

Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Shabira Khairunnisa Pratidina *

* Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia
shabirakhairunnisa@upi.edu

Prana Dwija Iswara **

** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia
iswara@upi.edu

Ani Nur Aeni ***

*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia
aninuraeni@upi.edu

Submitted: 2024-01-24

Revised: 2024-03-18

Accepted: 2024-03-19

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that learning is still centered on the use of textbooks, causing students to be less interested in participating in learning, which affects students understanding, still confused in determining the location of the main ideas. The purpose of this research is to explain the feasibility animated video Getting to Know the Main Ideas for fifth grade elementary school students, determine the magnitude of the influence animated video Getting to Know the Main Ideas on the ability to determine the main ideas, and analyze teacher and student assessments of the video animation Getting to Know the Main Ideas. The research method used is research and development with the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The animated video product was implemented for fifth grade elementary school students and teachers. Product feasibility was obtained from the validation with a feasibility percentage from material experts of 95% and a feasibility percentage from media experts of 78.4%. The magnitude of the effect was analyzed from the pretest and posttest results which were calculated using the paired samples test, showing a significance value of 0.000, less than 0.05. The product assessment results by teachers and students are in the range of 81-100% with very good criteria.

Keywords: *main thoughts; grade V; animation videos; instructional media; elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih berpusat dengan penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa masih bingung dalam menentukan letak pokok pikiran. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan kelayakan video animasi Mengenal Pokok Pikiran untuk siswa kelas V sekolah dasar, menentukan besar pengaruh video animasi Mengenal Pokok Pikiran terhadap kemampuan menentukan pokok pikiran, dan menganalisis penilaian guru serta siswa terhadap video animasi Mengenal Pokok Pikiran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan

dengan model pengembangan ADDIE yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk video animasi diimplementasikan kepada siswa dan guru kelas V sekolah dasar. Kelayakan produk diperoleh dari hasil validasi pakar materi dan pakar media dengan persentase kelayakan dari pakar materi sebesar 95% dan persentase kelayakan dari pakar media sebesar 78,4%. Besar pengaruh dianalisis dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan uji *paired samples test* menunjukkan nilai signifikansi .000 kurang dari 0,05. Hasil penilaian produk oleh guru dan siswa pada rentang 81-100% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: pokok pikiran; kelas V; video animasi; media pembelajaran; sekolah dasar

PENDAHULUAN

Kemampuan pemahaman bacaan sangat penting untuk mengidentifikasi dan memperoleh informasi, termasuk makna serta isi bacaan. Anak-anak usia sekolah dasar didorong untuk banyak belajar membaca dan menulis sebelum masuk sekolah (Iswara, 2022). Kebiasaan membaca merupakan satu faktor penting untuk membantu siswa memahami bacaan (Joseph, 2020). Guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran kian imajinatif untuk melakukan proses belajar dan menyampaikan pelajaran agar siswa mampu memahami pelajaran yang diajarkan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu siswa secara efektif mencapai tujuan belajarnya secepat mungkin (Pratidhina, Pujiyanto, & Sumardi, 2019). Sebagian guru cenderung semakin meningkatkan penggunaan media pembelajaran elektronik. Sementara itu, sejumlah guru cenderung mengalami kesulitan untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menuntut kesiapan sarana dan prasarana yang cukup memadai selain kesiapan guru (Bashir, Uddin, Basu, & Khan, 2021). Sebagai catatan, penggunaan media digital tidak selamanya lebih efektif daripada media nondigital (Furenes, Kucirkova, & Bus, 2021). Kemajuan teknologi menyebabkan adanya penyesuaian yang harus dilakukan, terutama berkaitan dengan komponen pengajaran di sekolah agar pendidikan tidak ketinggalan zaman. Salah satu sumber daya pendidikan berbasis teknologi adalah video animasi.

