

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *power director* di sekolah dasar yang valid dan praktis. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi yaitu materi keragaman sosial budaya masyarakat yang terdapat pada tema 3 (makanan sehat) subtema 1 (bagaimana tubuh mengelola makanan). Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

4.1.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah dalam menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran. Produk media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar ini dikembangkan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu; (1) analisis (*analyze*) dilakukan dengan menganalisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik dan analisis kearifan lokal. (2) perancangan (*design*), menjelaskan tentang spesifikasi produk yang akan dibuat. (3) pengembangan (*development*), menjelaskan hasil penilaian produk oleh validator serta memaparkan saran dan masukan dari validator, pada tahap ini juga memaparkan hasil penilaian oleh ahli praktisi (guru) serta wawancara bersama peserta didik. (4) implementasi (*implementation*), tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang dikembangkan dengan melakukan uji coba terhadap kelompok kecil kelompok besar. (5) evaluasi

(*evaluation*), memberikan evaluasi antar tahap serta evaluasi kepraktisan produk yang dihasilkan.

1.1.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam prosedur pengembangan. Pada tahap ini dilakukan 4 analisis meliputi: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis terhadap kearifan lokal.

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V SDN 243/VI Bungo Tanjung I, diperoleh informasi bahwa guru telah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun media yang sering digunakan yaitu media yang telah tersedia di sekolah seperti buku paket dan LKS. Penggunaan media berbasis teknologi seperti video animasi jarang digunakan karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran serta keterbatasan kemampuan guru dalam membuat sendiri media pembelajaran video animasi.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menambah minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran karena dalam media pembelajaran video animasi memuat karakter animasi dan tampilan menarik yang disukai peserta didik kelas V sekolah dasar.

2. Analisis Kurikulum

Tahap ini peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di SDN 243/VI Bungo Tanjung I. Sekolah dasar tersebut menggunakan kurikulum 2013. Perangkat yang digunakan guru yaitu buku guru dan buku siswa yang digunakan sebagai pedoman dalam mengajar. Sebelum menyiapkan dan mengembangkan media

pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal, diperlukan tahapan KD dan indikator agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013.

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi

Kompetensi Dasar PPKN	Indikator	Materi Pokok
3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar	Keragaman sosial budaya yang ada di masyarakat
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan. 4.3.2 Membuat gambar yang menjelaskan keragaman.	

Berdasarkan Tabel 4.1 indikator dalam setiap kompetensi dapat diintegrasikan kedalam media pembelajaran video animasi yang tergabung secara sistematis dan tematik sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Umumnya usia peserta didik pada kelas V sekolah dasar yaitu berkisar 10-11 tahun. Jean Piaget menyebutkan bahwa pada usia 7-11 tahun yaitu dengan tahap operasional konkret, hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir peserta didik yang lebih konkret. Pada tahap ini peserta didik masih memandang sesuatu secara nyata, peserta didik usia ini akan kesulitan dalam mencerna informasi yang bersifat abstrak. Sebagai seorang guru harus bisa memahami berbagai karakteristik peserta didik. Hal ini agar memudahkan dalam melakukan proses mengajar. Tahap operasional konkret pada kelas V sekolah dasar mengharuskan guru mengajar gambaran contoh yang jelas, sehingga bisa mengajarkan dengan hal yang nyata (bukan sekedar membayangkan) sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dapat dijelaskan bahwa peserta didik kelas V membutuhkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal yang konkret dimana peserta didik sudah dapat mengembangkan pikiran logis tetapi dibantu dengan kegiatan pembelajaran yang nyata yang dapat menarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dari segi kognitif, psikologi, sosial maupun fisik. Dengan menggunakan media video animasi akan membuat peserta didik yang kurang minat menjadi semangat dan senang serta menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena dalam penyajian media pembelajaran video animasi menggunakan karakter animasi serta pembahasan dalam video dapat mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Analisis Terhadap Kearifan Lokal

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu masyarakat yaitu ketua RT 02 RW 4 Desa Perentak Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin, Jambi terkait dengan makanan khas Merangin yaitu “Gelamai” dimana makanan ini dibuat dengan bahan dasar beras pulut, kelapa dan gula pasir yang merupakan makanan khas daripada daerah kota Bangko, Merangin, Jambi. Gelamai ini bentuknya seperti dodol dengan tekstur lebih kenyal dan wanginya yang khas dan bahkan sudah terkenal di luar daerah Jambi sebagai oleh-oleh. Saat ini merebaknya makanan asing yang siap saji, telah menggeser selera publik makanan tradisional. Makanan tradisional sebagai produk budaya terkait dengan produk kearifan lokal mestinya perlu dijaga kelestariannya juga strategi pemasarannya agar berkembang. Berdasarkan penjelasan diatas bahwasannya kearifan lokal yang ada di Merangin

yaitu “gelamai” dapat memberikan peran penting terhadap pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media video animasi.

