

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR**

Risma Dwi Kolwatin¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220032@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Pemanfaatan video animasi *motion* diyakini dapat membantu meningkatkan pengetahuan konseptual siswa karena terdiri dari gabungan teks, warna, grafik, gerakan dan narasi membuat animasi *motion graphic* dapat mencapai indikator pemahaman konseptual yang terdiri dari menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi *motion graphic* pada materi tematik 8 kelas VI secara layak serta dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Metode pengembangan menggunakan model 4D (*four-d*) dengan empat tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Dalam melihat kelayakan video pembelajaran digunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi dan media serta siswa. Sedangkan pada peningkatan pengetahuan konseptual, dilakukan pretest dan posttest kemudian dihitung menggunakan penilaian N-gain. Sehingga dapat diperoleh peningkatan pengetahuan konseptual siswa. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* dikatakan layak dan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Sekolah dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual agar mudah diterima.

Kata Kunci: Video pembelajaran, Animasi *motion graphic*, Pengetahuan konseptual, Tematik.

Abstract

The use of motion animation video is believed to be able to help increase students' conceptual knowledge because it consists of a combination of text, color, graphics, movement and narration so that motion graphic animation can achieve indicators of conceptual understanding consisting of interpreting, giving examples, classifying, summarizing, drawing conclusions, comparing and explain. The purpose of this research and development is to produce motion graphic animation learning videos on class VI thematic material in an appropriate manner and to increase students' conceptual knowledge. The development method uses the 4D (*four-d*) model with four stages, namely, *define*, *design*, *develop*, *disseminate*. The feasibility test of learning videos used a questionnaire as a data collection instrument. Data analysis techniques used descriptive quantitative by analyzing quantitative data obtained from material and media experts and students. In increasing conceptual knowledge, pretest and posttest were carried out and calculated using the N-gain assessment. So that it can be obtained to increase students' conceptual knowledge. The development of motion graphic animation learning videos is said to be feasible and can increase students' conceptual knowledge. Schools can utilize motion graphic animation learning videos to help increase students' knowledge of conceptual material so that it is easily accepted.

Keywords: Learning videos, Motion graphic animations, Conceptual knowledge, Thematic.

Pendahuluan

Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran yang merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni pada pertumbuhan aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Interaksi antara guru dan siswa akan lebih efektif dengan adanya perantara media pembelajaran. Perkembangan media yang ada saat ini dipengaruhi dengan perkembangan teknologi. Perkembangan pendidikan di Indonesia dalam memanfaatkan teknologi kurang merata, hal tersebut disebabkan tidak sedikit wilayah di Indonesia yang tergolong sebagai wilayah terisolir dengan akses teknologi yang tidak memadai (Syamsuar & Reflianto, 2018).

Demi upaya memperbaiki mutu pendidikan nasional Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim meluncurkan program kampus mengajar. Program ini merupakan implementasi dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Hasil dari program kampus mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan ada tiga yaitu (1) Mengajar; (2) Membantu Adaptasi Teknologi; (3) Membantu Administrasi Sekolah dan Guru. Dengan adanya program merdeka belajar menjadi tumpuan akan adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dalam (Widiyono, Irfana, & Firdaus, 2021).

Studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dalam program kampus mengajar dengan guru kelas VI di SDN Teluk Dalam 11. Dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas VI menjelaskan bahwasannya sekolah menerapkan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya (Rusman, 2011). Menurut Bloom yang dikembangkan oleh Anderson

dan Krathwohl, tingkat pemahaman konseptual apabila ditinjau dari indikator pemahaman konseptual meliputi, kemampuan menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*) dalam (Fauziyah, Praherdhiono, & Ulfa, 2020).

Karakteristik pembelajaran tematik yang memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Permasalahan pembelajaran dari hasil temuan di lapangan adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru secara konvensional dengan ceramah memang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada materi yang ada. Namun pada materi yang bersifat abstrak guru perlu memanfaatkan media sebagai perantara pembelajaran agar siswa mendapatkan pengetahuan dengan konsep materi yang konkrit. Karena pada hasil temuan lapangan terdapat materi yang bersifat abstrak dan di dalam buku tidak dapat merepresentasikan materi tersebut melalui gambar. Kompleksnya materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat diringkas dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang tidak mampu guru jelaskan dengan kata atau kalimat tertentu (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020). Media dalam hal ini dapat berperan sebagai komplemen atau pelengkap dalam pembelajaran.

