kurang = sangat kurang layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data hasil uji coba pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba perorangan. Pengambilan data hasil uji coba oleh perorangan dilakukan setelah media pembelajaran mendapatkan penilaian layak dari ahli isi dan ahli media (Günthardt et al., 2018). Ahli isi yang bertindak sebagai validator adalah Bapak Joni Pebrinaldi, Ibu Kartini, S.Pd dan Ibu Hariyanti Syamsi, S.Pd yang merupakan guru dan wali di UPT SDN 08 Mandeh, sedangkan ahli media yang bertindak sebagai validator adalah Bapak Asman S.Pd.,SD yang merupakan salah kepala sekolah. Uji coba perorangan terhadap media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh siswa kelas IV di UPT.SDN 08 Mandeh yang terdiri dari 28 siswa.

Hasil penelitian pengembangan ini dipaparkan tiga hal pokok, yaitu (1) penyajian data dan analisis data, (2) revisi produk, dan (3) pembahasan produk pengembangan.

1) Penyajian dan Analisis Data

Dalam Sub Bab Penyajian dan analisis data ini akan dipaparkan enam hal, yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Keenam hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba.

a) Uji Ahli Isi Materi,

Produk ini di nilai oleh seorang ahli isi materi pelajaran sekaligus sebagai wali kelas SDN 08 Mandeh yaitu Bapak Joni Pebrinaldi S.Pd.dan instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi materi pelajaran adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 91.00% dengan kualifikasi/predikat Sangat **baik/ Sangat layak** dikarenakan penyajian materi sesuai dengan tuntutan pencapaian SK dan KD yang dimiliki sekolah. Selain itu juga didukung kesesuaian gambar, teks, suara dan animasi pada media video pembelajaran yang

disampaikan sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, memotivasi dan menyenangkan. sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media ini **tidak perlu direvisi**.

b) Uji Ahli Desain

Pembelajaran, Setelah mendapatkan penilaian dari ahli isi materi pelajaran, media yang dikembangkan diujicobakan kepada ahli desain pembelajaran untuk mendapatkan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari segi desain pembelajaran. Media pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Marjohan, S.Pd.,SD. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi pap tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 82.00% dengan kualifikasi/predikat **baik/layak** dikarenakan kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, konsistensi penyajian materi antara gambar, teks, audio dan animasi pada media video menjadi menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar. sehingga dari segi desain pembelajaran, media ini **tidak perlu direvisi**.

c) Uji Ahli Media Pembelajaran.

Setelah melewati uji coba ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran media yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap uji coba ahli media pembelajaran. Produk media video pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli media pembelajaran yaitu Bapak Asman S.Pd.,SD. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 85.00% dengan kualifikasi/predikat **baik/layak** dikarenakan kualitas tampilan animasi, nilai estetika penyajian animasi, kemudahan pengoprasian secara keseluruhan pada video pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk belajar. sehingga dari segi media pembelajaran, media ini **tidak perlu direvisi**.

d) Uji Coba Perorangan

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan. Sebagai subyek dari uji coba perorangan ini adalah siswa UPT.SD Negeri 08 Mandeh sejumlah 5 orang. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 90.54% dengan kualifikasi/predikat **sangat baik/sangat layak** kesesuaian tata letak gambar dengan teks

tingkat kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan media pada media video pembelajaran sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran., sehingga media ini **tidak perlu direvisi**.

e) Uji Coba Kelompok Kecil.

Setelah melalui tahap uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 14 orang siswa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan oleh dua belas orang siswa ini tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan, baik fisik maupun non-fisik, termasuk juga dari segi teknis pengoperasian. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi pap tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 92.24% dengan kualifikasi/predikat **sangat baik/sangat layak** kesesuaian tata letak gambar dengan teks, tingkat kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan media pada media video pembelajaran sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. sehingga media ini **tidak perlu direvisi**.

f) Uji Coba Lapangan.

Setelah melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yang melibatkan 28 orang siswa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 88.34% dengan kualifikasi/predikat **baik/ layak** kesesuaian tata letak gambar dengan teks, pada media video pembelajaran sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran., sehingga media ini **tidak perlu direvisi**.

2) Revisi Pengembangan Produk.

