

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
PADA MATA PELEJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Muhammad Ihsan Ramadhani¹, Agus Salim², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹m.ihsanramadhani.mir@gmail.com, ²mastur@ulm.ac.id, ³agus.salim@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari dengan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada proses pembelajaran di kelas kurang efektif dan menyebabkan siswa bosan untuk membaca dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Video Animasi Pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut, terlebih pada mata pelajaran IPS di kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin. Video animasi pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa dengan model desain 4D yang terdiri dari tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana proses pengembangan animasi video pembelajaran (2) menguji kelayakan pengembangan animasi video pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah: (1) Video pembelajaran animasi ini menunjukkan kelayakan yang dibuktikan dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media 3,9, hasil validasi ahli materi 3,3, dan hasil validasi ahli naskah & bahasa 3,1 yang ketiganya termasuk dalam kriteria "Layak". (2) Hasil persentase tahap uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 3,3 yang termasuk dalam kriteria "Layak". Dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi Pembelajaran, Model 4D.

Abstract

This research is based on the limitations of teachers in developing interesting learning media, Therefore the impact on the learning process at school is less effective and it hinders students from reading and understanding the teacher's lessons. Learning Animation Video is one of the learning media that can help overcome these problems, especially in social studies subjects in class VIII at SMPN 25 Banjarmasin. Learning animation videos are developed in such a way with a 4D design model which consists of the stages of defining, designing, developing, and deploying. This study aims to (1) find out how the process of developing learning animation videos (2) test the feasibility of developing learning animation videos. Here are the findings: (1) Possibilities of anime videos can be seen from the average confirmation rate of media experts 3.9, material expert validation results 3.3, and script & language expert validation results 3.1, all three of which are included in the "Eligible" criteria. (2) The results of the percentage of the field trial stage get an average score of 3.3 which is included in the "Decent" criteria. It can be concluded from the analysis that animated learning videos are most suitable to be used by class VIII students of SMPN 25 Banjarmasin to be used in social studies learning activities.

Keywords: *Development, Learning Animation Videos, 4D Models.*

Pendahuluan

Pengaruh pandemi COVID-19 yang dalam pelaksanaan pendidikan pada Indonesia, akhirnya menciptakan Menteri Pendidikan & Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Salah satu pokok penting dari edaran tersebut adalah anjuran untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring) bagi sekolah di setiap daerah. Setelah surat edaran itu tersebar luas ke seluruh daerah di Indonesia maka mulai lah setiap sekolah yang ada di daerah berupaya melaksanakan pembelajaran daring.

Menurut *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003* Pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Walaupun dilaksanakan jarak jauh, pembelajaran tetap harus bisa mengembangkan kreatifitas dan kemampuan siswa berpikir, dan bisa meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru.

Tujuan pembelajaran dalam jaringan yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Menurut (H. Daryanto, 2005, p.58) Tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang mendeskripsikan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, & perilaku yang harus dimiliki murid menjadi dampak menurut output pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laris yg bisa diamati & diukur. Maka tujuan pembelajaran perlu dirumuskan dengan jelas agar menjadi tolak ukur hasil dari proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar (Mansur dan Rafiudin, 2020, p.38). Dalam proses belajar mengajar supaya pembelajaran efektif maka dibutuhkan suatu media yang sinkron menggunakan karakter murid, mata pelajaran yang disampaikan, suasana & prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun murid buat bisa mempertinggi hasil belajar menggunakan baik.

Media pembelajaran bisa dipahami menjadi segala sesuatu yang bisa

mengungkapkan atau menyalurkan pesan berdasarkan asal secara terencana, sebagai akibatnya terjadi lingkungan belajar yang aman dimana penerimanya bisa melakukan proses belajar secara efisien & efektif (Asyar, 2012, p.8). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa.

Salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu video animasi yang merupakan unsur dari audio dan visul. Video animasi disajikan dengan menggabungkan berbagai unsur seperti teks, suara, dan gambar yang menarik. Dalam pembelajaran, video animasi memiliki beberapa manfaat seperti mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang rumit dan mampu menyajikan simulasi dari suatu peristiwa (Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ida Ayu, dkk (2015) yaitu tentang Pengembangan Animasi Video Dua Dimensi Model *Waterfall* Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas VIII menyatakan hasil berdasarkan pengujian ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran bahwa animasi video yang dikembangkan teruji efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Materi tersebut merupakan materi dari mata pelajaran IPS untuk jenjang SMP.