Selain itu pada permasalahan bahan ajar yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan media cetak berupa buku kerja siswa dan buku paket. Di dalam buku memuat materi berupa teks dan gambar-gambar yang terkait. Namun pada beberapa materi yang bersifat abstrak membutuhkan media yang dapat memberikan pengalaman visual belajar secara langsung. Jika dalam pembelajaran semakin banyak verbalisme baik dalam bentuk teks maupun lisan, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima siswa, media adalah suatu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak (Budiman, 2016).

Dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah guru memiliki keterbatasan dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi. Hal ini mengakibatkan proses penyampaian materi konseptual yang bersifat abstrak dari guru ke siswa kurang efektif. Memanfaatkan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar merupakan sebuah usaha untuk menunjang efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran (Winda & Dafit, 2021). Menciptakan media pembelajaran juga harus mengetahui karakter peserta didik yang dimana pada usia Sekolah Dasar memiliki tahapan perkembangan kognitif. Dalam teori Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan. Tahapan sensori, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, tahap operasional formal. Pada tingkat siswa sekolah dasar kelas VI berada berada pada usia 11-12 tahun, yang masuk pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada. Namun tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Juwantara, 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riyana, dkk (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan konsep pola anak usia 5-6 tahun, dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Riyana, Solfiah, & Chairilisyah, 2020). Uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion graphic* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa Pada Materi Tematik 8 Kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin”, dengan pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2009, p. 407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*four-d*) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Samel dan Melvyn I. Model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran) dalam (Maydiantoro, 2021).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2009, p. 207), teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis kelayakan media dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengumpulan data menggunakan angket dengan perhitungan skala likert. Untuk melihat respon siswa terhadap media juga digunakan angket dalam mengumpulkan data dengan perhitungan skala likert.

$$\text{Rumus indeks \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Tabel 1. Skor Interpretasi Kelayakan

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	0% - 19.99%	Sangat Kurang Baik	Revisi Total
2	20% - 39.99%	Kurang Baik	Revisi
3	40% - 59.99%	Cukup Baik	Perlu Revisi
4	60% - 79.99%	Baik	Tidak Revisi
5	80% - 100%	Sangat baik	Tidak Revisi

Sumber : (Sugiyono, 2009)

Pada peningkatan pengetahuan konseptual siswa dapat diketahui dengan menggunakan *test* dengan model *one group*

pretest posttest yang kemudian hasil tes dihitung dengan perhitungan N-gain sehingga dapat diketahui terjadi peningkatan pengetahuan konseptual atau tidak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin yang berjumlah 20 orang.

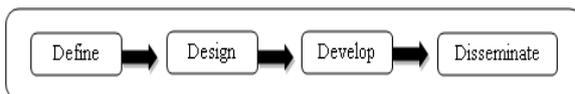
$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttests} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber : (Hake, 1999)

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam (Kurniawan & Hidayah, 2021)



Gambar 1. Alur Pengembangan Model Four-D

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pendefinisian merupakan proses penerjemahan hasil analisis untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan produk, tahap ini meliputi:

- a. Analisis Awal
Pada tahap awal dilakukan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- b. Analisis Siswa
Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik sesuai dengan jenjang pendidikan sehingga dapat ditentukan pengembangan media yang sesuai kebutuhan.
- c. Analisis Fasilitas
Pada analisis fasilitas digunakan untuk mengetahui apa saja fasilitas yang dimiliki sekolah sehingga kita dapat mengembangkan media dan dapat diterapkan dengan fasilitas yang ada.
- d. Analisis Materi
Analisis ini dilakukan untuk menentukan materi-materi yang akan

