



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas III Sekolah Dasar

Ridania Ekawati^{1*}, Lili Rahmayani², Selvia Mariati³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

email: ridaniaekawati@gmail.com, lilirahmayani1999.com, selviamariati@gmail.com

*Corresponding Author

Submit: 21 Mei 2024	Diterima: 17 Juni 2024	Publish: 30 Juni 2024
---------------------	------------------------	-----------------------

Abstrak : Latar belakang dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran animasi yang berbasis animaker untuk mata pelajaran matematika di kelas III. Agar mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga suasana belajar menjadi asik, menarik dan menyenangkan bagi murid. Pada saat melakukan observasi di sekolah, pendidik belum maksimal menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Pendidik belum menyediakan media pembelajaran yang terbaru, tetapi hanya memanfaatkan buku dan media pembelajaran seadanya. Jadi oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran berbasis *animaker* dengan kategori valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada validasi mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil dari praktikalitas mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Dan nilai dari efektifitas yaitu 92% dapat dikategorikan sangat efektif. Jadi media pembelajaran animasi berbasis *animaker* mencapai kriteria sangat valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Animaker*, Matematika

Abstract : The aim of developing animaker-based animation learning media is to make it easier for teachers in the learning process. Make the learning atmosphere fun, interesting, and enjoyable for students. When conducting observations at school, teachers have not optimally used IT-based learning media. Teachers have not provided the latest learning media but only use books and makeshift learning media. So, therefore, animaker-based learning media was developed with the categories valid, practical, and effective. The type of research used is research and development. The model used is the ADDIE model. The ADDIE model has five stages: analysis (analysis), planning (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The results of research on animaker-based animation learning media in validation received a score of 90% in the very valid category. For practicality results, it got a score of 91% in the very practical category. And the value of effectiveness, namely 92%, can be categorized as very effective. So, Animaker-based animation learning media meets the criteria of being very valid, practical, and effective.

Keywords: Learning Media, *Animaker*, Mathematics

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Juni 2023 di SDN 27 Limau Asam, pendidik masih mendominasi sebagian besar proses pembelajaran di kelas. Sehingga berdampak pada menurunnya partisipasi dan kemandirian murid. Selain itu, seringkali pendidik hanya memberikan penjelasan rumus dan contoh melalui ceramah yang hanya menggunakan buku paket dari penerbit saja, pada saat wawancara peneliti dengan pendidik menyebutkan bahwa belum pernah membuat media pembelajaran berbasis IT.

Pendidik juga belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis IT. Beliau juga menyebutkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk di pahami oleh murid.

Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi pembelajaran matematika tentang bilangan bulat. Media pembelajaran yang ingin dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran animasi berbasis *animaker* berupa media audio visual. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penerapan media pembelajaran video animasi, keefektifan media animasi dan nilai murid serta respon yang diberikan murid. Peneliti berinisiatif membuat satu media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Animaker* untuk melengkapi dan menambah media pembelajaran sehingga murid mendapatkan informasi lain, tidak hanya dari buku paket dan pendidik saja. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang berupa gambar, animasi, warna, suara, audio dan video sehingga dapat membuat murid lebih tertarik untuk belajar. Menurut (Apriansyah, 2020) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pengertian bahwa selain membangkitkan motivasi dan minat murid, media pembelajaran juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran karena murid dapat termotivikasi dalam belajar .

Menurut (Nasution et al., 2021) media *Animaker* adalah sebuah *platform* atau *software* pembuat animasi berbasis online. Dalam aplikasi ini telah tersedia berbagai macam *background* dan karakter yang dibutuhkan. Keunggulan dari media video adalah memudahkan murid untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga murid dapat termotivasi untuk belajar. *Animaker* memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan Anda untuk membuat video animasi. *Animaker* juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek *pop up*, dan mengedit animasi karakter.

Kelebihan dari aplikasi *Animaker* yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah disediakan animasi-animasi yang menarik dan sudah dikategorikan dari *animaker* nya, seperti animasi untuk edukasi, bisnis, promosi, dan sebagainya. *Animaker* dapat dijadikan video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan. Serta dapat digunakan secara gratis untuk versi dengan fitur dasar. Kekurangan *animaker* diantaranya pada proses pembuatan video animasi menggunakan *animaker* masih sangat terbatas. Item pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya. Masih berbasis *web* sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet , prosesnya panjang , dan fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penyampaian materi pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *animaker* harus diprioritaskan karena kemajuan teknologi informasi, komunikasi serta mempertimbangkan kebutuhan murid.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada menurut (Okpatrioka, 2023). *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2023). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan adalah alur model pengembangan model ADDIE. Menurut (Hidayat et al., 2021) para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran. Menurut (Asih et al., 2023) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan model yang sering digunakan dalam mengembangkan produk, seperti strategi, metode, dan media pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan dikelas III SDN 27 Limau Asam kecamatan bayang kabupaten pesisir selatan. Hasil uji coba produk yang dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat efektifitas, praktifitas dan validitas produk yang dikembangkan. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari kegiatan hasil belajar. Data kuantitatif yang diperoleh dari kegiatan wawancara, catatan lapangan, dan hasil pengamatan. Dengan instrument penelitian adalah kuesioner/ angket berupa lembaran validitas yang akan divalidkan oleh para ahli (Dosen PGMI) efektifitas yang diisi oleh murid, prkatiklitas yang diisi oleh pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran Interaktif berupa media pembelajaran animasi berbasis animaker tentang pembelajaran bilangan bulat dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker pembelajaran matematika bilangan bulat dalam operasi hitung dalam penjumlahan dan pengurangan yang valid, praktis dan efektif. Untuk itu dalam pembuatan dan pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Terdapat penyajian produk hasil pengembangan sebagai berikut :

