

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DENGAN PENDEKATAN PBL GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Rica Rahmah¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³
Universitas Lambung Mangkurat

Email: ricarahma2@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

The lack of variety of learning media and the limited competence of educators in developing learning media make it difficult for educators to convey examples of landscapes in Indonesia. The purposes of this study are (1) to determine the stages of developing motion animation learning videos with a Problem Based Learning (PBL) approach in the fourth grade science subjects at SDN Kebun Bunga 3, (2) to find out from the development of motion animation learning videos with the Problem Based Learning (PBL) in the fourth grade science subjects at SDN Kebun Bunga 3, (3) To find out the motion graphic animation learning video media with the Problem Based Learning (PBL) approach to learning outcomes in science subjects grade IV at SDN Kebun Bunga 3 In this learning video development research, it is a type of R&D research with 4D development procedures, namely Define, Design, Development, Dessiminate which have been selected as needed. The results of this study indicate that the development of Motion Graphic Animation Learning Videos with a Problem Based Learning (PBL) approach can improve student learning outcomes in science subjects. For educators, it is expected that they can take advantage of this learning video to optimize the learning process and if possible, the committee/school principal should be able to hold training on the development of learning media for educators.

Keywords: *Development, Learning Video, Motion Graphic Animation, Problem Based Learning (PBL), Learning Outcomes.*

Abstrak

Kurangnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan kompetensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pendidik kesulitan dalam menyampaikan contoh nyata bentang alam yang ada di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui tahap pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, (3) Untuk mengetahui media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3. Pada penelitian pengembangan video pembelajaran ini merupakan jenis penelitian R&D dengan prosedur pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, Dessiminate* yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Hasil penelitian ini menunjukkan Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion Graphic* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Bagi pendidi diharapkan agar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran dan jika memungkinkan sebaiknya pihak komite/kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada pendidik.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Animasi Motion Graphic, Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian yang sangat penting, karena pada tingkatan sekolah dasar potensi anak berada pada masa berkembang yang menjadi pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang berikutnya.¹ Peserta didik sekolah dasar lebih peka dan tajam dalam menyerap pengetahuan. Agar tahap perkembangan belajarnya dapat berjalan dengan optimal diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, sarana dan prasarana karena pada tingkat sekolah dasar ini potensi anak sedang berkembang maksimal dan berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya.² Apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran disebut sebagai hasil belajar.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumberdaya manusianya yaitu pendidik. Upaya meningkatkan kompetensi pendidik dalam memberikan pembelajaran perlu menjadi perhatian tersendiri.³ Mengajar tidak hanya mengkomunikasikan pengetahuan tetapi juga berarti upaya transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik agar dapat dipahami dan di mengerti serta dapat diterapkan. Berdasarkan uraian tersebut hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah ia menerima proses pembelajaran atau setelah menerima pengalaman belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa peran pendidik merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran karena pendidik yang akan memberikan *transfer knowledge* kepada peserta didik, seorang pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan serta harus memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan ataupun keahlian dalam mengajar. Dengan demikian, maka akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Kebun Bunga 3 bersama Ibu wali kelas IV menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di

kelas nya baru-baru ini masih belum optimal karena pembelajaran tatap muka secara penuh juga belum lama diberlangsungkan. Ibu wali kelas IV agak kesulitan dalam memfokuskan perhatian peserta didik saat belajar di kelas karena mereka sebelumnya terbiasa belajar secara *online* sehingga ketika pendidik menerangkan mereka cepat bosan dan fokusnya mudah teralihkan. Menurut Ibu wali kelas IV, peserta didik akan lebih cenderung memperhatikan saat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Ibu wali kelas IV mengakui juga menggunakan media pembelajaran namun media yang dimanfaatkan terbatas karena pendidik kurang berkompeten dan merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif padahal media menjadi komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran saat ini. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Terlebih pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ibu wali kelas IV cukup kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik juga kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan karena pelajaran tersebut merupakan salah satu terapan dari kurikulum baru sehingga sumber belajarnya masih terbatas dan harus mencari materi per sub topik pembelajaran. IPAS merupakan bentuk kurikulum baru untuk sekolah penggerak yang mana menggabungkan dua mata pelajaran sekaligus yaitu IPA dan IPS.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya pendidik yang aktif memberikan materi kepada peserta didik tetapi mereka juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.⁴ Pemanfaatan media semestinya merupakan bagian yang harus memperoleh perhatian fasilitator dalam setiap

¹ Kosilah, Septian." Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi penelitian*. Vol.1 No.6 November 2020: 1139.