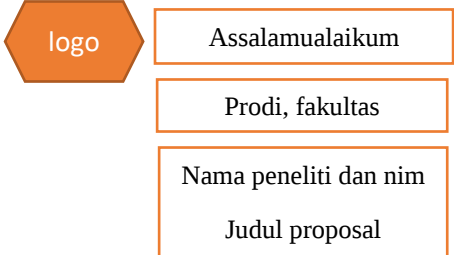
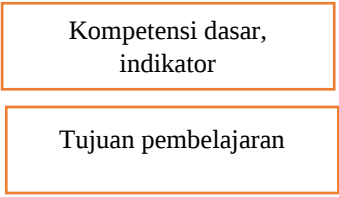
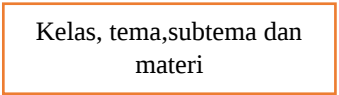
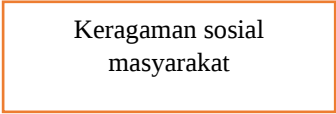
1.1.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perencanaan peneliti mulai merancang media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

1. *Storyboard Produk*

Setelah menentukan format yang akan digunakan pada tahap desain, berikut *storyboard* atau rancangan yang dibuat untuk media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di sekolah dasar.

Tabel 4.2 Tabel Rancangan *Storyboard* Media pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi *Power Director* di Sekolah Dasar

Pembukaan 	Keterangan: Pada halaman video pertama terdapat pengucapan salam Logo Universitas, Prodi, Tulisan prodi, fakultas dan universitas serta nama dan nim judul proposal Durasi: 0:14
	Keterangan: Penyampaian KD, indikator dan tujuan pembelajaran Durasi: 0:16 s/d 0:22
	Keterangan: Kelas, tema, subtema dan Materi Durasi: 0:23 s/d 0:29
Isi 	Keterangan: Penjelasan mengenai keragaman sosial budaya masyarakat. Penjelasan dan menampilkan beberapa rumah adat, tari tradisional, baju adat dan alat musik tradisional. Durasi: 0:36 s/d 5:00

Faktor keberagaman	Keterangan: Penjelasan faktor penyebab keberagaman Durasi: 5:03 s/d 5:50
Manfaat keragaman budaya	Keterangan: Penjelasan manfaat keragaman budaya Durasi: 5:51 s/d 6:19
Cara menghargai keragaman	Keterangan: Penjelasan cara menghargai keragaman budaya Durasi: 6:20 s/d 7:56
Kearifan lokal	Keterangan: Penjelasan mengenai kearifan lokal Durasi: 8:00 s/d 9:13
Penutup Jangan lupa belajar di rumah wassalamualaikum	Keterangan: Perintah untuk belajar di rumah dan ucapan terimakasih Durasi: 9:16 s/d 9:34

Storyboard yang telah dirancang akan menjadi produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *power director* di sekolah dasar.

2. Prototipe

Setelah melakukan rancangan berupa *storyboard* selanjutnya akan dilakukan sebuah rancangan produk berupa prototipe media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di sekolah dasar.

Tabel 4.3 Prototipe Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi Power Director di Sekolah Dasar

