

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin

Hasma Husna¹, Muhammad Guntur², Sukmawaty³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹hasmanusna18@gmail.com, ²muhammadguntur@iainpalopo.ac.id,

³sukmawaty@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman, (2) mengetahui rancangan video animasi pembelajaran siswa (3) mengetahui validitas pengembangan video animasi pembelajaran, (4) mengetahui praktikalitas pembelajaran video animasi tema organ tubuh manusia pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. (2) Rancangan video animasi pembelajaran di SDN 18 Maroangin terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi. (3) Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 93,75%, ahli media mendapat skor 83,75% dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak”. (4) Praktikalitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 97,73% masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 71,3% serta masuk dalam kriteria “praktis”.

Kata Kunci: Penelitian pengembangan, video animasi, nilai keislaman.

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guru guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Syarifuddin, 2012). Berdasarkan hasil observasi di SDN 18 Maroangin, terlihat bahwa pada proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan buku pelajaran saat mengajar dan siswa dominan mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang memberikan penjelasan. Dalam pembelajaran yang berlangsung, siswa di SD ini kurang

menunjukkan sikap-sikap aktif. Permasalahan tersebut muncul karena penggunaan metode dan media dalam pembelajaran yang kurang bervariasi dan guru dalam menjelaskan materi terpaku pada buku pegangan berdasarkan permasalahan di kelas 5, maka peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 5 yaitu siswa belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah media Video Animasi. Dengan media Video Animasi diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas, hanya saja sekolah ini juga belum mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada pelajaran IPA.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. IPA di sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Pembelajaran IPA bukan sekedar proses untuk mengetahui ilmu kehidupan saja, akan tetapi untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi permasalahan yang ada saat ini adalah mata pelajaran sains tidak diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman selama proses pembelajaran, materi pelajaran sains belum dilengkapi dengan penjelasan ayat-ayat Al-Qur'an, serta rencana pembelajaran belum terintegrasi Islam sains. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran IPA hanya berupa buku paket dan LKS, tidak dibantu dengan menggunakan media pembelajaran lainnya. Hal ini bisa membuat rasa keingintahuan siswa terhadap suatu materi berkurang. Selain itu kegiatan yang berupa hipotesis, observasi, klasifikasi, interpretasi, dan prediksi dalam proses pembelajaran belum diterapkan. Pembelajaran IPA yang berlangsung hanya dalam satu jalur disiplin ilmu, belum disinergikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan nilai-nilai keagamaan. Hal tersebut dikarenakan belum adanya buku sebagai bahan ajar yang diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan nilai-nilai keislaman.

Permasalahan lain yang terjadi di SDN 18 Morangin pada saat proses pembelajaran khususnya kelas 5 beberapa siswa suka merunding teman kelasnya, berbicara kotor menggunakan bahasa daerah dan kompleksitas permasalahan mengenai karakter siswa. Selain itu, SDN 18 Maroangin merupakan sekolah yang memiliki keragaman siswa dan tentunya dibekali dengan pengetahuan keagamaan di sekolah tersebut sesuai dengan agama masing-masing. Untuk mencegah permasalahan tersebut, perlu adanya penanaman nilai-nilai keagamaan di mulai dari usia sekolah dasar saat ini. Pendidikan di masa sekarang ini memerlukan adanya peran agama dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan siswa yang berakhlak baik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran IPA dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman yang bertujuan untuk membantu mengembangkan kemahiran berintegrasi, memberikan kekuatan pada ranah efektif, psikomotor, dan kognitif.

Dengan penggunaan media animasi akan mampu membuat keaktifan belajar siswa, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran

Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin.