² Ibid

³ Ibid

⁴ Teni Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018:184

proses pembelajaran. Oleh karena itu fasilitator harus mempelajari bagaimana menentukan dan menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian dalam tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.⁵ Media bagian dari rangkaian yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi ajar dan diharapkan peserta didik dapat memahami setiap materi yang dipelajari.⁶ Dari pernyataan sebelumnya media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap penyampaian pembelajaran agar pesan tersampaikan dengan tepat.

Salah satu ciri media audio-visual yaitu menggabungkan beberapa indera manusia, peserta didik tidak hanya mendengarkan ketika pendidik menjelaskan, tetapi peserta didik juga melihat apa yang ditampilkan oleh pendidik nya. Video pembelajaran memberikan rangsangan terhadap penglihatan dan pendengaran peserta didik.⁷ Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat diartikan bahwa media video pembelajaran merupakan salah satu media yang mampu memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan yang dikemukakan dan pernyataan yang telah diuraikan sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara

konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.⁸

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran animasi dalam pembelajaran yaitu memvisualisasikan pesan pembelajaran yang tidak dapat dijelaskan secara verbal maupun konvensional.

Motion graphic merupakan salah satu media presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁹ Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia.¹⁰ Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memilih animasi *motion graphic* dalam pengembangan video pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan dapat tersampaikan dengan menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Pengembangan media ini salah satu model pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah model *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran.¹¹ Dari pernyataan tersebut PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang diberikan kepada peserta didik agar

⁵ Alwi Hilir. "Teknologi Pendidikan Di Abad Digital".(2021).h:1.

⁶A. R. Pangestu, Purwanto, A., & Rosanti, R. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, (2021). 5(2), 216-225.

⁷ Zahratul Fauziyyah. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang" h:18.

⁸ Sunandar, Berlian. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran":44.

⁹ Damayanti Heni Wulandari. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic* Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak". *Jurnal Kependidikan*, 22-31.

¹⁰ Ibid

¹¹Fivi Nuraini. "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD". e-jurnalmitrapendidikan, Volume 1, Nomor 4, Juni 2017:372.

mereka dapat memecahkan permasalahan dengan berpikir kritis dan terampil. Peserta didik akan dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran dengan demikian akan membuat peserta didik aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya. Untuk itu sebagai batasannya dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Launa Yenny Abadi Simanjuntak (2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Scientific* Dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir”. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Validasi ahli materi pada penilaian kelayakan materi skornya sebesar 61 atau 80% dan berada pada kriteria baik; (2) Validasi desain pembelajaran skornya 50 atau 89% berada pada kriteria sangat baik; (3) Validasi bahasa skornya 98 atau 92% berada pada kriteria sangat baik. Demikian pula dengan uji efektifitas produk terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan video berbasis saintifik dapat disimpulkan bahwa video berbasis saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai *N-Gain* rata-rata 0,7 dimana dalam kategori tinggi.¹² Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan Media Video Pembelajaran *Animasi Motion Graphic* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3.

METODE PENELITIAN

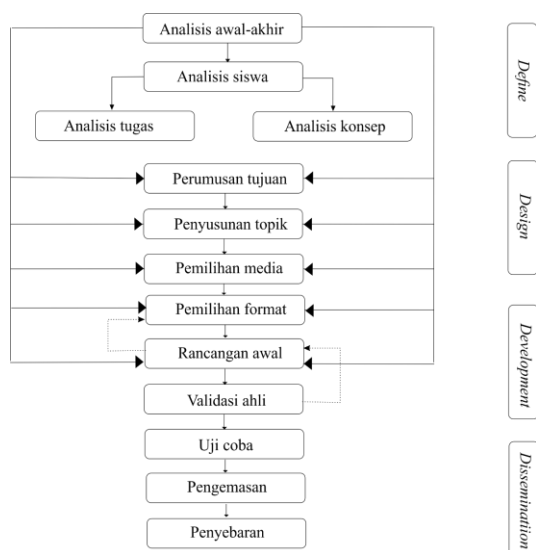
Penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.¹³ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, menguji validitas produk yang telah dihasilkan, dan bersifat longitudinal artinya dilakukan secara bertahap¹⁴ Adapun jenis produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*). Setelah produk dihasilkan, langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut.

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi *motion graphic* 2 dimensi. Video animasi tersebut memuat materi tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV. Penyampaian materi yang sulit dipahami sehingga memerlukan media yang mampu menggambarkan baik secara verbal dan visual guna membantu pemahaman peserta didik dalam belajar. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat membantu pendidik sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV. Selain itu video animasi pembelajaran ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dan semaksimal mungkin oleh pendidik.