Pengembangan media pembelajaran video animasi dapat membantu guru dalam mengkonkritkan materi serta berkualitas dan layak digunakan di sekolah dasar (Savitri & Manuaba, 2022). Berkat video yang menarik dan penjelasan yang ringkas, siswa tidak kesulitan memahami materi yang diajarkan di kelas saat menggunakan sumber belajar video digital (Meylinda & Reinita, 2023). Hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan media animasi dan video biasanya lebih berhasil atau memiliki dampak positif daripada belajar tanpa media animasi dan video (Sánchez-Auñón & Férez-Mora, 2021). Beberapa penelitian tentang efektivitas media acap kali dilakukan peneliti khususnya dalam konteks riset di Indonesia (Berlian, Vebrianto, & Thahir, 2021).

Sangat penting bagi para pendidik untuk menggunakan sumber daya pengajaran yang mutakhir dan interaktif (Sofiasyari, Amanaturrakhmah, & Yuliyanto, 2023). Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran jika guru tidak memperhatikan karakteristik siswanya

saat menyampaikan materi pelajaran dan tidak menjadikan ciri-ciri kepribadian siswa sebagai landasan dalam pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020). Guru menekankan pengajaran sesuai dengan perkembangan yang ada karena pengajaran merupakan salah satu bidang yang terkena dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Handiyani & Abidin, 2023). Penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi (Aprianti, Rakhmat, & Indihadi, 2023).

Savitri dan Manuaba (2022) menyelidiki pembuatan film animasi yang membahas pokok pikiran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar di kelas V. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa pembelajaran video animasi berbasis model PBL materi pokok pikiran bahasa Indonesia layak digunakan pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan.

Afrilia, Neviyarni, Arief, dan Amini (2022) mengemukakan motivasi belajar siswa dapat dibangkitkan dengan penggunaan video animasi dalam materi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan T tabel sebesar 0,25 maka diperoleh nilai sebesar 0,45 menunjukkan tingkat signifikan menurut uji T.

Astafrina, Hadiyanto, Alwi, dan Fitria (2022) mengemukakan hasil belajar dan pemahaman mendengarkan siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan video animasi. Temuan penelitian menunjukkan nilai pre-test dan post-test siswa SDN 10 Tangan-Tangan dengan rata-rata nilai pre-test 60 dan nilai post-test 80,22. Sementara itu, keefektifan pembelajaran video animasi ditunjukkan dengan menggunakan rumus statistik uji-t untuk menganalisis data pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan temuan wawancara guru di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sumedang Utara, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat dengan penggunaan buku teks. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Hal ini terlihat dengan masih banyaknya siswa yang bingung dalam menentukan letak pokok pikiran. Peneliti terdorong untuk membuat video animasi guna menambah wawasan siswa pada materi menentukan pokok pikiran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Peneliti membuat video animasi dengan merancang terlebih dahulu naskah mengenai materi pokok pikiran ke dalam Garis Besar Program Media (GBPM). Naskah tersebut menjadi acuan dalam membuat desain video animasi dan suara rekaman karakter. Naskah materi dan rekaman suara tersebut ditambahkan ke desain video animasi yang dibuat pada aplikasi Canva dengan karakter yang sudah ditentukan peneliti.

Pada penelitian sebelumnya, uji coba produk dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil (Savitri & Manuaba, 2022). Selain itu, metode yang digunakan adalah metode eksperimen (Afrilia dkk., 2022; Astafrina dkk., 2022). Implementasi pada penelitian ini, akan dilakukan uji coba produk dalam lingkup yang lebih besar, adanya tahap penyebarluasan, dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini akan mendukung penelitian sebelumnya dengan tujuan memberikan penjelasan tentang kelayakan video animasi Mengenal Pokok Pikiran untuk anak sekolah dasar di kelas V, menentukan besar pengaruh

video animasi Mengenal Pokok Pikiran terhadap kemampuan menentukan pokok pikiran, dan menganalisis penilaian guru serta siswa terhadap video animasi Mengenal Pokok Pikiran.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metodologi penelitian yang disebut penelitian dan pengembangan digunakan untuk menciptakan produk pendidikan, seperti bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, atau kebijakan tertentu (Sofiyana dkk., 2022).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Konsep model ADDIE yakni proses penciptaan dan pengembangan media pembelajaran melalui proses penelitian guna menghasilkan bahan pembelajaran yang sah dan dianggap layak untuk digunakan (Batubara, 2020). Branch mengemukakan bahwa konsep ADDIE menguraikan tahapan-tahapan yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan media pendidikan, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Batubara, 2020).