Berdasarkan Hasil wawancara dan observasi terhadap guru mata pelajaran IPS di SMPN 25 Banjarmasin, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh tenaga pendidik tersebut diantaranya berupa buku cetak, *slide PowerPoint* dan video terkait materi yang telah disusun dalam *slide PowerPoint*. keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada proses pembelajaran, dimana siswa bosan untuk membaca dan memahami materi yang telah diberikan guru. Konsep materi dengan penjelasan yang panjang masih kurang menarik jika disampaikan secara lisan saja, salah satunya yaitu materi tentang pluralitas masyarakat indonesia. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran tersebut

khususnya terkait materi pluralitas masyarakat Indonesia sejauh ini belum ada.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan video animasi pembelajaran. Video animasi ini akan memuat materi pluralitas masyarakat Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Media ini diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi dan menyamakan persepsi peserta didik terhadap konsep materi pelajaran. Dengan penyajiannya yang lebih menarik diharapkan juga media video animasi ini mampu memfokuskan perhatian peserta didik.

Kajian Pustaka

1. Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah suatu disiplin ilmu yang berkepentingan dengan solusi masalah belajar dengan berlandaskan serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai jenis pendekatan (Miarso, 2016: 167). Maka dari itu, teknologi pendidikan berperan sebagai pemecah suatu masalah pembelajaran dengan memanfaatkan lima kawasan yang ada.

Menurut definisi AECT 1994 (Richey dan Seels, 1994: 25- 64) dijelaskan bahwa untuk bidang garapan teknologi pembelajaran meliputi lima kawasan. Dalam pengertian ini dijelaskan teknologi pendidikan terbagi dalam lima bagian ilmu, yaitu: ilmu desain, ilmu pengembangan, ilmu pemanfaatan, ilmu pengelolaan dan evaluasi.

Pada tahun 2008 AECT merevisi pengertian teknologi pendidikan menjadi *Education Technology The study and ethical practice to facilitate learning and improve performance through the creation use and management of appropriate technological processes and resources* (Januszewski & Molenda, 2008). Revisi tersebut menjadikan definisi lebih singkat dan jelas mengindikasikan konsep kunci (*key concepts*) atau istilah pokoknya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu teori dan praktek dengan dikelompokkan di dalam, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi untuk memfasilitasi dan meningkatkan hasil belajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar, untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media sangat membantu guru dalam mengajar dan membantu memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini memerlukan guru yang mampu mengelola secara serasi antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Teknologi pendidikan semakin berkembang ditandai dengan munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dan pemanfaatan media yang berbasis komputer digunakan sebagai alat pendukung pendidikan (Surya, 2012:1)

Media pembelajaran terdiri dari beragam jenis. Dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan belajar yang ingin dicapai. Menurut Heinich dkk. (Pribadi, 2017: 18- 22) terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu: media cetak atau *teks*, media pameran atau *display*, media audio, gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web.

Pemanfaatan media pada penelitian kali ini untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Media dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari para penggunanya yaitu media audiovisual berupa video animasi pembelajaran, dimana media tersebut mampu menyentuh emosi penontonnya, penghayatan terhadap nilai tertentu, serta menanamkan sikap yang positif.

3. Video Animasi

Menurut Soenyoto (2017:1) kata “animasi” berasal dari bahasa Yunani yaitu “animo” yang memiliki arti minat, keinginan, atau hasrat. Lebih dalamnya

kata ini memiliki arti jiwa, roh, atau hidup. Pada zaman masyarakat kuno animisme merupakan sebuah kepercayaan bahwa benda memiliki jiwa atau roh. Berdasarkan definisi tersebut maka animasi dapat diartikan sebagai kepercayaan masyarakat kuno terhadap suatu benda yang mengandung jiwa atau roh di dalamnya.