dimuat ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

- e. Merumuskan Tujuan Pembelajaran
Perumusan tujuan pembelajaran untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai siswa, hal ini diperlukan oleh peneliti untuk membatasi penelitian agar tidak keluar dari batasan penelitian ketika.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Tahap desain merupakan proses dimana rancangan awal pengembangan ditentukan, pada kegiatan dibagi menjadi 4 kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun materi pembelajaran, materi yang telah dianalisis kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan untuk dimasukkan ke media yang akan dikembangkan.
- b. Menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menyesuaikan dengan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.
- c. Pemilihan format media yang terdiri dari konsep media, membuat desain layout, gambar, dan tulisan.
- d. Desain awal yang menghasilkan *storyboard* yang berisi visual dan narasi sebagai rencana dan gambaran dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap penciptaan produk atau produksi media pembelajaran, produk dibuat sesuai dengan hasil analisis yang telah dilaksanakan. Setelah media diproduksi maka akan dilakukan dua tahapan sebagai berikut :

- a. Validasi ahli (Expert Appraisal), validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran. Media pembelajaran akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Uji coba produk (Development Testing), produk yang telah dikembangkan dan dilakukan uji

validasi oleh ahli kemudian diuji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

- c. Tes pengetahuan konseptual, Untuk mengetahui peningkatan konseptual siswa melakukan tes dengan menjawab soal. Tes yang digunakan adalah model one group pretest posttest dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (pretest) dan sesudah implementasi video pembelajaran (posttest).
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)
Tahap disseminate (penyebaran) dilakukan untuk mempromosikan hasil media yang telah dikembangkan agar lebih mudah diterima pengguna dan digunakan sesuai kebutuhan. Produk yang telah di produksi dan divalidasi oleh ahli serta telah diuji coba dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan penyebaran produk guna memudahkan untuk diakses pengguna sesuai dengan kebutuhan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan dengan menciptakan produk video pembelajaran animasi untuk meningkatkan pengetahuan konseptual pada mata pelajaran tematik materi perbedaan waktu dan pengaruhnya. Pembuatan produk video animasi *motion graphic* dengan aplikasi adobe *after effect* dan aplikasi pendukung lain seperti adobe *illustrator*, *corel draw*, Canva, VN untuk membantu menyempurnakan. Video animasi berdurasi kurang lebih 12 menit yang mencakup judul, tujuan pembelajaran, isi (materi), soal evaluasi dan penutup.



Gambar 2. Hasil Video Animasi *Motion Graphic*

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses penerjemahan hasil analisis untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Analisis awal untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang digunakan hasil observasi dalam pembelajaran di SDN Teluk Dalam 11 menggunakan kurikulum 2013. Guru menggunakan RPP dan silabus sesuai kurikulum yang digunakan dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian analisis siswa memiliki tujuan untuk mengetahui karakter siswa tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari analisis akan menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil dari observasi oleh peneliti terhadap karakteristik siswa dalam pembelajaran yaitu siswa lebih memperhatikan guru menjelaskan dibantu dengan video pembelajaran, materi yang bersifat konseptual membutuhkan media untuk memvisualisasikan agar siswa lebih mudah dalam memahami, serta karakter siswa sekolah dasar yang tertarik dengan gambar-gambar daripada hanya mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku membuat siswa lebih pasif. Selanjutnya analisis fasilitas digunakan untuk mengetahui apa saja fasilitas yang dimiliki oleh sekolah sehingga dapat menyesuaikan media pembelajaran apa yang dapat dikembangkan dan digunakan di sekolah. Setelah analisis fasilitas dilakukan analisis materi untuk menentukan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran video animasi *motion graphic* dasar menentukan materi mengacu pada RPP dan mata pelajaran tematik 8 di SDN Teluk Dalam 11. Pemilihan

materi ditentukan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas 6 SDN Teluk Dalam 11. Materi yang dipilih bersifat konseptual dan abstrak sehingga membutuhkan video animasi untuk memvisualisasikan materi. Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Adapun tujuan pembelajaran yaitu, siswa mampu menjelaskan pengaruh rotasi bumi, siswa mampu menafsirkan perbedaan garis lintang dan garis bujur, siswa mampu mengklasifikasikan daerah di Indonesia berdasarkan pembagian waktu WIB, WITA dan WIT, siswa mampu menarik kesimpulan pada pembelajaran perbedaan waktu dan pengaruhnya.