Data dan Sumber Data

Peneliti mengumpulkan data, atau fakta empiris, untuk membantu memecahkan masalah atau menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian (Rinaldi & Mujiyanto, 2017). Data yang dipakai dalam penelitian ini diantaranya hasil validasi produk dari pakar materi, hasil validasi produk dari pakar media, hasil penilaian produk dari guru, hasil penilaian produk dari siswa, dan hasil tes dengan *pretest* dan *posttest* untuk siswa. Berbagai data tersebut digunakan menguji produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menentukan pokok pikiran.

Sebuah sekolah dasar di Kecamatan Sumedang Utara menjadi lokasi penelitian ini. Di lokasi tersebut terdapat permasalahan siswa dalam menentukan pokok pikiran sehingga peneliti memilih sekolah itu sebagai lokasi penelitian. Satu orang pakar materi pembelajaran, satu orang pakar media pembelajaran merupakan sumber data untuk menentukan kelayakan produk. 30 siswa sebagai pengguna produk tahap uji coba, 19 siswa sebagai pengguna produk tahap penyebarluasan, dan dua orang guru kelas V sebagai penilai pengguna produk merupakan sumber data untuk besar pengaruh dan penilaian produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan nontes. Pada teknik tes menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk menguji pemahaman siswa sebagai penentu besar pengaruh dari produk. Sedangkan, teknik nontes menggunakan wawancara dan angket. Wawancara untuk menganalisis permasalahan. Angket untuk menentukan kelayakan melalui uji validasi produk dari pakar materi dan pakar media. Selain itu, angket juga digunakan untuk penilaian produk dari guru dan siswa. Angket untuk validasi dan penilaian produk memiliki lima skala likert yaitu sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).

Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis data yang berbeda. Rumus dan tabel persentase kriteria validitas dari Jannah & Julianto (dalam Hapsari & Zulherman, 2021) digunakan untuk menganalisis data hasil validasi pakar materi dan pakar media.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 1. Persentase Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak valid

Nilai pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif untuk menentukan nilai terkecil, nilai terbesar, dan rata-rata. Selanjutnya data dianalisis menggunakan uji normalitas untuk menentukan normal atau tidaknya data yang didapat. Terakhir, data dianalisis menggunakan uji-t untuk menentukan tingkat pengaruh video animasi Mengenal Pokok Pikiran terhadap kemampuan siswa kelas V SD dalam menentukan pokok pikiran. Beberapa uji tersebut akan dianalisis dengan bantuan software *Statistics Package for Social Sciences* (SPSS).

Rumus dan tabel persentase hasil penilaian produk dari Jannah & Julianto (dalam Hapsari & Zulherman, 2021) digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian produk oleh guru dan siswa.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Produk

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik

61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE didapati data sebagai berikut.

Analisis

Pengumpulan data dilakukan dengan penelitian terdahulu, seperti tinjauan kepustakaan dan penelitian lapangan yang melibatkan pengamatan di berbagai sekolah untuk menggali potensi dan masalah (Latip, 2022). Peneliti pertama kali mendeteksi masalah dengan berbicara bersama guru kelas lima dalam wawancara sebelum memulai penelitian mengenai kesulitan ketika belajar bahasa Indonesia, khususnya materi pokok pikiran. Dalam wawancara tersebut ditemukan permasalahan, yakni pembelajaran masih berpusat dengan penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang berpengaruh terhadap siswa kesulitan menentukan letak pokok pikiran. Hal ini menunjukkan rendahnya perhatian siswa pada pembelajaran. Persepsi siswa pada pembelajaran pun sangat penting (Wright, 2017). Hasil belajar yang lebih baik akan dihasilkan jika siswa lebih terlibat (Ramdani, Jufri, Jamaluddin, & Yustiqvar, 2023).