No.	Visual	Keterangan
1.	 Tampilan Aplikasi Power Director	Desain yang dipakai peneliti dalam pengembangan ini dengan menggunakan aplikasi <i>power director</i> yang berfungsi sebagai mengedit video, merekam suara, dapat menampilkan karakter animasi serta tulisan yang digunakan adalah <i>cantora one</i> , <i>Fenix</i> , <i>bigshot one</i> , <i>fredoka one</i> , <i>galdeano</i> , <i>tauri</i> , <i>squada one</i> , <i>d-din</i> .
2.	 cover depan dan cover belakang media pembelajaran video animasi	Cover media pembelajaran video animasi yang terdiri dari keterangan nama jurusan, fakultas, universitas, dan judul pengembangan media yang akan digunakan. Pada cover video terdapat animasi guru yang sedang menjelaskan. Warna yang bercocok didesain untuk menarik minat peserta didik agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu terdapat media video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi <i>power director</i> yang dilihatnya. Jenis huruf yang digunakan adalah <i>cantora one</i> , <i>Fenix</i> , <i>bigshot one</i> , <i>fredoka one</i> , <i>galdeano</i> , <i>tauri</i> , <i>squada one</i> , <i>d-din</i> yang bervariasi dengan maksud dan tujuan agar mempermudah peserta didik proses pembelajaran.
3.		Penyampaian kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran 3 materi keragaman sosial budaya masyarakat. Jenis tulisan yang digunakan <i>cantora one</i> yang mudah dibaca peserta didik. Penyampaian KD diiringi musik pengiring yang dapat menambah keceriaan media pembelajaran video animasi.
4.		Pada tampilan tujuan pembelajaran jenis tulisan yang digunakan yaitu <i>cantora one</i> yang mudah dibaca dan diiringi musik pengiring yang dapat menambah keceriaan media pembelajaran video animasi.

5.		Tampilan selanjutnya yaitu penyampaian kelas, tema, subtema, pembelajaran, muatan dan judul materi.
6.		Penjelasana materi pembelajaran Pkn tentang keragaman sosial masyarakat. Jenis huru yang digunakan yaitu <i>fenix</i> yang mudah dibaca peserta didik.
7.		Penyampaian materi keragaman budaya masyarakat yang terdiri dari rumah adat, tari daerah, baju adat, dan alat musik tradisional.
8.		Penjelasan tentang kearifan lokal makanan tradisional yaitu gelamai. Jenis huruf yang digunakan <i>galdeano, squado one</i> .
9.		Penyampaian pemberian motivasi kepada peserta didik.

10.		Penyampaian ucapan terima kasih diiringi musik
-----	---	--

4.1.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Spesifikasi desain yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di sekolah dasar menggunakan aplikasi *Power Director* dengan berbantuan laptop dan *handphone*. Produk media pembelajaran video animasi yang dihasilkan perlu adanya validasi oleh tim ahli praktisi. Setelah dilakukan validasi dan media pembelajaran video animasi dikatakan valid atau dapat digunakan maka perlu adanya ujicoba kelompok kecil dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan dari produk yang dikembangkan.

1. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Media pembelajaran video animasi yang sudah disusun pada tahap desain selanjutnya menuju ke tahap validasi yang bertujuan untuk menilai kevalidan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi yang sudah disusun akan dilihat dan dinilai oleh dosen validator sesuai bidang pendidikan dengan tingkat Pendidikan Magister (S2). Validator bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi. Hasil validasi dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Tahap validasi dilakukan secara berulang-ulang sampai produk dinyatakan sampai ditingkat valid.

1) Validasi Media

Tahap validasi ahli media pada produk pengembangan ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi yaitu Ibu Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd. merupakan dosen yang memiliki pengalaman dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keahliannya dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* disekolah dasar yang telah dikembangkan dilakukan validasi sebanyak 2 kali hingga produk yang dikembangkan dikatakan layak atau valid untuk diuji cobakan tanpa revisi oleh validator ahli media.

2) Validasi Materi

Tahap validasi ahli materi pada produk pengembangan ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi sebagai validator yaitu Ibu Suci Hayati, S.Pd., M.Pd. merupakan dosen yang memiliki pengalaman dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keahliannya dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* disekolah dasar yang telah dikembangkan dilakukan validasi sebanyak 2 kali hingga produk yang dikembangkan dikatakan layak atau valid untuk diuji cobakan tanpa revisi oleh validator ahli materi.

2. Revisi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Setelah media pembelajaran video animasi divalidasi oleh tim ahli, maka pada tahap ini peneliti mendapatkan hasil yang mana soal yang valid dan mana yang tidak valid. Kemudian peneliti akan melakukan analisis kembali mengapa terdapat media pembelajaran video animasi yang kurang valid, serta menganalisis faktor yang terbentuk, maka peneliti akan memperbaiki produk sesuai dengan saran dan

komentar dari validator. Jika valid maka peneliti tidak perlu untuk merevisi produk media pembelajaran video animasi tersebut dan akan melakukan ujicoba produk.