1. Analisis

Terdapat tiga komponen hasil analisis peneliti pada SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan yang terdiri dari analisis media pembelajaran, materi dan analisis murid kelas III. Pada hasil analisis media pembelajaran terlihat bahwa belum bervariasinya media pembelajaran yang digunakan pendidik pada proses pembelajaran matematika di kelas. Sementara analisis materi yang didapatkan yaitu, materi pembelajaran masih kurang meningkat keefektifan dan berpikir kritis murid. Dan terakhir analisis murid terlihat bahwa masih banyaknya murid yang mendapat nilai dibawah batam minimum kelas dan sebagian besar murid cenderung terlihat bosan dalam pembelajaran yang lebih banyak terfokus pada buku dibandingkan penggunaan media pembelajaran.

2. Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang bentuk media pembelajaran berbasis animaker yang dikembangkan. Desain yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animaker disesuaikan dengan kriteria peserta didik dan sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Pengembangan

Setelah produk yang didesain selesai, kegiatan berikutnya adalah melakukan validasi atau penilaian terhadap media pembelajaran animasi berbasis animaker yang dilakukan oleh beberapa ahli. Terdapat tiga aspek penilaian yang akan diberikan oleh validator yaitu aspek isi, aspek desain dan aspek bahasa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Berikut beberapa komponen yang ada di media pembelajaran animasi berbasis animaker pada pembelajaran matematika sebagai berikut :

- a) Cover media pembelajaran



Gambar 1. Cover awal video pembelajaran

- b) Materi pada Media pembelajaran



Gambar 2. Penyajian materi pada media pembelajaran

c) Penutup



Gambar 3. Penyajian kesimpulan atau penutup pembelajaran

Penelitian ini dilakukan dikelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan pada pembelajaran Matematika bilangan bulat dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Dalam pelaksanaan peneliti berperan sebagai pendidik dan wali kelas sebagai responden. Penelitian ini dilakukan pada tanggal, 01 Desember 2023. Hasil penelitian tergambar seperti tabel di bawah ini :

1. **Data Validasi**

Berikut hasil validasi oleh 3 orang validator dari aspek isi, desain dan bahasa. Hasil validasi media pembelajaran animasi berbasis animaker secara keseluruhan tergambar pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Keseluruhan Validasi Produk

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Isi	85%	Sangat Valid
2	Desain	85%	Sangat Valid
3	Bahasa	100%	Sangat Valid
	Rata-rata	90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai rata-rata media pembelajaran animasi berbasis *animaker* dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan adalah **90%** ini termasuk kategori **sangat valid**.

2. **Data Praktikalitas Produk**

Agar mengetahui tingkat kepraktikalitas media pembelajaran animasi berbasis animaker ,penilaian ini dilakukan oleh ibu **Evi Erlinda, S.Pd** yang dilakukan pada tanggal, 22 januari 2024.

Tabel 2 Hasil Praktikalitas Secara Keseluruhan

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan	100%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Penggunaan	85%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian Waktu	87,5%	Sangat Praktis
	Rata-rata	91%	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil keseluruhan praktikalitas yaitu **91%** dikategorikan **sangat praktis**.

3. Efektifitas Produk

Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari media pembelajaran animasi berbasis animaker pada pembelajaran matematika secara keseluruhan dapat dilihat dari hasil angket efektifitas murid kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Nilai Keseluruhan Efektifitas

No	Aspek	Rata-rata	kategori
1	Angket efektifitas murid	92%	Banyak Sekali
2	Hasil tes murid	92%	Banyak Sekali
	Rata-rata	92%	Banyak Sekali

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil dari nilai keseluruhan efektifitas dari media pembelajaran animasi berbasis animaker yaitu **92%** dengan kategori **banyak sekali**.