Tahap design (perencanaan) merupakan proses dimana rancangan awal pengembangan ditentukan dengan adanya rancangan awal pembuatan media pembelajaran dapat terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan yang dimulai dari penyusunan materi pembelajaran digunakan untuk memilih materi yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan, selain itu penyusunan materi juga untuk memenuhi keruntutan materi. Materi yang dipilih adalah perbedaan waktu dan pengaruhnya. Kemudian pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang relevan digunakan dengan kebutuhan dan karakter siswa. Pemilihan media yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran animasi *motion graphic*, video animasi tepat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual sehingga dapat mendapatkan pemahaman yang lebih konkrit. Selain itu media video terdiri dari audio visual, teks, gambar yang dapat disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Pemilihan media ini juga didasarkan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah sehingga dapat diimplementasikan. Lalu pemilihan format media video pembelajaran yang dikembangkan memiliki rasio 1920x1080. Penataan gambar dan teks disesuaikan agar mudah dibaca. Pemilihan teks dalam satu

video terdiri dari dua jenis teks agar memudahkan fokus siswa. Animasi yang dimuat dalam video harus menyesuaikan dengan materi dan *voice over* dari narrator. Dalam pengembangan video pembelajaran ini memiliki audio dari backsound dan narator. Sebelum produksi media video pembelajaran animasi langkah yang dilakukan adalah desain awal. Desain awal meliputi membuat storyboard, menyusun naskah narasi dan menentukan durasi video pembelajaran animasi.

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap penciptaan produk atau produksi media pembelajaran, produk dibuat sesuai dengan hasil analisis yang telah dilaksanakan. Setelah dikembangkan produk kemudian divalidasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran. Video pembelajaran akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah video pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun revisi video animasi sebelum diimplementasikan ke siswa sebagai yaitu, memperbaiki karakter animasi sesuai karakter siswa di Indonesia, menambah credit title di akhir video, merubah beberapa warna yang kurang sesuai, menambahkan animasi pop up pada video pembukaan dan penutup narrator, menambah peta sesuai dengan pembagian zona waktu di Indonesia, memberikan jeda waktu pada bagian soal. Setelah video pembelajaran animasi divalidasi oleh ahli materi dan media kemudian video diimplementasikan dalam pembelajaran siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap video pembelajaran animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan, sehingga dapat diketahui video pembelajaran layak digunakan. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa melakukan tes dengan menjawab soal. Tes dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (*pretest*) dan sesudah implementasi video pembelajaran (*posttest*).

Tahap *disseminate* (penyebaran) tahap penyebaran dilakukan untuk

mempromosikan hasil media yang telah dikembangkan agar lebih mudah diterima pengguna dan digunakan sesuai kebutuhan. Produk yang telah di produksi dan divalidasi oleh ahli serta telah diuji coba dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan penyebaran produk ini dengan mengunggah video pembelajaran di aplikasi youtube agar dapat dengan mudah diakses. Kemudian link dari youtube diberikan kepada guru dengan harapan memudahkan guru, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan meningkatkan pengetahuan konseptual siswa (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021, December).

2. Kelayakan Video Animasi *Motion Graphic*

Setelah video diproduksi maka dilakukan uji kelayakan video pembelajaran animasi *motion graphic*, uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah video pembelajaran animasi *motion graphic* dikatakan layak akan dilakukan uji coba kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Pendahuluan	13	86%
2	Teks	11	73%
3	Kelayakan Penyajian	11	73%
4	Presentasi Video	8	80%
5	Presentasi Audio	8	80%
6	Video Terhadap Strategi Pembelajaran	16	80%
7.	Video Animasi	12	80%
	Jumlah	79	79%

Pada tabel 3. merupakan hasil validasi kelayakan oleh ahli media dengan jumlah pertanyaan 20 butir mendapatkan jumlah skor 79 dengan persentase 79% yang masuk pada kategori “Baik”. Media video pembelajaran animasi *motion graphic* mendapatkan

beberapa revisi oleh ahli media yaitu penyesuaian karakter animasi, pop up animasi, warna beberapa gambar, dan jeda video. Setelah dilakukan revisi akhirnya video pembelajaran animasi *motion graphic* dapat dikatakan layak dan mendapatkan respon positif dari ahli media. Hasil kelayakan ini didapat pada kategori “Baik” artinya video yang dikembangkan telah layak digunakan setelah melalui beberapa tahapan revisi untuk menyempurnakan produk.