¹² Simanjuntak, Launa Lenny Abadi. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Scientific* Dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir”. 2019. Phd Thesis. Unimed.

¹³ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D”. Bandung: Alfabeta. 2019.

¹⁴ Ibid



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model *Four-D*

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli media, ahli materi dan ahli naskah. Menurut Endang Mulyatiningsih analisis data secara deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian apa adanya dan tidak digunakan untuk mengambil kesimpulan statistik. Hasil analisis data secara deskriptif dilaporkan dalam bentuk *mean*, median, modus, standar deviasi, varians, nilai minimum dan nilai maksimum, *kurtosis* (kepuncakan kurva) dan *skewness* (kemencengan kurva).¹⁵ Maka dari itu peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif untuk penyajian hasil data agar dapat ditunjukkan untuk memberikan gambaran secara singkat tentang hasil penelitian sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. Data deskriptif berupa hasil wawancara dengan pendidik, hasil studi pendahuluan dan observasi dari sekolah serta saran dan masukan dari para ahli. Analisis data validasi ahli media, materi dan naskah Bahasa dilakukan menggunakan format skala Likert.

¹⁵ Endang Mulyatiningsih. "Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik". (2011).h.13.

Tabel 3.4 Skala likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Hasil dari perhitungan validasi instrument media, materi dan naskah Bahasa tersebut dapat dikategorikan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert.

Tabel 3.8 Penentuan skor skala Likert

Skor	Kategori Penilaian	Kategori
1	Sangat Kurang Baik	<21%
2	Kurang Baik	21% - 40%
3	Cukup Baik	41% - 60%
4	Baik	61% - 80%
5	Sangat Baik	81% - 100%

Uji Tes Hasil Belajar

Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik *normalized gain score*.

$$\langle g \rangle = \frac{100\% \text{ postcore} - \% \text{ prescore}}{100 - \% \text{ prescore}}$$

Gambar 3.2 Teknik *normalized gain score*

Keterangan :

- $\langle g \rangle$ = nilai *normalize*
 $\% \text{ Postcore}$ = presentasi nilai *posttes*
 $\% \text{ prescore}$ = presentasi nilai *pre-test*

Tabel 3.10 Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes

<u>Indeks <g></u>	<u>Kriteria</u>
(<g>) 0,70	Tinggi
0,30 < (<g>) < 0,70	Sedang
(<g>) < 030	<u>Rendah</u>

Teknik analisis ketuntasan atau pencapaian pembelajaran siswa diperoleh dengan menggunakan rumus dibuat oleh Ground dan Lin berikut ini:

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{skor yang di diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 3.3 Rumus Pencapaian Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN kebun Bunga 3. Media ini dikembangkan berdasarkan solusi dari pemikiran peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Pada tahap pendefinisian (define) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal akhir (front-end analysis) pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan wali kelas SDN Kebun Bunga 3, analisis peserta didik (learner analysis) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap peserta didik pada proses pembelajaran, analisis tugas (task analysis) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap wali kelas IV di sekolah tersebut adapun tugas yang harus ditempuh oleh peserta didik yaitu: (1) peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan antara ragam bentang alam dengan jenis profesi/ pekerjaan

masyarakat dengan percaya diri; (2) peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis profesi/pekerjaan masyarakat berdasarkan bentang alam dengan teliti; (3) peserta didik mengklasifikasikan jenis-jenis profesi/pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam dengan benar; (4) peserta didik dapat menyelesaikan tugas dalam bentuk TTS dengan hasil yang lebih baik setelah menggunakan media video pembelajaran animasi motion graphic, analisis konsep (concept analysis) pada tahapan ini dilakukan pemilihan dan penyusunan isi materi yang akan diterapkan pada video pembelajaran dan juga pada tahapan ini peneliti merancang bagaimana menerapkan pendekatan problem based learning pada media video animasi motion graphic yang dikembangkan dan perumusan tujuan pembelajaran (Instructional Objectives Anlysis) pada tahapan ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic. Hasil yang didapatkan dari tahap pendefinisian ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic.

Pada tahap perancangan (design) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu penyusunan tes (*Learning Topic Construction*) pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi pada materi video pembelajaran yang akan diterapkan berdasarkan hasil analisis konsep pada tahap sebelumnya, pemilihan media (media selection) pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada video pembelajaran animasi motion graphic, pemilihan format (format selection) pada tahapan ini menentukan format rancangan media, rancangan awal (initial design) pada tahapan ini membuat desain awal dari video pembelajaran animasi motion graphic berupa naskah video pembelajaran dan storyboard.

