

Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar

Fitri Andini Al-Fatihah¹

Universitas Islam “45” Bekasi, Indonesia

Ibnu Muthi²

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

ibnumuthi11@gmail.com

Alamat: Jl. Cut Mutia No.83, Margahayu, Kec. Bekasi Tim., Kota Bks, Jawa Barat 17113

Abstract. *This study aims to (1) develop animated video learning media to improve student learning outcomes, (2) determine the feasibility of animated video learning media through teacher validation, and (3) determine the effectiveness of animated video learning media applied to class IV in Jambi City State Islamic Madrasah. The subjects in this study were 35 fourth grade students, as a test class. This research and development uses the Classroom Action Research Method developed by Kemmis and Mc Taggart (1992:11). The method is carried out from the first to the fourth step, namely: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The effectiveness test uses data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, and documentation. The effectiveness of animated video media to increase motivation, attract attention, increase understanding, improve student learning outcomes, and learning objectives can be achieved as desired. Effectiveness can be seen from the scores of students' completeness presentation results at the pre-cycle stage, the first cycle stage, then continued with the activity stages in the second cycle. The result of the study indicate that the animated video learning media is feasible to use for learning at the elementary school level. The results of the feasibility test of animated video learning media through teacher validation in operational field trials in the "Good" category. There is a significant difference in the results of the presentation of students' completeness scores between before and after using animated video learning media in the teaching and learning process.*

Keywords: *Development; Animated Video Media; Hard Work Character*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) mengetahui kelayakan dari media pembelajaran video animasi melalui validasi para guru, dan (3) mengetahui keefektifan dari media pembelajaran video animasi yang diterapkan pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi. Subjek pada penelitian ini adalah 35 siswa kelas IV, sebagai kelas uji coba. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart (1992:11). Metode tersebut dilakukan dari langkah pertama hingga keempat, yaitu: (1) perencanaan, (2) Tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Uji keefektifan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Keefektifan media video animasi guna meningkatkan motivasi, menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar siswa, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan sesuai dengan yang diinginkan. Efektivitas dilihat dari skor hasil presentasi ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan pra siklus, tahapan siklus I, kemudian dilanjutkan dengan tahapan kegiatan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan untuk pembelajaran di jenjang Pendidikan sekolah dasar. Hasil uji kelayakan media pembelajaran video animasi melalui validasi guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori "Baik". Terdapat perbedaan yang signifikan dari skor hasil presentasi ketuntasan nilai siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Pengembangan; Media Video Animasi; Karakter Kerja Keras

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sektor penting yang memiliki peran penting dalam suatu negara atau masyarakat. Dengan adanya pendidikan, sekelompok masyarakat di suatu negara akan memiliki kemampuan yang diperlukan untuk berkontribusi pada kemajuan yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan negara yang ditempati. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhardi, 2004) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah sumber kemajuan bangsa. Juga, M.J. Langeveled, seorang ahli pendidikan, mengatakan bahwa pendidikan adalah bantuan yang diberikan oleh orang dewasa kepada orang yang belum dewasa (Arifin, 2014). Sementara dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang adanya Sistem Pendidikan Nasional, menamparkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang harus diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari beberapa pengertian yang di paparkan sebelumnya, maka dapat diartikan bahwa pendidikan adalah sebuah upaya yang dilakukan dalam rangka mengembangkan berbagai potensi manusia agar manusia yang seutuhnya. Dalam kata lain, pendidikan ini juga dapat dikatakan sebagai sebuah sarana atau proses untuk mencerdaskan atau mempermudah segala bidang kehidupan manusia melalui berbagai kegiatan berupa pengajaran, pembelajaran, ataupun pelatihan yang ditunjukan kepada pencapaian hal-hal yang positif dalam bentuk perubahan pada perilaku. Dari beberapa pengertian sebelumnya, pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan potensi manusia agar manusia yang seutuhnya. Dengan kata lain, pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses atau sarana untuk mencerdaskan atau mempermudah segala bidang kehidupan manusia melalui berbagai kegiatan, seperti pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan, yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Perubahan perilaku yang dimaksud adalah bentuk atau hasil dari proses pendidikan yang dapat dicapai oleh salah satu individu melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Burton (Dr. Rusman, 2017), yang berpendapat bahwa perubahan perilaku peserta didik tersebut adalah hasil dari belajar dari interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, proses pembelajaran adalah salah satu kegiatan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena bertujuan untuk mengubah perilaku siswa. Adapun beberapa ciri-ciri perubahan perilaku sebagai bentuk hasil belajar yang menurut Surya dalam (Rusman, 2017) diantaranya 1) Perubahan disadari dan disengaja oleh peserta didik, 2) Perubahan bersifat

positif berkelanjutan atau kontinu, 3) Perubahan bersifat fungsional, 4) perubahan bersifat positif, 5) Perubahan bersifat aktif, 6) Perubahan bersifat menetap, 7) Perubahan memiliki tujuan dan terarah, dan 8) Perubahan bersifat komprehensif.