Landasan penelitian yang telah selesai, diperkuat dengan melakukan analisis tambahan terhadap data dan informasi yang diperoleh dari penyelidikan pendahuluan (Latip, 2022). Setelah dilakukan analisis kebutuhan, siswa menyukai media pembelajaran yang interaktif seperti video pembelajaran. Video animasi secara signifikan mempengaruhi minat dan persepsi siswa (Aprianti dkk., 2023). Media pembelajaran dibuat dalam bentuk video animasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam analisis konten dikumpulkan sumber belajar dari disiplin ilmu yang relevan dan kompetensi dasar (KD) guna membuat tema baru untuk digunakan di media pembelajaran. Bahasa Indonesia pada KD 3.1 dan 4.1 sebagai materi pelajaran menjadi mata pelajaran yang dipilih. Media diarahkan pada pembelajaran siswa di SD. Hal ini didasarkan pada analisis pengguna guru dan siswa sekolah dasar di kelas V. Analisis perangkat guna memutuskan perangkat yang dipakai untuk memproduksi media, termasuk perangkat lunak seperti Zepeto, Canva, perekam audio, Youtube, dan aplikasi Capcut serta perangkat keras seperti komputer dan ponsel.

Perancangan

Pada tahap ini, peneliti merancang video animasi dengan merancang naskah mengenai materi pokok pikiran ke dalam Garis Besar Program Media (GBPM). Naskah ini menjadi referensi pembuatan media saat membuat desain video animasi di Canva dan acuan pembuatan rekaman suara karakter. Naskah ini berisikan materi yang akan dibahas, yakni (a) paragraf, (b) kalimat utama, (c) kalimat pendukung, (d) tiga jenis letak kalimat utama, (e) pokok pikiran, (f) ciri-ciri pokok pikiran, (g) cara menemukan pokok pikiran, dan (h) contoh

menentukan pokok pikiran. Dalam naskah tersebut dicantumkan pembukaan dan penutup. Naskah materi dan rekaman suara akan ditambahkan ke desain video animasi yang dibuat pada aplikasi Canva. Untuk menjamin pembelajaran siswa sebagai salah satu hasil akhir belajar, diharapkan dengan menggunakan media dan visual mampu menggunakan informasi tersebut untuk mengamati, memahami, menganalisis, dan menerapkan berbagai informasi yang telah diberikan guru selama proses pengajaran (Aeni, Aulia, Fauziah, & Fernando, 2022).

Pengembangan

Menurut Khotimah (dalam Abdurrochim, Khairunnisa, Nurani, & Aeni, 2022), dalam membuat pembelajaran menjadi lebih sederhana dan memberikan kesan belajar yang khas bagi siswa, maka penentuan dan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar menjadi hal yang krusial dan berdampak besar dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan video animasi Mengenal Pokok Pikiran sebagai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan jenjang kelas untuk memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan audio visual yang menarik untuk menyajikan konten juga mempertimbangkan berbagai gaya belajar siswa (Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, & Ramadhani, 2022).

Ada lima tahapan yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran. Tahapan pertama, peneliti membuat naskah video animasi Mengenal Pokok Pikiran. Membuat pembukaan, mencari dan mengumpulkan seluruh materi, serta menulis penutup merupakan langkah awal dalam menghasilkan sebuah naskah. Pembuatan naskah ini dilakukan di program pengolah kata. Naskah kemudian diubah menjadi desain material menggunakan laptop dan program Canva. Tahapan kedua, peneliti membuat karakter Lilu. Dengan bantuan aplikasi Zepeto di telepon seluler (ponsel) pintar, karakter Lilu dibuat sesuai dengan keinginan. Pembuatan karakter Lilu dimulai membentuk wajah sampai pakaian yang digunakan dapat disesuaikan dengan keinginan. Setelah karakter Lilu selesai dibuat, foto dan video tambahan diambil pada posisi yang cocok untuk video animasi. Langkah terakhir, pose dan video di unduh melalui aplikasi Zepeto dan disimpan pada penyimpanan telepon seluler pintar.