Metode

Jenis penelitian ini ialah R&D (*Research and Development*) berupa video animasi, karena video animasi salah satu media yang dirasa efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, video animasi bisa membawa anak berimajinasin kedalam materi IPA yang abstrak dibentuk yang lebih konkrit. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Maroangin yang terletak di Desa Batu, Kec, Tellu Wanua, Kota Palopo. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil

Analisis Kebutuhan Produk dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dari hasil analisis pra peneliti di SDN 18 Maroangin dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan video animasi pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah masih menggunakan buku tanpa media pembelajaran lainnya sehingga cenderung bosan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait produk pengembangan yang ini dikembangkan.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dengan itu, peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran. Video animasi merupakan video yang memuat teks, gambar serta animasi didalamnya sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh siswa dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja. Selain itu, siswa dapat lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Rancangan Video Animasi Pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin

Rancangan video animasi dilakukan untuk merancang atau membuat desain suatu produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan video animasi pembelajaran pada pelajaran IPA tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin. Dalam membuat video animasi, desain media dan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pembuatan pengembangan produk.

a. Desain (*Design*)

Desain pengembangan Produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja didesain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media. Adapun desain dari video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman adalah sebagai berikut:

1) Peta Materi

Peta materi yaitu bagan atau alur materi yang ada pada video animasi pembelajaran. Peta materi bertujuan agar materi yang akan dimasukan di dalam media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun materi yang akan digunakan yaitu tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin.

2) Penyusunan Skenario

Penyusunan skenario adalah tahap awal sebelum memasuki tahap produksi. Naskah dalam pengembangan video animasi pembelajaran sama dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi dan audio. Isi darinaskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

Berikut adalah konsep desain awal dari video animasi pembelajaran yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut flowchart pada desain dari video animasi pembelajaran yang telah dibuat:



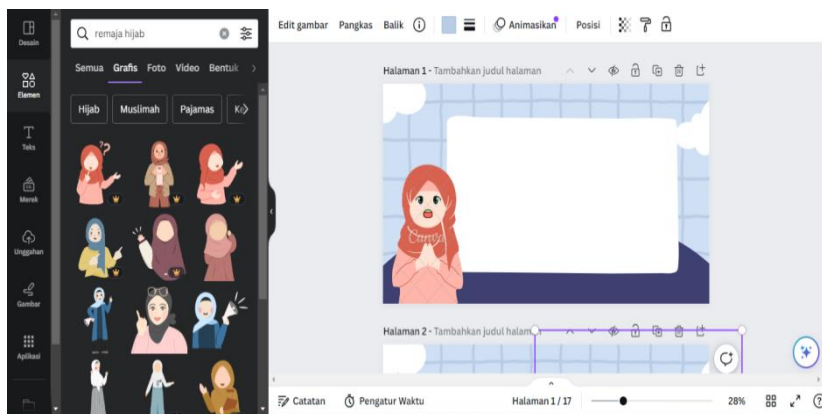
Gambar 1. Flowchart Desain Video Animasi Pembelajaran

b. Pengembangan (*Development*)

Setelah membuat konsep desain produk, selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran. Tapan ini yaitu pembuatan media pengembangan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan video animasi yaitu dimulai dengan produksi yang berpedoman pada skenario video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran. Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan *background* yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan *editing* dan koreksi terhadap video animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.

1) Pemilihan Karakter

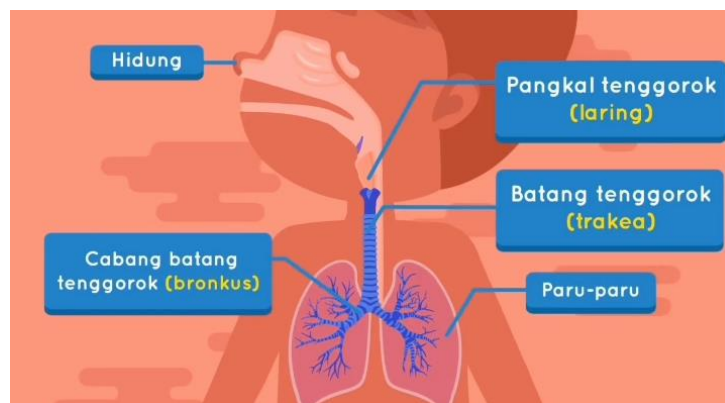
Pemilihan karakter bertujuan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai pengantar memasuki materi yang akan disampaikan.