3. Ujicoba Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Ujicoba produk dilakukan kepada kelompok kecil dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 orang. Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan dari produk yang dikembangkan. Ujicoba kelompok kecil dilakukan di kelas V SDN 243/VI Bungo Tanjung. Pada ujicoba kelompok kecil peneliti memilih 6 peserta didik dengan tingkat prestasi yang berbeda yaitu: 2 peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, 2 peserta didik yang memiliki kemampuan sedang, dan 2 peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Setelah dilakukan uji kelompok kecil kekurangan yang didapat dari ujicoba kelompok kecil dapat menjadi perbaikan atau revisi sebelum dilakukan ujicoba kelompok besar.

1) Hasil Ujicoba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi, peneliti melakukan wawancara kepada 6 peserta didik yang menjadi subjek ujicoba untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan pada pembelajaran 3 materi keragaman sosial budaya masyarakat di kelas V Sekolah Dasar pada tanggal 22-23 Februari 2023. Berikut kegiatan proses peserta didik dalam melihat video pembelajaran pada saat ujicoba kelompok kecil.



Gambar 4.1 Ujicoba Kelompok Kecil

Berdasarkan ujicoba kelompok kecil pada gambar di atas yang telah dilaksanakan, peneliti mendapat respon positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi agar lebih menyenangkan.

4.1.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan di SDN 243/VI Bungo Tanjung I untuk mengetahui kepraktisan produk dari guru dan peserta didik. Tahap ujicoba dilakukan dengan tahap ujicoba kelompok besar yang dilakukan di kelas V dengan jumlah 23 peserta didik.

4.1.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran video animasi dilakukan evaluasi dan revisi pada tiap tahap sampai media pembelajaran video animasi dinyatakan benar-benar valid. Perbaikan pada setiap tahapan membuat peneliti melakukan revisi pada tiap proses hingga produk media pembelajaran video animasi dapat dikatakan layak.

4.1.2 Validitas Produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Produk media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dikatakan valid jika berada pada kategori valid dalam kriteria validasi media dan validasi materi.

1. Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan validasi ahli media kepada validator sebanyak 2 kali hingga produk yang dikembangkan dikatakan valid oleh validator untuk diuji cobakan. Validasi media dilakukan oleh Ibu Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd beliau merupakan salah satu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan memiliki pengalaman dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keahliannya dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Validasi media dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 10 Februari 2023 dan tahap kedua dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023 terdapat pada (lampiran 10). Berikut penyajian rekapitulasi hasil penilaian validasi media:

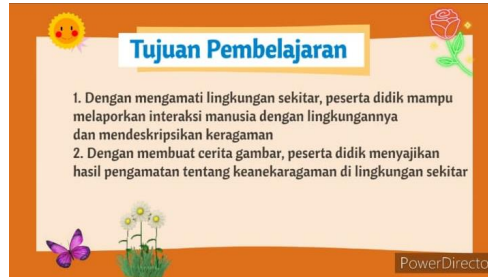
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Media	Skor	
	Tahap I	Tahap II
Persentase skor	93,3%	100%
Keterangan	Sangat Valid	Sangat Valid

Hasil validasi tahap I oleh ahli media diperoleh skor persentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”. Namun dalam hal ini masih terdapat saran perbaikan oleh validator terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Pada validasi pertama terdapat komentar dan saran yang mendukung dalam revisi produk, yaitu:

- 1) Pada bagian pembukaan belum terdapat tujuan pembelajaran, sehingga validator menyarankan untuk menambahkan tujuan pembelajaran dalam video animasi.

Revisi dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Penambahan Tujuan Pembelajaran

- 2) Pada bagian materi, gambar tampilan dirubah sesuai dengan tari sekapur sirih.

Revisi dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini:



(a) Gambar sebelum di revisi



(b) Gambar sesudah di revisi

Gambar 4.3 Tampilan Tari Sekapur Sirih yang sesuai

- 3) Pada bagian materi, validator menyarankan untuk ditambahkan gambar yang nyata untuk baju adat yang animasi. Revisi dapat dilihat pada gambar 4.4 yaitu:



(a) Gambar sebelum di revisi



(b) Gambar sesudah di revisi

Gambar 4.4 Penambahan gambar yang nyata

- 4) Pada bagian materi, validator menyarankan gambar pada bagian baju adat diperbesar. Revisi dapat di lihat pada gambar 4.5 yaitu:



a) Gambar sebelum di revisi



b) Gambar setelah di revisi

Gambar 4.5 Perbesar gambar Baju Adat

Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media. Setelah direvisi, video animasi kembali diserahkan kepada ahli media beserta angket penilaian sehingga didapatkan hasil validasi tahap kedua.