Pada tahap pengembangan (develop) merupakan tahapan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran animasi motion graphic kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli naskah Bahasa. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video pembelajaran animasi motion graphic. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai dilakukan kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyebaran (disseminate) setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk itu peneliti membagikan media melalui link google drive kemudian dikirimkan ke tablet yang digunakan peserta didik di sekolah.

Selain itu peneliti juga menerapkan pendekatan problem based learning (pbl) pada saat uji lapangan yaitu dalam bentuk pemberian soal atau lembar uji tes yang harus dijawab oleh peserta didik yang mana peserta didik dapat menemukan jawaban dari soal-soal tersebut setelah menonton video pembelajaran yang dibagikan. Adapun lembar soal yang dibuat dapat dilihat pada bagian lampiran. Dalam media yang dikembangkan peneliti juga memberikan pendekatan

problem based learning (pbl) yang berupa pertanyaan yang memicu peserta didik untuk berpikir serta mengingat kembali materi sebelumnya. Adapun penerapan pendekatan problem based learning (pbl) dalam media video pembelajaran animasi *motion graphic* ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.19 Penerapan Pbl Pada Media



Gambar 4.20 Penerapan Pbl Pada Media



Gambar 4.21 Penerapan Pbl Pada Media



Gambar 4.22 Penerapan Pbl Pada Media

Kelayakan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic

Video pembelajaran animasi motion graphic ini mendapat rata-rata skor dari ahli materi sebesar 91,9% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,1% dari nilai maksimal 100. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan video pembelajaran animasi motion graphic menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan. Total hasil penilaian dirata-rata kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

Uji Peningkatan Tes Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttes*) didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 63,4 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttes*) didapatkan nilai rata-rata 85 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata minat awal dan minat akhir di normalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,59 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran IPAS yang diterapkan pada kelas IV SDN Kebun Bunga 3 termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kategori sedang. Hasil *pretest* dan *posttes* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Pre-Test dan PostTest Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Kebun Bunga 3

NO Peserta	Pre test	Post test	Nilai Maksimal	N gain
1	75	100	100	1
2	60	90	100	0.75
3	80	100	100	1
4	60	90	100	0.75
5	70	90	100	0.666666667
6	80	90	100	0.5
7	55	100	100	1
8	60	100	100	1
9	65	100	100	1
10	70	100	100	1
11	40	90	100	0.833333333
12	50	90	100	0.8
13	20	90	100	0.875
14	75	100	100	1
15	70	90	100	0.666666667
16	65	100	100	1
17	40	90	100	0.833333333
18	70	100	100	1
19	80	90	100	0.5
20	50	100	100	1
21	70	100	100	1
22	70	90	100	0.666666667
23	60	100	100	1
24	80	100	100	1
25	70	100	100	1
Nilai rata-rata	63.4	85	100	0.590163934

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic dengan pendekatan problem based learning (pbl) guna meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN kebun Bunga 3. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian R&D (Research & Development) Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Hasil validasi oleh ahli materi, media, naskah dan Bahasa menyatakan bahwa media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap peserta didik kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, Media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 63,4 dari nilai maksimal 100.

Pada hasil tes akhir (posttes) didapatkan nilai rata-rata 85 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir di normalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,59 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran IPAS yang diterapkan pada kelas IV SDN Kebun Bunga 3 termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang. Bagi pendidik,

hendaknya agar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran dan jika memungkinkan sebaiknya pihak komite/kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada pendidik .

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyyah, Zahratul.(2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas Iii SDN Merjosari 2 Malang.*Sustainability (Switzerland)*.II.18.
- Hilir Alwi. Teknologi Pendidikan Di Abad Digital.(2021).h:1.
- Kosilah, Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Inovasi penelitian. Vol.1 No.6 November 2020: 1139*.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik . h.13.
- Nuraini, Fivi. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *e-jurnalmitrapendidikan, Volume 1, Nomor 4, Juni 2017:372*.
- Nurrita Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018:184*
- R. Rosanti, A. R. Pangestu & Purwanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi, (2021). 5(2), 216-225*.

- Simanjuntak, Launa Lenny Abadi. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Scientific Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir. *Phd Thesis. Unimed.*
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunandar, Berlian.(2019). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2,44.*
- Wulandari, Damayanti Heni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic* Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan, 22-31.*