Hasil dari penelitian media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada aspek validitas mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil dari praktikalitas mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Dan nilai dari efektifitas yaitu 92% dapat dikategorikan sangat efektif. Jadi media pembelajaran animasi berbasis *animaker* mencapai kriteria sangat valid, praktis dan efektif

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Matematika kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan. Media pembelajaran animasi berbasis animaker merupakan media pembelajaran animasi berbasis IT yang dapat meningkatkan minat belajar murid. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan. R&D merupakan kegiatan pengembangan suatu produk atau untuk pengembangan yang lebih baik dalam penggunaannya. Pengembangan produk ini dilakukan dalam lima tahap, sesuai dengan model ADDIE.

Dalam model ADDIE ini terdapat lima tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan. Hasil penelitian ini akan dijelaskan secara rinci berdasarkan validasi, praktikalitas dan efektifitas dari produk yang dikembangkan, sebagai berikut.

1) Validasi

Uji validasi dari media pembelajaran animasi berbasis animaker dilakukan oleh parah ahli. Validasi produk yang akan dinilai terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek isi, aspek bahasa dan aspek desain. Ahli yang memberikan penilaian pada media pembelajaran animasi berbasis animaker ini pada aspek isi, dilakukan oleh ibu Ridania Ekawati, M.Pd yang mendapatkan nilai 85% dikategorikan sangat valid. Selanjutnya ahli yang memberikan penilaian pada media pembelajaran animasi berbasis animaker pada aspek desain di uji oleh ibu Dini Susanti, M.Pd yang mendapatkan nilai 85% dapat dikategorikan sangat valid.

Selanjutnya ahli yang memberikan penilain pada media pembelajaran animasi berbasis animaker pada aspek bahasa di uji oleh ibu Sekar Harum Pratiwi, M.Pd yang

mendapatkan nilai 100% dapat dikategorikan sangat valid. Nilai keseluruhan yang diperoleh dari hasil validasi isi, desain dan bahasa yaitu 90% pada kategori sangat valid. Jadi kesimpulannya berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran animasi berbasis animaker pada matematika bilangan bulat dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan mendapatkan nilai sangat valid.

2) Praktikalitas

Penilaian praktikalitas ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi berbasis animaker yang akan dinilai oleh ibu Evi Erlinda, S.Pd. Dalam uji kepraktisan produk terdapat tiga poin yang akan dinilai yaitu dari segi tampilan, kemudahan penggunaan dan kesesuaian waktu. Hasil dari penilaian kepraktisan produk pada media pembelajaran animasi berbasis animaker pada aspek tampilan memperoleh nilai 100% dapat dikategorikan sangat praktis. Penilaian pada aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai 85% dapat dikategorikan sangat praktis. Penilaian pada aspek kesesuaian waktu memperoleh nilai 87,5% dapat dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan nilai keseluruhan dari uji praktikalitas produk media pembelajaran animasi berbasis animaker yaitu 91% dikategorikan sangat valid. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis animaker pada matematika termasuk kategori sangat praktis.

3) Efektifitas

Hasil efektifitas produk aspek angket pada murid kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat efektif dan hasil efektifitas dari aspek tes (soal) memperoleh nilai yaitu 92% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan nilai keseluruhan dari uji efektifitas produk media pembelajaran animasi berbasis animaker yaitu 92% dikategorikan banyak sekali. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis animaker pada matematika sangat efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada matematika kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan, dapat diambil kesimpulan yaitu pada validasi mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil dari praktikalitas mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Nilai dari efektifitas yaitu 92% dapat dikategorikan sangat efektif. Jadi media pembelajaran animasi berbasis *animaker* mencapai criteria sangat valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.
- Arifin, M. (2014). Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Pengembangan. *Implementation Science*, 39(1), 1.
- Asih, L. K., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi*. 10. 386-400.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid*. 0812(2019), 181–188.

- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). *Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi*. 2(2), 143–148.
- K., Addie, M., Anak, P., & Dini, U. (2013). *Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada AUD*. 122–130.
- Masmelda, Utari. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Al-Awlad : Jurnal Kependidikan Islam tingkat Dasar. Vol 13, No-2
- Misra. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Modeling Exo Olo Task Pada Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Tarbiyah Al- Awlad : Jurnal kependidikan Islam Tingkat Dasar. Vol 12 (1)
- Nabila, N., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., & Yogyakarta, D. I. (2021). *Konsep pembelajaran matematika sd berdasarkan teori kognitif jean piaget*. 6.
- Nurhaeni, Haki Pranata, O., & Respati, R. (2019). *Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Murid Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat*. *Pedadidaktika*, 6(1), 58–67.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rahmatika, Ulva. (2023). *Efektifitas Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Islam Khaira Ummah Padang*. Jurnal Tarbiyah Al- Awlad : Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar. Vol 13 (2).
- Sidabutar, N. A. L., Ilmu, F., Sumatera, U. I. N., & Medan, U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor*. 06(02), 1374–1386.