Gambar 2. Pemilihan Karakter Video Animasi Pembelajaran

2) Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Materi pada video animasi yang dibuat yaitu Pelajaran IPA tema organ tubuh manusia serta terkandung nilai-nilai keislaman didalamnya. Berit ut adalah penambahan materi pada video animasi pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 3. Penambahan Materi Organ Pernapasan Manusia



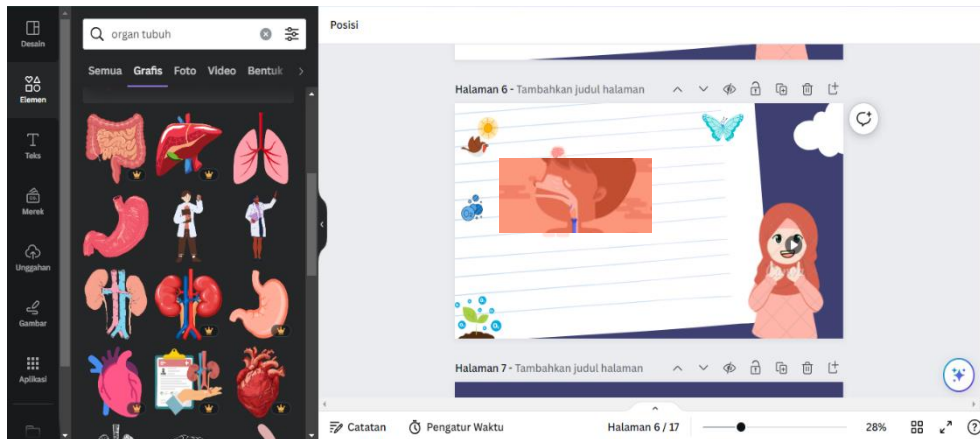
Gambar 4. Penambahan Materi Sistem Pernapasan pada Manusia



Gambar 4. Penambahan Ayat yang Berkaitan dengan Materi

3) Penambahan Animasi

Penambahan animasi disesuaikan dengan isi materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video animasi pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 5. Penambahan Animasi pada Video

Validitas pengembangan video animasi pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin

Setelah mengembangkan produk video animasi pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan video animasi pembelajaran. Hasil pengembangan video animasi yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *Likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Media pembelajaran yang di serahkan kepada validator adalah produk pengembangan video animasi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sendiri.

a. Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran IPA pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator kesesuaian, penjelasan dan kejelasan pada materi. Penilaian validasi materi pada produk video animasi ini dilakukan oleh dosen Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	19
2	Penjelasan	20
3	Kejelasan	6
Total Skor		45
Persentase		93,75%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 45$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{48} \times 100 \%$$

$$P = 93,75 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video animasi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman adalah 93,75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk pengembangan video animasi pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi serta tidak ada komentar pada angket penilaian.

b. Validasi Madia

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan vidioanimasi pembelajaranyang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator tampilan awal, tampilan desain isi, teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Penilaian validasi media dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.Tsebagai dosen validator. Berdasarkan hasil validasi pengembangan video animasi pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan awal	15
2	Tampilan desain isi	15
3	Teknik penyajian	22
4	Penyajian pembelajaran	15
Total Skor		67
Persentase		83,75
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 67$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 80$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{51}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{67}{80} \times 100 \%$$

P=83,75 %

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video animasi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman adalah 83,75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa produk pengembangan video animasi dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media. Adapun komentar penyajian video animasi terhadap validator ahli media sebelum di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T	<ul style="list-style-type: none"> - Integrasi nilai-nilai keislaman belum Nampak pada media - Tambahkan materi yang sesuai dengan integrasi nilai keislaman

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator media



Gambar 6. Revisi Ahli Media, Penambahan Penjelas Nilai-Nilai Keislaman

c. Validator Bahasa

Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk menilai hasil materi dalam produk pengembangan. Penilaian tersebut dilihat dari segi Bahasa yang digunakan dalam video animasi pembelajaran yang meliputi penggunaan Bahasa, penggunaan kalimat kata/kalimat, dan teknik penulisan. Penilaian validasi dilakukan oleh validator ahli Bahasa dosen IAIN Palopo yaitu Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	14
2	Kejelasan	11
3	Kemudahan	11
Total Skor		36
Persentase		90%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 36$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video animasi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman dari validasi Bahasa yaitu 90%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa produk pengembangan video animasi pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi dan tidak ada komentar pada angket penilaian.