Berkenaan dengan upaya menghasilkan perubahan perilaku, proses pembelajaran juga berkaitan dengan upaya pengembangan berbagai potensi yang terdapat pada peserta didik, proses pembelajaran sendiri mengandung beberapa tahapan dimulai dari awalan, inti, hingga akhir, yang mana proses tersebut seluruhnya diarahkan dalam rangka mencapai kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sementara menurut Sudjana dalam (Laili, 2019) memandang bahwa pembelajaran merupakan tindakan yang disengaja dilakukan oleh pendidikan dengan tujuan membuat peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Sementara menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 dapat mengemukakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan beberapa pengertian sebelumnya, maka dapat diartikan bahwasannya pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya dapat melibatkan komunikasi dan interaksi antara pendidikan dengan peserta didik serta sumber belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berkenaan dengan hal tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia sendiri dikategorikan menjadi 3 tingkatan atau jenjang pendidikan, diantaranya Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dari keseluruhan jenjang tersebut, masing-masing jenjang memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda satu sama lain, perbedaan yang paling mencolok diantara jenjang-jenjang tersebut ialah usia peserta didik yang menjadi subjek pendidikan. Salah satu jenjang yang dianggap sebagai gerbang awal dari sebuah proses pendidikan ialah jenjang sekolah dasar, pada tingkatan ini usia peserta didik umumnya berada pada 7 sampai 12 tahun. Pada jenjang dasar setiap siswa akan mengikuti program pembelajaran selama 6 tahun, dan untuk dapat terjadinya efektivitas dan efisiensi tentunya dibutuhkan berbagai strategi serta cara yang sesuai demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, usia siswa jenjang sekolah dasar biasanya lebih muda. Saat ini, pemikiran setiap orang terbatas pada hal-hal yang nyata atau memerlukan sebuah objek atau materi yang dapat dirasakan secara langsung. Dalam menjalankan pembelajaran di sekolah dasar, hal ini menjadi salah satu tantangan yang akan dihadapi oleh guru. Pendidik juga harus dapat menyesuaikan cara mereka mengajar dengan berbagai gaya belajar siswa.

Peran pendidik sebagai fasilitator pembelajaran juga memungkinkan mereka untuk mengendalikan berbagai masalah yang dapat muncul selama proses pembelajaran. Beberapa masalah yang sering terjadi, terutama di sekolah dasar, termasuk kurangnya motivasi siswa untuk belajar, siswa yang cepat bosan, dan siswa yang tidak mau memperhatikan gurunya. Faktor-faktor penentu yang berbeda tentunya berkontribusi pada beberapa masalah tersebut, tetapi salah satu yang paling signifikan adalah metode pengajaran guru yang kurang efektif pada siswa mereka. Ini sejalan dengan temuan penelitian (Nasution, 2017) bahwa kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan belajar sangat memengaruhi penerimaan dan pemahaman materi siswa. Akibatnya, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengatur proses.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada jenjang sekolah dasar ialah media pembelajaran video animasi, Video animasi adalah media pembelajaran yang berbasis video yang digunakan sebagai media perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Furoidah (Damayanti, 2020), animasi adalah media yang terdiri dari kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio untuk membuatnya lebih hidup dan mengandung pesan pembelajaran. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa media animasi merupakan sebuah media berbasis audiovisual yang didalamnya tersusun dari gabungan gambar atau grafis yang bergerak dengan salah satu fungsinya untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

Maka dari itu, penulis bermaksud untuk memberikan informasi kepada pendidik ataupun calon pendidikan yang mengenai prosedur pengembangan media animasi dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (software) yang menyediakan beragam fitur untuk mempermudah penggunaanya dalam memproduksi media animasi untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Saat ini sudah banyak berbagai aplikasi atau platform yang mempunyai spesifikasi khusus untuk membuat sebuah media video yang berbasis animasi tersebut yang dipergunakan dengan cara sederhana. Platform tersebut diantaranya Powtoon dan Sparkol Videoscribe, kedua aplikasi ini dapat diakses dengan cara bantuan jaringan internet sehingga akan semakin mempermudah dalam penggunaan membuat media animasi untuk keperluan pembelajaran tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian literatur yang kami gunakan merupakan kajian dari penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurniati dari Universitas Islam Negeri dengan judul “Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa tema 6 cita-citaku subtem 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 dari tahapan siklus I dan siklus II. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Taufiqur Rahman. 2018. hal:19).