Hasil validasi tahap kedua diperoleh dengan presentase 100%. Kesimpulan dari hasil validasi ini adalah video pembelajaran animasi layak untuk diproduksi tanpa revisi karena sudah dalam kategori “sangat valid”.

2. Validasi Materi

Peneliti melakukan validasi materi kepada validator sebanyak 2 kali hingga produk yang dikembangkan dikatakan valid untuk diuji cobakan tanpa revisi. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Suci Hayati, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan memiliki pengalaman dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keahliannya dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Validasi materi dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 08 Februari 2023 dan tahap kedua dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023 terdapat pada (lampiran 11). Berikut penyajian rekapitulasi hasil penilaian validasi materi:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi

Validasi Materi	Skor	
	Tahap I	Tahap II
Persentase Skor	82,14%	100%
Keterangan	Sangat Valid	Sangat Valid

Hasil validasi tahap I diperoleh skor persentase 82,14 % dengan kategori “sangat valid”. Namun, dalam hal ini masih terdapat komentar dan saran oleh validator terkait materi pembelajaran yang dikembangkan. Pada validasi pertama terdapat komentar dan saran yang mendukung dalam revisi produk, yaitu:

1) Pada bagian pembuka belum terdapat KD dan indikator. Sehingga validator menyarankan untuk melampirkan KD dan indikator dalam video yang sedang dirancang. Revisi dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menelaah keragaman Sosial Budaya Masyarakat	3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan
	4.3.2 Membuat gambar yang menjelaskan keragaman

Gambar 4.6 penambahan KD dan Indikator

2) pada bagian pembuka ditambahkan tujuan pembelajaran. Sehingga validator menyarankan untuk melampirkan tujuan pembelajaran dalam video yang sedang dirancang. Revisi dapat dilihat pada gambar 4.7



Tujuan Pembelajaran
1. Dengan mengamati lingkungan sekitar, peserta didik mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan keragaman
2. Dengan membuat cerita gambar, peserta didik menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar

Gambar 4.7 Penambahan Tujuan Pembelajaran

Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi. Setelah direvisi, video animasi kembali diserahkan kepada ahli materi beserta angket penilaian sehingga didapatkan hasil validasi tahap kedua. Hasil validasi tahap kedua diperoleh dengan persentase 100%. Kesimpulan dari hasil validasi ini adalah video animasi layak diujicobakan tanpa revisi karena sudah dalam kategori “sangat valid”.

4.1.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Kepraktisan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran untuk melihat kekurangan dan kelebihan produk pada pembelajaran 3 subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan tema 3 makanan sehat dengan melakukan ujicoba kelompok kecil. Setelah dilakukannya revisi pada kekurangan produk yang didapat melalui ujicoba kelompok kecil, maka langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

1. Ujicoba Kelompok Besar

Ujicoba pada kelompok besar dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023 dengan seluruh peserta didik yang berjumlah 23 peserta didik di kelas V SDN 243/VI Bungo Tanjung I. Ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan pada penerapan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran video animasi yang telah dirancang dan dibuat. Berikut kegiatan ujicoba kelompok besar.





Gambar 4.8 Kegiatan Ujicoba Kelompok Besar

Berdasarkan ujicoba kelompok besar yang telah dilaksanakan, peneliti mendapat respon positif dari peserta didik dan guru. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan, peneliti melakukan proses wawancara kepada peserta didik dengan berpedoman pada angket respon peserta didik.

2. Hasil Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran video animasi menarik untuk dipelajari karena terdapat banyak warna serta gambar bergerak, media video animasi menyajikan gambar, tulisan, jelas serta mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Peserta didik mengatakan bahwa tampilan media pembelajaran video animasi sudah bagus dan menarik peserta didik untuk segera membuka media pembelajaran video animasi, warna-warna yang ada pada media pembelajaran video animasi sudah sesuai, menarik dan bervariasi. Berdasarkan hasil observasi serta hasil wawancara peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berada pada kategori praktis (terdapat pada lampiran 13).