Tahapan ketiga, peneliti membuat desain video animasi Mengenal Pokok Pikiran. Pada tahap ini dilakukan pada dua gawai, yakni laptop dan telepon seluler pintar. Peneliti membuat desain setiap slide video dilakukan di laptop pada aplikasi Canva dengan membuat sendiri desain sesuai keinginan. Lalu peneliti memilih dan menambahkan elemen gambar menggunakan fitur elemen yang ada pada Canva. Selanjutnya peneliti menambahkan teks dengan fitur teks di Canva. Peneliti merekam suara Lilu dengan ponsel pintar dengan aplikasi perekam suara lalu file rekaman suara dikonversi menjadi format MP3 dengan bantuan aplikasi MP3 Converter. Lalu peneliti menambahkan suara Lilu ke desain dengan mengunggah audio rekaman suara Lilu ke fitur unggahan pada aplikasi Canva. Peneliti menyesuaikan durasi dengan rekaman suara pada desain slide yang telah dibuat di aplikasi Canva. Peneliti menambahkan suara latar (background) dengan mengunggah audio rekaman suara Lilu ke fitur unggahan pada aplikasi Canva. Terakhir, peneliti mengatur volume pada aplikasi Canva agar suara Lilu terdengar lebih jelas.

Tahapan keempat, yaitu proses mengedit dan mengunduh video animasi Mengenal Pokok Pikiran. Tahap ini dilakukan di ponsel pintar dengan menggunakan aplikasi Capcut untuk menambahkan karakter Lilu yang sudah dihapus latar belakangnya (background-nya) dengan bantuan fitur kunci kroma. Setelah semua karakter Lilu ditambahkan pada setiap slide, peneliti mengunduh video animasi dengan resolusi video 1080p lalu mengklik fitur unduh pada aplikasi Capcut. Setelah proses mengunduh selesai, video animasi Mengenal Pokok Pikiran siap digunakan dalam pembelajaran. Tahapan kelima, yaitu pasca produksi video animasi Mengenal Pokok Pikiran. Pada tahap ini, video diunggah ke Youtube agar pengguna bisa mengakses dan mengunduh video animasi.

Guru dapat menggunakan video animasi ini untuk menyampaikan informasi atau materi secara grafis. Penambahan teks, skema warna yang sesuai, dan efek suara menambah daya tarik pada materi pembelajaran audio visual berbasis video animasi (Aeni, Handari, Wijayanti, & Sutiana, 2022). Isnaini & Titin (dalam Putri, Karochmah, Nurrohmah, & Aeni, 2022) menyatakan bahwa materi pembelajaran audio visual yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran siswa dapat bermanfaat bagi anak dengan gaya belajar visual dan auditori. Gambar 1 dan 2 berikut adalah beberapa tampilan video animasi Mengenal Pokok Pikiran untuk pembelajaran mengenal pokok pikiran.



Gambar 1. Tampilan Awal Produk Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran



Gambar 2. Tampilan Materi Produk Video Animasi Pokok Pikiran

Setelah produk dikembangkan, produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran ini diajukan kepada pakar materi dan pakar media, mengukur kelayakan produk sebelum

dilakukan pengujian pada tahap implementasi. Terdapat satu orang ahli materi yaitu SSN yang merupakan guru kelas V pada salah satu sekolah dasar dan satu orang ahli media yaitu ERS yang merupakan akademisi/dosen dengan bidang keahlian pengembangan media pembelajaran yang dilibatkan. Berikut ini merupakan hasil validasi dari pakar materi dan pakar media.

Tabel 3. Hasil Validasi Dari Pakar Materi Dan Pakar Media

No.	Hasil Validasi	Persentase Kevalidan	Persentase	Kriteria
1.	Ahli materi	95%	81-100%	Sangat Valid
2.	Ahli media	78,4%	61-80%	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran sangat valid dari ahli materi dan valid dari ahli media. Untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, produk video ini digunakan dalam proses uji coba implementasi pembelajaran, khususnya materi pokok pikiran pada kelas V SD.

Implementasi

Pada tahap ini uji coba produk dilakukan dengan menggunakan perangkat penelitian yang telah dibuat antara lain soal *pretest* dan *posttest*, angket penilaian produk guru, dan angket penilaian produk siswa. Soal *pretest* diberikan sebelum Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran ditayangkan. Soal *posttest* diberikan setelah video animasi Mengenal Pokok Pikiran ditayangkan. Melalui penggunaan prosedur *pretest* dan *posttest*, penilaian siswa akan dibimbing menuju perkembangan kognitif dan pemahaman menyeluruh terhadap materi yang diajarkan dan dipelajari (Ulfah & Suryantoro, 2021). Angket penilaian produk diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna media di kelas diberikan setelah ditayangkannya video animasi Mengenal Pokok Pikiran untuk menilai produk.