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju dan dinamis, dunia pendidikan juga mengalami inovasi dalam cara menyampaikan materi pelajaran. Lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempertahankan proses pembelajaran dalam rangka menyediakan sumber daya siswa yang berkualitas. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa-guru, sumber belajar sesama siswa, dan lingkungan. (Sudirman, 2008, hlm. 23).

Menurut susanto (2016) dalam (Andriani, 2019) guru merupakan selaku tenaga profesional dan sebagai salah satu faktor penentu bagi tinggi rendahnya mutu pendidikan. Seorang pendidik atau guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu inovasi dalam pembelajaran. Robertson (2015:30) dalam (Wuryanti, 2016) menegaskan, *“Teachers also need professional development in the pedagogical application of those skills to improve teaching and learning. Technology support for teachers on a day-to-day basis is important as well”*.

Di tengah pandemi COVID-19, inovasi terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran dapat dibuat dalam situasi dan kondisi seperti saat ini. Pembelajaran yang lebih efektif dapat dicapai ketika pesan visual diterima dan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Memori dan pemahaman siswa tentang materi dapat ditingkatkan dengan pesan visual ini. (Paivio, 2006:3)

Untuk membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan, pemilihan media juga harus menitikberatkan pada bagaimana guru membuat dan menggunakan media, menurut Sadiman (2011:85) dalam (Mashuri, 2020). Oleh karena itu, media yang dapat menarik perhatian siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka diperlukan. Pengembangan media pembelajaran audiovisual yang berbasis video animasi adalah salah satu contohnya (Mayer, 2012:88) dalam (Mashuri, 2020). Proses belajar mengajar dapat disegarkan dengan inovasi terbaru ini. Video animasi, menurut Janer Simarmata et al. (2020. hal : 88) dalam (Kurniati, 2021), adalah gambar bergerak yang termasuk dalam kategori pembelajaran media visual dan

audio. Video animasi ini menunjukkan kejadian yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus dan sistematis sehingga mereka bergerak sesuai alur yang telah ditentukan untuk setiap hitungan.

Setelah dilakukannya pengujian dengan menggunakan Desain Model Kemmis dan Mc Taggar (Miftahul Huda. 2015. hal:50) antara lain perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diterapkan pada siklus I dan siklus II yakni bisa dilihat pada hasil presentasi ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan pra siklus yaitu 40 % (sangat kurang), saat dilakukan tahapan siklus I yakni sedikit mengalami peningkatan menjadi 62,85 % (kurang), dan kemudian setelah dilakukannya tahapan kegiatan pada siklus II terdapat peningkatan hasil menjadi 88,57 (baik). Dapat diketahui juga bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada tahapan pra siklus yaitu 62,02 (kurang), pada saat dilakukannya tahap siklus I mengalami sedikit peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,32, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan pada siklus II yang membuat nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat menjadi 84,81 (baik). (Kurniati, 2020. Hal:97)

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. (Kurniati, 2020. Hal:97). Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi sangat disarankan dan direkomendasikan dalam proses belajar mengajar, dan sudah terbukti bahwa dengan penggunaan media ini akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, dan membantu siswa karena mampu meningkatkan motivasi, menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar siswa, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan sesuai dengan yang diinginkan. (Munir. 2015:295).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode studi pustaka. Metode deskriptif diartikan sebagai metode yang diterapkan untuk menemukan ciri, unsur, dan sifat sebuah fenomena (Suryana: 2010). Dalam pelaksanaannya, penelitian dengan metode ini diawali dengan menghimpun data, menganalisis data, dan menginterpretasi data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi daring menggunakan jurnal artikel, buku, dan sumber literatur lainnya. Menurut Mardalis (1999) studi pustakan merupakan suatu studi yang diterapkan untuk menghimpun data dan informasi dengan bantuan beragam material yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, kisah sejarah, dokumen, dsb. Jenis data yang digunakan yaitu data sekunder. Hal ini karena