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Oleh Peserta Didik

Indikator	Skor
Materi	90,5%
Ketertarikan	98%
Kualitas video animasi	96,3%
Rata-rata	94,9%
Keterangan	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.6 hasil ujicoba persepsi peserta didik di SDN 243/VI Bungo Tanjung I diperoleh aspek materi yaitu 90,5% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Persentase hasil respon peserta didik berdasarkan aspek ketertarikan adalah sebesar 98% dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan aspek kualitas video animasi diperoleh sebesar 96,3% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil dari akumulasi kepraktisan peserta didik diperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 94,9% dengan kategori “sangat valid”.

3. Hasil Kepraktisan Oleh Guru

Hasil analisis respon guru setelah dilakukan proses pembelajaran pada penggunaan media pembelajaran video animasi. Responden pengisian angket oleh bapak WS yang merupakan guru kelas V (terdapat pada lampiran 12).

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Oleh Guru

Indikator	Skor
Materi	75%
Ketertarikan	83,3%
Kualitas penggunaan <i>software power director</i>	81,25%
Kualitas video animasi	66,6%
Rata-rata	76,5%
Keterangan	Valid

Berdasarkan uji coba respon guru pada tabel 4.9 tersebut didapatkan persentase pada aspek materi yaitu 75 % dan dapat dikatakan masuk dalam kategori “valid”. Persentase yang sama diperoleh pada aspek ketertarikan yaitu sebesar 83,3% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan pada aspek Kualitas penggunaan *software power director* didapatkan sebesar 81,25% dalam

kategori “valid”. Kemudian pada aspek kualitas video animasi sebesar 66,6% dalam kategori “valid”. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran sebesar 76,5% dengan kategori “valid”.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Prosedur Pengembangan

Perangkat pembelajaran berupa media video animasi dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*). Model ADDIE dipilih karena lebih sederhana, teratur, dan banyak digunakan dalam membuat produk secara efektif. Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan yaitu model ini memiliki langkah-langkah yang mudah dan sederhana, sehingga memiliki struktur yang sistematis, model ini dapat digunakan pada berbagai macam produk pengembangan dan dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan tiga kompetensi yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu, konsep model ADDIE jelas dan mudah diterapkan serta model ini sesuai dengan pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal dimana setiap tahapnya dilakukan revisi untuk bisa menghasilkan produk yang baik (Ponza, dkk 2018).

Analisis kurikulum diperoleh data bahwa SDN 243/VI Bungo Tanjung I menggunakan kurikulum 2013. Oleh karena itu peneliti menyesuaikan materi dalam video dengan indikator pada muatan Pkn. Pada analisis kebutuhan, diketahui bahwa pada kelas V diperlukan media video animasi agar peserta didik tertarik

dalam mengikuti pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* atau perancangan. Tahap ini yakni mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media video seperti laptop, aplikasi *power director*, RPP dan dokumen pendukung lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Pribadi, Benny A. (2014: 23) bahwa desain ditujukan dengan melihat konten isi media pembelajaran video animasi yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013. Tahap ketiga yaitu pengembangan, yakni pembuatan video dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan validasi media oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli praktis sebelum masuk pada tahap ujicoba. Untuk melihat kevalidan media video menggunakan angket validasi media, validasi materi serta kevalidan kepraktisan oleh guru menggunakan pernyataan positif dengan skor yang diberikan berupa sangat valid dengan skor 4, valid dengan skor 3, kurang valid dengan skor 2, tidak valid dengan skor 1. Penilaian kevalidan media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktis oleh guru. Masukan dan saran dari validator akan menjadi perbaikan untuk membuat produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan kevalidan kepraktisan guru maka produk di ujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah peserta didik yang diikutsertakan yaitu 6 orang. Ujicoba kelompok kecil dilakukan untuk melihat kepraktisan produk melalui penilaian respon peserta didik. Pemilihan peserta ujicoba kelompok kecil mengikuti kategori 2 orang peserta didik dengan kemampuan kognitif tinggi, 2 orang dengan kemampuan kognitif sedang dan 2

orang dengan kemampuan kognitif rendah. Untuk mengetahui kategori tersebut, peneliti mengkomunikasikan dengan wakil kelas.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, yakni produk yang dikembangkan diimplementasikan atau diujicoba kelompok besar. Ujicoba kelompok besar dilakukan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 23. Tahap terakhir yaitu evaluasi pada setiap langkah pada model ADDIE yaitu melihat pada setiap tahap berdasarkan model. Pada tahap analisis, evaluasi dilakukan dengan menyesuaikan tampilan dan isi media video animasi dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Pada tahap perancangan evaluasi dilakukan dengan membuat produk dan menyesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan setelah melakukan validasi produk oleh validator ahli media, materi dan praktisi. Saran dan komentar dari validator akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan produk. Pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan setelah melakukan ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Tanggapan dan respon dari peserta didik akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan produk. Evaluasi adalah evaluasi yang dilakukan setelah semua tahap pengembangan selesai. Pada evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan setelah melalui ujicoba.