Kegiatan implementasi produk dengan uji coba produk untuk mengukur besar pengaruh terhadap kemampuan menentukan pokok pikiran. Uji coba produk dilakukan kepada 30 siswa dan 1 guru kelas V di satu sekolah dasar (SD X). Tindakan yang diambil selama fase uji coba produk, yakni (a) pemberian soal *pretest* kepada siswa, (b) penayangan produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran, (c) pemberian soal *posttest* kepada siswa, (d) pemberian kuesioner penilaian produk oleh guru, (e) pemberian kuesioner penilaian produk oleh siswa, dan (f) pengumpulan instrumen penelitian keseluruhan kepada peneliti.

Setelah tahap uji coba produk, dilakukan tahap penyebarluasan di antaranya ke sebuah sekolah dasar lain (SD Y) dengan 19 siswa kelas V dan 1 guru kelas. Tahap ini bertujuan untuk menilai produk dari sisi pengguna, yakni guru dan siswa. Tindakan yang diambil selama fase penyebarluasan, yakni (a) penayangan produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran, (b) pemberian kuesioner penilaian produk oleh guru, (c) pemberian kuesioner penilaian produk oleh siswa, dan (d) pengumpulan instrumen penelitian keseluruhan kepada peneliti.

Evaluasi

Setelah melaksanakan tahap uji coba produk dan tahap penyebarluasan kepada guru serta siswa kelas V SD sebagai pengguna produk diperoleh beberapa hasil analisis data. Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif menggunakan SPSS, nilai *pretest* terkecil yang diperoleh siswa adalah 50.0, nilai terbesar adalah 82.0, dan rata-rata 69.300. Pada *posttest* nilai terkecil yang diperoleh siswa adalah 62.0, nilai terbesar 95.0, dan rata-rata 83.183. Dengan demikian, nilai hasil belajar siswa meningkat. Hal ini relevan dengan pendapat Ruswan dkk. (2024) menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi alat pengajaran interaktif yang memfasilitasi transmisi ide atau informasi tentang materi pelajaran yang dibahas. Siswa dapat lebih terlibat aktif dalam pendidikan mereka dengan menggunakan sumber video animasi ini yang akan meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian kurang dari 50 sehingga digunakan Tes Shapiro-Wilk untuk uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (sig), di antaranya nilai signifikansi (sig) *pretest* adalah .184 dengan nilai signifikansi (sig) > 0.05 , maka data nilai *pretest* berdistribusi normal dan nilai signifikansi (sig) *posttest* adalah .250 dengan nilai signifikansi (sig) > 0.05 , maka data nilai *posttest* berdistribusi normal sehingga termasuk statistik parametrik.

Uji-t yang digunakan adalah uji *paired sample test* karena data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji-T menentukan apakah nilai tengah, nilai rata-rata dari distribusi nilai suatu kelompok berbeda secara nyata (signifikan) dari nilai tengah distribusi nilai kelompok lain (Husna & Suryana, 2017). Berdasarkan hasil Uji *Paired Sample Correlations* menggunakan SPSS terlihat nilai signifikansi (sig) yaitu .000 dengan nilai signifikansi (sig) < 0.05 , maka antara *pretest* dan *posttest* memiliki hubungan.

Berdasarkan hasil Uji *Paired Samples Test*, nilai signifikansi (sig) yaitu .000 dengan nilai signifikansi (sig) < 0.05 menunjukkan bahwa perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan terhadap masing-masing variabel adalah signifikan. Siswa kelas lima yang memanfaatkan media animasi mempunyai prestasi akademis yang lebih baik (Budianti & Azis, 2023). Terdapat pengaruh minat belajar siswa dan daya cipta guru terhadap hasil belajar siswa (Karundeng, Rorimpandey, & Krowin, 2023).