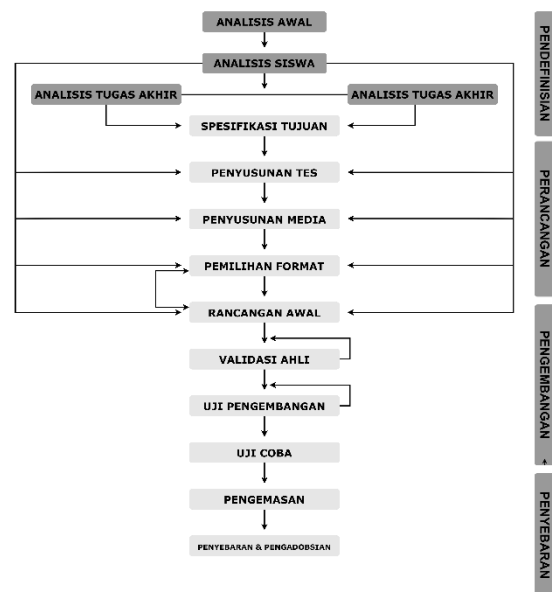
Animasi pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang menggabungkan antara unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017: 1). Sebagai disiplin ilmu seni maksudnya adalah animasi tersebut terikat pada aturan atau pedoman yang disebut sebagai prinsip animasi. Sedangkan teknologi digunakan sebagai perangkat dalam pembuatan animasi tersebut baik berupa kamera, perekam suara, sumber daya manusia, maupun perangkat lunak yang ada pada komputer.

Penelitian ini hanya menggunakan beberapa prinsip dasar animasi. Hal ini dikarenakan video animasi yang dikembangkan berupa animasi 2 Dimensi dengan konsep *motion graphic* sederhana. Berbeda dengan animasi 3 Dimensi, dimana dalam konsep animasi tersebut sangat memerlukan pergerakan karakter yang detail. Terkadang terdapat juga video animasi 2 Dimensi yang menggunakan banyak prinsip dasar animasi, hal ini bergantung pada konsep yang diinginkan dalam produksinya. Adapun beberapa prinsip dasar animasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu *staggering*, *slow in slow out*, dan *timing & spacing*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan & penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2019, p.297). Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan produk tertentu yang selanjutnya akan di uji validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya di uji kelayakan.. Pengembangan ini adaptasi dari Model Pengembangan 4D (*four-D*) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti dengan langkah-langkah

yang dilakukan. Seperti namanya sendiri, model 4D memiliki 4 tahapan utama yaitu Pendefinisian (Define), Design (Perancangan), Pengembangan (Develop), dan Disseminate (Penyebaran) (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Tahap definisi, kemudian mendefinisikan masalah dan informasi yang telah diperoleh, dan melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam memecahkan suatu masalah. Selanjutnya adalah tahap mendesain produk apa yang akan dibuat untuk solusi dari permasalahan tersebut yang nantinya akan dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya dapat disebarluaskan.

Subjek yang terlibat dipenelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen dari UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, guru IPS di SMP Negeri 25 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Video Animasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 25 Banjarmasin Jl. Intan Sari No.01, Basirih, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70245.

Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung dan untuk menemukan masalah yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan

dengan guru IPS di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kuesioner tersebut kemudian digunakan pada tahap validasi dan dalam pengujian media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan uji coba

Teknik analisis kelayakan dilakukan dengan mencari data rata-rata perolehan skor pada lembar kertas validasi yang di isi oleh validator ahli media, ahli materi, ahli naskah dan bahasa terhadap media video animasi pembelajaran. Skor dapat diperoleh dengan cara menggunakan 4 level skala Likert yang telah dimodifikasi (Neni Hasnunidah, 2017:94) Kemudian hasil rata-rata skor angket dikonversi menggunakan kriteria acuan penskoran. Interpretasikan skor menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	$3,00 < X \leq 4,00$	Sangat Layak (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)
2	$2,50 < X \leq 3,00$	Layak (Dapat Dipergunakan)
3	$2,00 < X \leq 2,50$	Tidak Layak (Belum dapat Digunakan Perlu Revisi)
4	$0,01 < X \leq 2,00$	Sangat Tidak Layak (Tidak dapat Dipergunakan dan harus di Revisi menyeluruh)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk untuk mata pelajaran IPS kelas VIII berupa media Video Animasi Pembelajaran. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk guna menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah pendefinisian, perancangan, pengembangan dan diseminasi.