Terdapat beberapa aspek penilaian ahli media yaitu aspek pendahuluan mendapatkan skor 13 dengan persentase 86% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek teks mendapatkan skor 11 dengan persentase 73% dengan kategori “Baik”. Kelayakan penyajian mendapatkan skor 11 dengan persentase 73% termasuk dalam kategori “Baik”. Presentasi video mendapatkan skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Pada aspek presentasi audio mendapatkan skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Aspek video terhadap strategi pembelajaran mendapatkan skor 16 dengan persentase 80% termasuk kategori “Baik”. Yang terakhir aspek video animasi mendapatkan skor 12 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan penilaian dari ahli media terhadap video animasi *motion graphic* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kelayakan ini didapat pada kategori “Baik” artinya video yang dikembangkan telah layak digunakan setelah melalui beberapa tahapan revisi untuk menyempurnakan produk.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Pendahuluan	23	92%
2	Materi	29	96%
3	Bahasa dan Komunikasi	28	93%
4	Penyajian	14	93%
	Jumlah	94	94%

Pada tabel 4. merupakan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi dengan jumlah 20

butir pertanyaan mendapatkan jumlah skor 94 dengan persentase 94% yang termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Video pembelajaran animasi motion graphic tidak mendapatkan revisi mendapatkan respon positif dari ahli materi dan dikatakan layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa aspek penilaian oleh ahli materi yaitu aspek pendahuluan yang mendapatkan skor 23 dan persentase 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek materi mendapatkan skor 29 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian aspek bahasa dan komunikasi mendapatkan skor 28 dan persentase 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Pada aspek penyajian mendapatkan skor 14 dan persentase 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Dilihat dari keseluruhan aspek materi pada media video animasi motion graphic berada pada kategori “Sangat Baik” yang berarti media layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual dari segi materi. Hasil kelayakan oleh ahli materi dikatakan sangat layak karena pada skor penilaian mendapatkan nilai cukup tinggi dan menurut ahli materi video pembelajaran animasi sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Penyajian Materi	261	87%
2	Tampilan Video	357	89,25%
3	Kebermanfaatan	263	96,66%
	Jumlah	881	88,1%

Pada tabel 5. merupakan hasil uji coba lapangan oleh siswa SDN Teluk Dalam 11 yang berjumlah 20 orang dengan 10 butir pertanyaan/pernyataan. Jumlah skor yang diperoleh adalah 881 dengan persentase 88,1% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kelayakan pada uji coba siswa diketahui dari respon siswa yang sangat positif dengan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan video pembelajaran animasi motion graphic.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic layak digunakan dalam pembelajaran dilihat dari uji coba media terhadap siswa. Hasil kelayakan pada uji coba siswa diketahui dari respon siswa yang sangat positif dengan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan video pembelajaran animasi motion graphic.

3. Hasil Peningkatan Pengetahuan Konseptual Siswa

Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment, peneliti menggunakan uji N-gain yang dikembangkan oleh Hake Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:

Tabel 6. Hasil N-Gain Pengetahuan Konseptual

Pretest	Posttest	Skor N-Gain	Keterangan
71.5217	81.9565	0.36641	Sedang

Tes dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (*pretest*) dan sesudah implementasi video pembelajaran (*posttest*). Soal terdiri dari lima butir yang mencakup indikator pengetahuan konseptual yaitu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Hasil skor yang diperoleh dihitung dengan penilaian N-gain untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa pada materi perbedaan waktu dan pengaruhnya dengan menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic. Perhitungan hasil pretest mendapatkan skor 71,5217 dan perhitungan hasil posttest dengan skor 81,9565 sehingga hasil akhir perhitungan N-gain mendapat skor 0,36641 yang termasuk pada kategori “Sedang” dalam peningkatan pengetahuan konseptual. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual didapat dengan hasil tes dengan mencapai indikator pemahaman konseptual yang terdiri dari menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa materi tematik 8 kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin. Penelitian pengembangan atau *research and development* dan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*). Dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, tahap pendefinisian, tahap perencanaan atau desain awal produk, tahap pengembangan yang meliputi validasi produk, uji coba produk, tes pengetahuan konseptual dan yang terakhir adalah tahap penyebaran produk. Penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk dan menjangkau pengguna yang lebih luas.