1. **Praktikalitas Pembelajaran Video Animasi Tema Organ Tubuh Manusia pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin**

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah penilaian produk oleh beberapa validator yaitu praktikalitas penggunaan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Praktikalitas memiliki beberapa tahap yakni:

a. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi agar suatu produk dapat dimanfaatkan. Adapun uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin.

1) Analisis Praktikalitas Guru

Berikut hasil aktual dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru atas nama ibu Ridewanti Kaddas Paella S.Pd. dengan tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	23
2	Kejelasan	12
3	Kemudahan Penggunaan	8
Total Skor		44
Persentase		97,73%
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Hasil praktikalitas guru

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan video animasi pembelajaran dapat dihitung persentase praktikalitas sebagai berikut. Diketahui:

$$\begin{aligned} \Sigma \text{jumlahskor} &= 43 \\ N \text{ skor tertinggi} &= 44 \\ P &= \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \end{aligned}$$

$$P = \frac{43}{11 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{43}{44} \times 100 \%$$

$$P = 97,73 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari semua indicator yang dicantumkan dalam angket praktikalitas guru memperoleh jumlah skor presentase mencapai 97,73% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hasil penilaian guru yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan video animasi pembelajaran.

2) Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Hasil uji coba produk terhadap siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin menggunakan media pembelajaran video animasi pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap video animasi pembelajar yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Skor
1	Saya senang jika vidio animasi dilengkapi dengan teks	76
2	Saya senang jika vidio animasi banyak macam-macam warna	63
3	Saya mudah memahami vidio dari pada hanya gambar	73
4	Saya senang jika suara tokoh animasi lebih tinggi dibanding musik latar	73
5	Saya senang jika tampilan animasi itu menyajikan gerakan yang banyak	71
6	Saya senang jika setiap mengajar guru menggunakan vidio animasi	73
7	Saya bersemangat untuk belajar jika guru menggunakan vidio animasi	70

8	Saya senang jika tampilan vidio selalu tentang hal-hal yang baru	71
Total Skor		570
Skor Rata-rata		71,3
Kategori		Praktis

Sumber: Uji Coba Produk

Hasil penilaian dari uji coba produk terhadap pengembangan video animasi pembelajaran dapat dihitung persentase praktikalitas sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor rata-rata} = 71,3$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor rata-rata}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{71,3}{25 \times 4} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{71,3}{100} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = 71,3 \%$$

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan video animasi pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin memperoleh persentase yaitu 71,3% yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 berjumlah 25 orang serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “praktis” untuk uji coba produk.

b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dua jenis evaluasi ada pada tahap pengembangan paradigma ADDIE yaitu formatif dan sumatif. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap uji praksis dan uji validitas selesai, evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap langkah pertumbuhan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman yang dianggap sah oleh tim validator dan sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian.

Pembahasan

Pengembangan yang telah dilakukan peneliti ini menghasilkan produk berupa vidio animasi pembelajaran pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis mencakup analisis masalah dan analisis kebutuhan. Pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* termasuk dalam tahap desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan vidio pembelajaran yang telah dirancang kemudian masuk ketahap pengeditan seperti pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi disatukan dan dikembangkan. Setelah itu, tahap selanjutnya lembar validasi di berikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk dinilai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pragmatis kepada guru dan siswa pada tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman. Tahap evaluasi, di mana vidio animasi pembelajaran dapat digunakan setelah melewati uji validasi. Setelah proses tersebut selesai, peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam

mengajar serta membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran pada tema organ tubuh manusia.