peneliti memanfaatkan dokumen, jurnal artikel, dan buku sebagai sumber data untuk artikel ini. Data sekunder merupakan sumber data yang tidak secara langsung menyerahkan data kepada penghimpun data (Sugiyono, 2008: 402). Hasil dari penelitian kualitatif ini berupa informasi berbentuk catatan ataupun data deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media video animasi merupakan salah satu contoh penggunaan *e-learning* karena untuk dapat menayangkannya, diperlukan komputer, laptop, tv, ataupun *smartphone*. Alat-alat tersebut merupakan alat elektronik. *E-learning* adalah video pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis seperti komputer, *smartphone*, internet, dan lain-lain. Di samping itu kegiatan belajar juga didukung oleh layanan tutor yang membantu pelajar dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *e-learning* banyak keuntungan yang didapatkan diantaranya, pendidik tidak selalu menjadi sumber utama untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan, tetapi peserta didik memiliki sumber belajar lain dan beragam yang telah tersedia di dalam *e-learning*, seperti elektronik, modul, SCORM, dan video. Peserta didik dapat mengeksplorasi secara mandiri informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan daya belajarnya, jika terdapat kesulitan, dapat berkonsultasi kepada tutor melalui forum diskusi *online* atau *chatting*.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran karena dengan bantuan *e-learning*, penerapan semua prinsip pembelajaran meliputi apersepsi, motivasi, aktivitas, korelasi, pengulangan dan kerja sama menjadi lebih mudah. Serta penggunaan *e-learning* juga dapat meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan kita dapat menghemat waktu pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan *e-learning* kita telah selangkah lebih maju mengikuti arus perkembangan teknologi.

Bentuk lain dari video animasi pembelajaran adalah video tutorial pembelajaran. Video tutorial pembelajaran merupakan video presentasi yang disajikan oleh guru dengan mendeskripsikan materi pembelajaran secara sistematis dan disertai penjelasan deskriptif yang terstruktur. Unsur- unsur yang meliputinya adalah video presentasi, audio yang direkam oleh guru ataupun narator dan musik latar agar video lebih hidup, aset grafis yang berupa gambar dan teks, animasi yang merupakan instrumen pendukung untuk menjelaskan bahasan materi dalam video tersebut.

Untuk membuat media pembelajaran berbentuk video animasi terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan. Yang pertama adalah kebutuhan *hardware*, seperti kamera (*smartphone*, SLR, disarankan menggunakan kamera dengan resolusi yang cukup baik untuk mendapatkan hasil gambar video yang optimal). Penekanan suara, tripod yang berfungsi untuk pengambilan gambar yang lebih stabil, lighting sebagai alat bantu pencahayaan untuk pengambilan gambar yang lebih jernih. Yang terpenting adalah komputer, untuk proses editing dan produksi video.

Hal terpenting dalam pembuatan video animasi yang akan dibahas pada artikel ini adalah penggunaan aplikasi Videoscribe dan Powtoon untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien. Menurut (Azizah, 2018) Sparkol Videoscribe adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari susunan gambar yang dirangkai menjadi suatu video dalam keadaan utuh. Sesuai dengan namanya, Sparkol Videoscribe diciptakan oleh Perusahaan Sparkol di United Kingdom pada tahun 2012.

Sparkol videoscribe menyediakan konten pembelajaran dengan menggabungkan berbagai macam elemen media, diantaranya tulisan, gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran lebih menyenangkan. Fitur yang disediakan pada videoscribe juga beragam, jadi pendidik dapat menyesuaikannya dengan bahan ajar yang akan dibuat media video animasi. (Sholeh, 2019)

Sparkol videoscribe memiliki keunggulan dan ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan aplikasi atau *software* lain, diantaranya terdapat tampilan papan tulis yang memperlihatkan sebuah tangan sedang menulis kalimat. Kalimat tersebut bisa disesuaikan dengan bahan ajar yang ada. Aplikasi ini juga menyediakan model huruf yang beragam dengan berbagai jenis warna yang disediakan, ukurannya dari terkecil hingga ukuran 48. (Ahmad Fadillah, 2019). Selain itu, pendidik juga dapat melakukan *voice over* dan menyantumkan suara lainnya sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, video seolah-olah menampilkan tangan pendidik yang sedang menulis sambil menjelaskan isi materi/bahan ajar yang ditampilkan dalam video.