SIABUS

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Absensi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda-beda</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis ruang yang berbeda-beda</p>	<p>Prinsip Interaksi Sosial</p> <p>Tahap kolektifitas sosial dan kolektifitas</p> <p>Motivasi sosial</p> <p>a. Peranan motivasi sosial</p> <p>b. Bentuk-bentuk motivasi sosial</p> <p>c. Faktor-faktor pendukung dalam timbulnya motivasi sosial</p> <p>d. Situasi-situasi motivasi sosial</p> <p>e. Dampak motivasi sosial</p> <p>Prinsip Masyarakat Interaksi</p> <p>a. Perilaku agam</p> <p>b. Perilaku belajar</p> <p>c. Perilaku sosial lainnya</p>	<p>1. Interaksi Sosial</p> <p>2. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial</p> <p>3. Situasi-situasi Interaksi Sosial</p> <p>4. Dampak Interaksi Sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian pengetahuan Mengetahui dan memahami konsep-konsep, definisi, dan istilah yang berkaitan dengan materi. Penilaian keterampilan Mengetahui dan memahami konsep-konsep, definisi, dan istilah yang berkaitan dengan materi. Penilaian sikap Mengetahui dan memahami konsep-konsep, definisi, dan istilah yang berkaitan dengan materi. 	<p>1. Absensi IPS Kelas II (Absensi Beres)</p> <p>2. Buku Siswa IPS Kelas II (Absensi Beres)</p> <p>3. Buku Referensi IPS Kelas II (Absensi Beres)</p>	<p>1. Buku Siswa IPS Kelas II (Absensi Beres)</p> <p>2. Buku Referensi IPS Kelas II (Absensi Beres)</p> <p>3. Buku Referensi IPS Kelas II (Absensi Beres)</p>
<p>kegiatan</p>	<p>d. Perilaku pekerjaan</p> <p>e. Perilaku kebiasaan</p> <p>f. Perilaku kebiasaan</p> <p>g. Perilaku kebiasaan</p> <p>h. Perilaku kebiasaan</p> <p>i. Perilaku kebiasaan</p>		<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Mengetahui dan memahami konsep-konsep, definisi, dan istilah yang berkaitan dengan materi. 		

Banjarmasin, 2021
 Mengajar: Nama Sekolah, Guru Mata Pelajaran,
 Adi Effendi, S.Pd NIP. 196301011980031002 Marjani, S.Pd NIP. 196301011980031007

Gambar 2 Silabus

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran IPS Kelas II (Absensi Beres) 2021

Waktu: 1 x 40 menit (1 x Pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

2. Materi Pokok

3. Metode Pembelajaran

4. Media Pembelajaran

5. Sumber Belajar

6. Langkah-langkah Pembelajaran

7. Penilaian

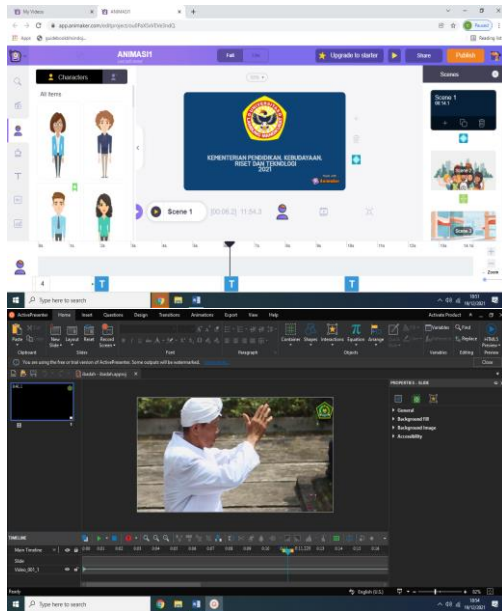
8. Absensi

9. Catatan

10. Refleksi

11. Lampiran

Gambar 3 RPP



Gambar 4 Tahap pengembangan media



Gambar 5 Tampilan Media

Pada tahap Pendefinisian, maka dilakukan identifikasi serta analisis masalah yaitu awal analisis, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas siswa, dan merumuskan tujuan pembelajarannya. Informasi yang akan diperoleh setelah tahap pendefinisian ini, akan mengetahui masalah-masalah yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran Video Animasi.

Selama fase desain, beberapa langkah dilakukan, termasuk membuat tes, memilih media, memilih format, dan desain awal. Pengujian disiapkan untuk menentukan rating media. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahapan tertentu. Kemudian pilih format setelah menentukan jenis media untuk menentukan format desain media. Juga, tahap desain pertama adalah membuat sketsa sebelum produksi atau pengembangan media.