Berdasarkan hasil kelayakan video animasi dari ahli materi mendapatkan skor 93,75% dari 12 pernyataan masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan video animasi dari ahli media mendapat skor 83,75% dari 20 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan video animasi pembelajaran oleh ahli bahasa mendapat skor 90% dari 10 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil praktikalitas guru mendapat skor 97,73% dari 11 pernyataan yang diberikan masuk dalam kriteria “sangat praktis” dan praktikalitas siswa mendapatkan skor 71,3% dari 8 pernyataan serta masuk dalam kriteria “praktis”. Media pembelajaran dapat dikatakan layak serta dapat diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$ (Mais, 2018). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran ini sangat layak dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Pengembangan video animasi pembelajaran secara keseluruhan layak dari segi ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktikalitas guru dan siswa dapat dikatakan layak untuk dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dea Safira dengan judul “Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas media digital video animasi berbasis *Powtoon* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan persentase skor 88,73%, 2) Kualitas media digital video animasi berbasis *Powtoon* dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis respon siswa kelompok kecil dengan nilai presentase skor 88,75%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media digital video animasi berbasis *Powtoon* pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran (Safira, 2022). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi pembelajaran di sekolah dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa serta penggunaan video animasi pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan saat proses belajar mengajar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman, yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video animasi pembelajaran tema organ tubuh manusia terintegrasi nilai-nilai keislaman pada siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kemudian rancangan video animasi pembelajaran di SDN 18 Maroangin terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi.

Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 93,75%, ahli media mendapat skor 83,75% dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan praktikalitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 97,73% masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 71,3% serta masuk dalam kriteria “praktis”.

Saran-saran yang diajukan mencakup saran yang diperlukan dalam rangka perbaikan produk video animasi pembelajaran, serta keperluan pengembangan produk media lebih lanjut. Saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut. Kemudian video animasi dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran *online* maupun *offline*. Video animasi diperuntukan bagi siswa kelas 5 SDN 18 Maroangin. Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media tersebut dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Cakupan materi pada video animasi pembelajaran dapat dikembangkan dan diperluas lagi.

Referensi

- Relis, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi Vol 1*,
- Fasyi, A. & Chusnul, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015, *Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*,
- Arikunto. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Mufarroh, A. & Atik. 2015. Implementasi pembelajaran tematik tema organ tubuh manusia sub tema cara hidup manusia, hewan dan tumbuhan kelas V di SD Islam Hj. Isriati Baiturrahman 01 Semarang tahun 2014/2015, *UIN Walisongo: Undergraduate thesis*
- Chanifudin. 2020. Integrasi Sains dan Islam Dalam Pembelajaran. *Asatiza Jurnal Pendidikan, vol. 1, No. 2*,
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media,
- Hapsari, E. & Agni. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik, *Jurnal Scholaria, Vol. 7, No. 1*,
- Sri, E. 2018. Pengembangan Ensiklopedia IPA Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 003 Enok Kecamatan Enok. *AL-AULIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman 4.1*,
- Fatimah. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Inkuiri di Kelas II Sdn 15 Segedong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*,
- Abdul, I. 2018. Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, Vol 3, No 2*,
- Ponza, J. R. & Putu. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Peserta didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa 6. No 1*
- Kementerian Agama RI Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama Islam Dan Pembinaan Syariah. 2012. *Al- Quran Dan Terjemahannya*. Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia
- Makhmudah, S. 2018. Hakikat Ilmu Pengetahuan dalam Perspektif Modern dan Islam. *ALMURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman 4.2*
- Sari, N. I. & Dwi. 2021. Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI, *UIN Raden Intan Lampung: Undergraduate thesis*

- Maman, R. 2019. *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Tangerang Selatan:Universitas Terbuka
- Safira,D. 2022. Pengembangan media digital video animasi berbasis powton pada pembelajaran tematik tema 1 Kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education, Vol 2 No. 2*
- Sutanta. 2019. *Anatomi Fisiologi Manusia*. Thema Publishing: Yogyakarta
- Tanjung, N. 2017. Manajemen sarana prasarana, *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan, vol.02, No. 01*
- Yanto, & Putra, D. I. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 19, No. 1*

-----Halaman ini sengaja dikosongkan! -----