4.2.2 Tingkat Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan

Lokal

Validasi media video animasi dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli praktisi. Validasi media pembelajaran melalui 2 tahapan. Pada tahap awal perolehan yaitu 93,3%, namun terdapat beberapa komentar dan saran untuk perbaikan produk sebelum diujicoba di lapangan.

Komentar dan saran mengenai media yaitu tambahkan tujuan pembelajaran dan mengganti gambar tari sekapur sirih yang sesuai. Selanjutnya validator menyarankan untuk cari gambar yang nyata untuk baju adat yang animasi dan perbesar gambar bagian baju adat agar terlihat jelas oleh peserta didik. Tahap kedua validasi media memperoleh 100% dengan kategori “sangat valid”. Tidak ada komentar dan saran dari validator ahli media sehingga produk media video animasi layak diujicoba lapangan tanpa revisi.

Validasi materi pembelajaran melalui 2 tahapan. Pada tahap awal perolehan yaitu 82,14% dengan kategori “sangat valid”, namun terdapat beberapa komentar dan saran untuk perbaikan produk sebelum diujicoba dilapangan. Komentar dan saran mengenai materi yaitu lampirkan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran untuk melihat kesesuaian materi dengan kurikulum untuk pertemuan berikutnya. Selain itu validator juga menyarankan sebaiknya KD, indikator dan tujuan pembelajaran dimasukan kedalam video yang sedang dirancang agar peserta didik dapat melihatnya. Tahap kedua validasi materi memperoleh 100% dengan kategori “sangat valid”. Dengan demikian setelah direvisi media pembelajaran yang berbentuk video animasi sudah sesuai dengan muatan PKN di sekolah dasar layak diujicoba dilapangan tanpa revisi.

Validasi praktisi dilakukan oleh wali kelas V, validasi bersama wali kelas V dilakukan dengan 1 tahap dengan perolehan 75% dan dapat dikatakan masuk dalam kategori “valid”. Persentase yang sama diperoleh pada aspek ketertarikan yaitu sebesar 83,3% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan pada aspek kualitas penggunaan *software power director* didapatkan sebesar 81,25% dalam kategori “valid”. Kemudian pada aspek kualitas video animasi sebesar 66,6%

dalam kategori “valid”. Tidak terdapat komentar dan saran dari validator sehingga produk pengembangan media pembelajaran video animasi layak diujicoba tanpa revisi. Menurut Puspita, dkk, (2017) media pembelajaran video animasi yang valid atau sangat valid merupakan ukuran untuk mengukur data. Makna valid atau sangat valid bermakna bahwa media pembelajaran video animasi yang diukur layak digunakan.

4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal

Setelah media divalidasi oleh validator, selanjutnya media pembelajaran video animasi diujicobakan pada kelompok kecil serta kelompok besar untuk melihat kepraktisan produk. Ujicoba kelompok kecil melibatkan 6 orang peserta didik dengan kategori kemampuan kognitif tinggi, kemampuan kognitif sedang dan kemampuan kognitif rendah. Setelah melakukan ujicoba pada kelompok kecil, peneliti melakukan wawancara terhadap 6 orang peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa peserta didik sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tersebut. Peserta didik dengan kemampuan kognitif sedang dan rendah juga sangat bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan video yang ditampilkan. Menurut peserta didik media pembelajaran video animasi yang ditampilkan sangat bagus dan menarik karena menampilkan karakter animasi (kartun) serta dilengkapi musik. Selain itu, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena dilengkapi gambar bergerak dan contoh.

Setelah melakukan ujicoba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan ujicoba produk pada kelompok besar. Ujicoba kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan pengamatan saat ujicoba kelompok besar, diketahui bahwa peserta didik kelas V sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. penjelasan yang ditampilkan dalam media berkaitan dengan indra pendengaran dan pengelihatn yang digabung antara keduanya menjadi satu sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disampaikan dalam media video animasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (2021:15) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat dan bahan untuk perantara guru dalam menyajikan materi bertujuan untuk mempermudah pembelajaran.