Tabel 4. Hasil Penilaian Produk Pada Tahap Uji Coba Produk

No.	Penilaian Produk	Hasil Persentase Validitas	Persentase	Kriteria
1.	Guru	100% (materi) 98,4% (media)	81-100%	Sangat Baik
2.	Siswa	92,7%	81-100%	Sangat Baik

Penilaian produk pada tahap uji coba produk dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SD X. Berdasarkan Tabel 4, produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran termasuk guru dan siswa memberikan ulasan positif. Hal ini terlihat dari sisi pengguna, hasil persentase kelayakan di atas 90% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 5. Hasil Penilaian Produk Pada Tahap Penyebarluasan

No.	Penilaian Produk	Hasil Persentase Validitas	Persentase	Kriteria
1.	Guru	92,5% (materi) 92,3% (media)	81-100%	Sangat Baik
2.	Siswa	82,5%	81-100%	Sangat Baik

Penilaian produk pada tahap penyebarluasan dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SD Y. Berdasarkan tabel 5, produk video animasi Mengenal Pokok Pikiran termasuk guru dan siswa memberikan ulasan positif. Hal ini terlihat dari sisi pengguna pada tahap penyebarluasan, tingkat pencapaian persentase kelayakan rentang 81-100% dengan kriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa video animasi Mengenal Pokok Pikiran layak digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil validasi kelayakan dari pakar materi sebesar 95% dan dari pakar media sebesar 78,4%. Terdapat pengaruh terhadap kemampuan menentukan pokok pikiran yang terlihat dari *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *posttest* meningkat signifikan dari rata-rata nilai *pretest* 69.300 menjadi 83.183. Uji *paired samples test*, nilai signifikansi (sig) yaitu .000 dengan nilai signifikansi (sig) < 0,05 membuktikan bahwa perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah signifikan. Video animasi Mengenal Pokok Pikiran sangat baik diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dibuktikan dengan adanya respon positif dari guru dan siswa melalui penilaian produk pada fase uji coba produk serta fase penyebarluasan pada rentang 81-100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721–730. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559>
- Aprianti, R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398–407. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Astafrina, S., Hadiyanto, Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Bashir, A., Uddin, M. E., Basu, B. L., & Khan, R. (2021). Transitioning to Online Education in English Departments in Bangladesh: Learner Perspectives. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/ijal.v11i1.34614>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Development of Webtoon Non-Test Instrument as Education Media. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 185–192. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21007>
- Budianti, Y., & Azis, D. A. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1149–1161. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6296>
- Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A Comparison of Children's Reading on Paper Versus Screen: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 91(4), 483–517. <https://doi.org/10.3102/0034654321998074>
- Handiyani, M., & Abidin, Y. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408–414. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5360>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Husna, A., & Suryana, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan
- Iswara, P. D. (2022). *Belajar Baca*. Sumedang: Caraka Khatulistiwa
- Joseph, B. O. (2020). Evaluating Reading Habit Among Junior Secondary School Students in Ekiti State in Nigeria. *International Journal of Language Education*, 4(1), 74–80. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10206>
- Karundeng, J. D. C., Rorimpandey, W. H. F., & Krowin, M. M. (2023). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1570–1586. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7270>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Pratidhina, E., Pujiyanto, & Sumardi, Y. (2019). Developing Computer Program as a Learning Resource on Gas Law Topics for High School Students. *International Journal of Instruction*, 12(2), 133–146. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1229a>
- Putri, R. A. C., Karochmah, D. N., Nurrohman, S., & Aeni, A. N. (2022). Video “The Muharram Celebration” sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Islam pada Siswa SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1256. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1067>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023). Increasing Student Science Literacy: Learning Studies Using Android-Based Media During The Covid-19 Pandemic. *AIP Conference Proceedings*, (Vol. 2619, No. 1, p. 070001). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0122847>
- Rinaldi, S. F., & Mujiyanto, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8021>
- Sánchez-Auñón, E., & Férez-Mora, P. A. (2021). Films for EFL: Exploring the Perceptions of a High School Teacher. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1), 49–59. <https://doi.org/10.17509/IJAL.V11I1.34634>
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 344–354. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4070>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Sofiyana, M. S., Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., Wijayanti, L. A., Jannah, R., ... Herman. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Ulfah, Y., & Suryantoro, A. (2021). Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Nilai Pretest dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1), 28–35. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3387>
- Wright, B. M. (2017). Blended Learnings Student Perception of Face-To-Face and Online EFL Lessons. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i1.6859>