Pada sub bab ini dipaparkan mengenai revisi produk media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan siswa sebagai responden. Revisi produk dipaparkan secara berurutan mulai dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba lapangan. Berikut ini adalah pemaparan revisi produk media video pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, media

video pembelajaran mencapai tingkat pencapaian sangat baik, sehingga tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian dari ahli desain pembelajaran saat tahap uji coba ahli desain pembelajaran, produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat pencapaian baik,

Sehingga tidak perlu direvisi. Tetapi berdasarkan saran yang diberikan, dipandang perlu untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan tidak adanya saran untuk melakukan revisi terhadap produk media video pembelajaran. Tiga orang siswa yang ditunjuk sebagai responden tidak memberikan komentar. Maka dari itu, pada uji coba perorangan tidak dilakukan revisi terhadap produk media video pembelajaran.

3) Pembahasan Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran. Media ini terlebih dahulu dinilai oleh beberapa ahli, seperti ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah mendapatkan review/penilaian dari para ahli, media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan, selanjutnya media ini di uji cobakan di SD Negeri 08 Mandeh. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan, dapat diketahui kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk **baik/layak**. Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Media yang berada pada tingkat pencapaian baik tidak perlu direvisi. Akan tetapi berdasarkan tanggapan para ahli dan siswa pada saat uji coba produk, perlu dilakukan beberapa perbaikan komponen media sesuai dengan masukan yang diberikan demi kesempurnaan media yang dihasilkan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator dan baha ajar yang dirumuskan serta sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu bahasa yang digunakan sudah sederhana, singkat dan jelas yang berguna untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Media Pembelajaran juga sudah didesain semenarik mungkin agar siwa tidak merasakan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tervalidasi ahli dan menarik.

Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal kemudian dilakukan validasi oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan media video animasi berbasis model sequenced di kelas IV UPT.SDN 08 Mandeh sebanyak 28 siswa.

Rekomendasi

Adapun saran yang ingin disampaikan terkait pengembangan media video animasi ini, yaitu :

1. Kepala Sekolah

Sekolah sebagai penyelenggara pilar pendidikan, hendaknya mampu mengimplementasikan peraturan resmi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran terutama pengimplementasian kurikulum 2013, sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal.

2. Guru.

Dalam pemanfaatan media ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan, sehingga tidak dijadikan satu-satunya media video animasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media ini juga perlu didukung oleh sarana pendukung seperti komputer dan infocus. Peran guru juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi tambahan yang tidak ada pada media ini karena guru memegang peran penting dalam memotivasi belajar siswa dalam kelas.

3. Siswa.

Media video animasi pembelajaran ini dikembangkan dalam pembelajaran tentang materi keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala UPT.SDN 08 Mandeh Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan, yang telah memberikan izin melakukan penelitian yaitu Bapak Asman S.Pd.,SD. dan Bapak Joni Pebrinaldi, S.Pd sebagai Wali Kelas IV di UPT.SDN 08 Mandeh.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, R. (2017). The Development of Integrated Learning Based Students' Book to Improve Elementary School Students' Competence. *Unnes Science Education Journal*, 6(2), 1586–1592.

Aulia, C. R., & Marlina, M. (2019). Efektivitas Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Snack Bouquet Pada Anak Tunarungu. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 1045–1051.

Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansuridin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.29210/129400>.

Devialita, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Buku Siswa Pelajaran IPA Terpadu Model Sequenced dengan Tema Sistem Adaptasi Tubuh Manusia Pada Suhu Terhadap Aspek Keterampilan Peserta didik SMPN 8 Padang Universitas Negeri Padang Keterangan Pembimbing. 11(2), 81–88.

Günthardt, B. F., Hollender, J., Hungerbühler, K., Scheringer, M., Bucheli, T. D., Monjlat, N., Carretero, M., عباس, •, خضير شراد الفتاح عبد التميمي, Implicada, P., La, E. N., Fairstein, G. A., Monjlat, N., Monjlat, A., Daniela, U. De, Sociales, C., Virtual, C., Motivación, C., Sociales, C., Bello Garcés, S., ... Motivaci, L. (2018). No Title نهري لمياه وبكتيرية بيئية دراسة. *Director*, 15(29), 7577–7588.

<https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones>

[jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_Los_estudios_sobre_el_cam_bio_conceptual_](https://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_Los_estudios_sobre_el_cam_bio_conceptual)

Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Marlina. (2019). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. 1–58.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.

Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



Tema, P. P., Nurman, V., Ramadhani, R.,
Wahyugi, R., & Fitria, Y. (2020). *SEJ*
(*School Education Journal*) Vol. 10 No. 2
Juni 2020. 10(2), 174–184.

Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020).
Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe
Sequenced Berbantu Media Puzzle Terhadap
Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan
Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24938>.