Dari hasil uji kelayakan video animasi *motion graphic* oleh ahli media yang mendapatkan hasil dengan kategori “Baik” serta ahli materi yang mendapat hasil dengan kategori “Sangat Baik”. Pada tahap validasi oleh ahli mendapatkan beberapa revisi untuk menyempurnakan video. Setelah direvisi dilakukan uji coba video pembelajaran kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan dan uji coba mendapatkan hasil “Sangat Baik”. Sehingga dapat buktikan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan konseptual siswa dengan kategori “Sedang”. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual diperoleh dari tes yang telah dilakukan oleh siswa sebelum penggunaan video pembelajaran animasi (*pretest*) dan sesudah penggunaan video pembelajaran animasi (*posttest*). Untuk melihat peningkatan pengetahuan konseptual siswa digunakan perhitungan N-gain dalam mendapatkan hasilnya. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa materi tematik 8 kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa dan layak

untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Kelemahan dalam penelitian ini terdapat pada hasil peningkatan pengetahuan konseptual pada kategori “Sedang” sehingga hasil peningkatan pengetahuan konseptual kurang maksimal. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual pada penelitian ini dengan nilai Gain 0,366 yang berarti lebih rendah dibandingkan penelitian terdahulu dilakukan oleh (Rosdiana & Ulya, 2021) yang berjudul Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Media Lapisan Bumi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP dengan menggunakan desain penelitian yang sama “*One group Pretest Posttest design*” memiliki nilai Gain lebih tinggi yaitu 0,73 yang berada pada kategori “Tinggi”.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan di Indoensia. Hal tersebut mengharuskan agar sekolah dan guru menjadi bagian dalam perkembangan sehingga guru memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Agar dapat membantu siswa mendapatkan kualitas pembelajaran yang layak dan sesuai. Sekolah dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat konsep dan abstrak agar memberikan pengalaman belajar secara konkrit untuk siswa. Selain dapat meningkatkan pemahaman konseptual video animasi *motion graphic* juga dapat membantu guru menjelaskan materi secara visual dan lebih mudah diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Volume 1, Nomor 1*, 9.
- Badjeber, R., & Mailil, W. (2019). Profil Pengetahuan Konseptual Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol.2 No.1*, 7.

- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7*, 178.
- Fauziyah, E. I., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video Dengan Pengayaan Tokoh Dan Animasi Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol.3, No.4*, 449.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division: D, Measurement and Research Methodology.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, December). The SAMR Model Online Learning Quality Improvement Training for Working Group Head Elementary School at North Banjarmasin District. In *2nd International Conference on Education, Languages, Literature, and Arts (ICELLA)*.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction Vol.13, No.3*, 247-266.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Pada Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol. 9 No. 1*, 30.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android. *JPPMS, Vol. 5, No.2*, 94.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research Aand Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena Vol. IV No. 1*, 67-68.
- Rejeki, Adnan, M., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 4 No 2*, 338.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosdiana, L., & Ulya, R. (2021). The Effectiveness of The Animation Video Learning Earth's Layer Media to Improve Students' Concept Understanding. *Journal of Physics: Conference Series 1899 (2021) 012172*, 6.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education 5 (1)*, 31.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan vol.6 no.2*.
- Tanjung, Y. I., Abubakar, Wulandari, D., & Lubis, R. H. (2020). *Kajian*

Pengetahuan Konseptual (Teori dan Soal). Bandung: Media Sains Indonesia.

Widiyono, A., Irfana, S., & Firdaus, K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Vol. 16 No. 2*, 102-107.

Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4, Number 2*, 211-221.