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran Video Animasi melalui proses revisi oleh ahli media dan materi. Validasi untuk mengungkap kekurangan serta perbaikan pada media. Media dengan ahli meninjau hasilnya dan kemudian merevisinya. Revisi berdasarkan pendapat ahli dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media kemudian diujicobakan pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi yang dikembangkan.

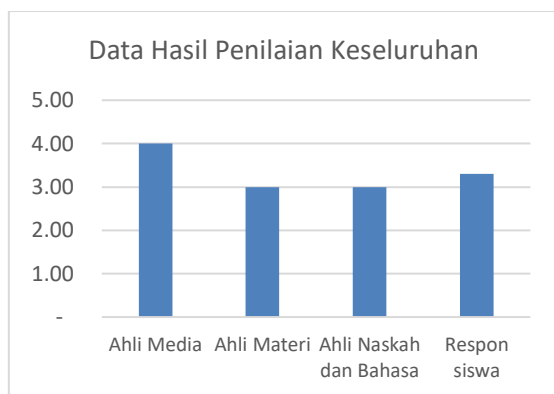
Tahapan akhir dari penelitian ini yaitu diseminasi atau biasa disebut tahap penyebaran atau pendistribusian. Menyebarkan media ini pembelajaran Video Animasi dengan cara mendistribusikan media pembelajaran kepada guru yang ada di SMP Negeri 25 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Video animasi pembelajaran mendapatkan rerata skor dari ahli media sebesar 4,00 dari nilai maksimal 4,00. Skor rerata diperoleh dari ahli materi sebesar 3,00 dari nilai maksimal 4,00. Skor rerata dari ahli naskah dan bahasa 89 sebesar 3,00 dari nilai maksimal 4,00. Sedangkan rerata total yang didapatkan dari angket respon siswa sebesar 3,30 dari nilai maksimal 4,00. Dari semua penilaian tersebut didapatkan hasil kelayakan video animasi pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total rerata penilaian dari

ahli media, ahli materi, ahli naskah dan bahasa, serta angket respon siswa pada tahap pengembangan.

Penjelasan lebih lengkapnya dijelaskan pada diagram berikut.

Diagram 1. Data Hasil Penilaian Keseluruhan



Simpulan

Video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D memiliki 4 tahapan utama yaitu Pendefinisian (Define), Design (Perancangan), Pengembangan (Develop), dan Disseminate (Penyebaran). Media animasi video dinyatakan layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Kelayakan dari media video animasi ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba pengembangan. Tahap validasi ahli melibatkan dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dua orang ahli naskah dan bahasa. Tahap uji pengembangan dilakukan pada 20 orang siswa. Jadi baik dari tahapan validasi ahli dan uji pengembangan dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya;

1. Bagi Bagi peneliti sebaiknya setelah melaksanakan penelitian ini agar lebih memperdalam kemampuan dan pengalaman peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran,

khususnya berupa video animasi. Hal ini dilakukan agar media video animasi yang dihasilkan dikemudian

2. Bagi sekolah sebaiknya memfasilitasi tenaga pendidik untuk keperluan pengembangan perangkat pembelajaran, dalam hal ini khususnya terkait pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar memaksimalkan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.
3. Bagi guru sebaiknya memanfaatkan video animasi ini untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
4. Bagi siswa sebaiknya dapat menggunakan media animasi ini dengan semaksimal mungkin agar mempermudah dalam memahami konsep dan materi pelajaran, menambah pengalaman belajar, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hal 3
- Asyar, Ryandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daryanto, H. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gravamedia
- Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2021). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 138-145
- Husnunidah, Neni. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademik
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008) *Educational technology: a definition and commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

- Jembari, Ida A.T., dkk. 2015. Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 4(1), 38-39.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penularan Virus Corona (COVID-19) Dalam Keadaan Darurat.
- Mansur, H. & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 38-39
- Pribadi, B.A. (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington. DC: AECT.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya.(2012).*Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer pada Mata Pelajaran seni budaya semester ganjil kelas X Smk Muhammadiyah 2 Kediri Tahun 2011/2012*. Jurnal Nasional
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.