Keunggulan lain dari Sparkol Videoscribe ini yaitu pengguna dapat memanfaatkannya secara luring dan tidak bergantung pada jaringan internet. Hal ini memudahkan pendidik dalam pembuatan video animasi untuk media pembelajaran lebih baik lagi, terlebih bagi pendidik yang sulit mendapatkan akses internet. Pembuatan skenario untuk media video animasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan GBPM (Garis Besar Pokok Media). Berikut adalah langkah-langkah dan skenario untuk membuat video animasi adalah sebagai berikut:

1. Tentukan materi dan indikator pencapaian kompetensi.
2. Pikirkan dan imajinasikan seperti apa konsep video yang akan dibuat.
3. Kumpulkan aset gambar dan audio yang akan dipakai, gambar yang akan digunakan disarankan adalah gambar dengan format *png* agar dapat menyatu dengan objek video primer. Untuk musik latar cukup gunakan musik instrumental.
4. Susun *storyline* secara detail.
5. Usahakan proses rekam video presentasi sesempurna mungkin.
6. Edit video menjadi unik dan menarik.

Selanjutnya adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi Sparkol Videoscribe dalam membuat video animasi, sebagai berikut:

1. Download terlebih dahulu aplikasi Sparkol Videoscribe
2. Membuat akun untuk dapat mengakses fitur-fitur Sparkol Videoscribe
3. Kemudian *log in* menggunakan akun yang telah dibuat
4. Setelah masuk, klik tombol '*create a new scribe*'
5. Selanjutnya terdapat banyak icon yang berfungsi untuk menambahkan gambar, memasukkan teks, memasukkan suara, dan fitur lainnya.
6. Kemudian edit video animasi sekreatif mungkin
7. Jika telah selesai, *publish (offline atau online) project videoscribe*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fransisca, 2018), media video animasi yang dihasilkan Sparkol Videoscribe termasuk ke dalam kategori yang layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari tiga hal, yaitu hasil validasi oleh media, hasil validasi dari angket peserta didik, dan hasil validasi dari ahli materi (menunjukkan nilai presentase sebesar 90,38%).

Jurnal berjudul 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V' yang ditulis oleh (Silmi, 2018) pun menunjukkan adanya kelayakan pada video animasi Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran. Hasil yang didapat setelah uji pemakaian media masuk ke dalam kategori dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain Sparkol Videoscribe, ada aplikasi atau software lain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi, yaitu Powtoon. Aplikasi ini memungkinkan pendidik dan siswa membuat presentasi atau paparan materi dengan tampilan video yang terdiri dari berbagai elemen media, seperti animasi, gambar, teks, dan suara.

Berbeda dengan Sparkol Videoscribe, Powtoon memiliki keunggulan lain yaitu adanya animasi kartun manusia yang dapat digunakan langsung oleh pendidik dalam membuat video

animasi, terdapat juga efek transisi dan pengaturan linimasa yang sangat mudah. Powtoon juga telah menyediakan template yang dapat langsung digunakan oleh pendidik dan hanya memasukkan teks saja, dan *voice over* jika diperlukan. Dengan adanya fitur-fitur yang disediakan, dapat menghidupkan video animasi agar lebih menyenangkan bagi peserta didik, ditambah lagi *sound effect* dan musik yang menambah video animasi menjadi lebih menarik.

Manfaat Powtoon untuk pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari jurnal artikel yang disusun oleh (Trina, 2016) bahwa powtoon dapat meningkatkan penyelesaian tugas baik individu maupun kelompok, meningkatkan kemampuan pendidik dalam manajemen pembelajaran, dan proses pembelajaran menjadi mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Izomi, 2019) membuktikan bahwa Powtoon dapat memberikan pemahaman yang baik kepada peserta didik kelas IV SDN Karangtumaritis berdasarkan hasil post-test dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,14. Dengan demikian Powtoon termasuk ke dalam kategori media pembelajaran yang baik.

Untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran, analisis harus dilakukan terlebih dahulu untuk mendapatkan data pendukung. Yang pertama dan paling penting adalah melakukan analisis siswa karena kami perlu mengetahui karakteristik siswa agar media yang dibuat sesuai dengan siswa yang akan menerima materi. Sangat disarankan untuk menggunakan video animasi ini dengan visualisasi materi yang jelas dan animasi yang menarik karena karakteristik anak SD: mereka masih bersifat kongkrit, belum dapat berpikir secara abstrak, dan cenderung menyukai hal-hal yang berwarna-warni. Kedua adalah evaluasi dari guru atau pengguna. Kemampuan pendidik atau guru untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan, karena apabila guru tidak dapat mengelola dan mengembangkannya, akan memungkinkan ketidakefektivitasan dalam kegiatan pembelajaran. Yang ketiga adalah analisis kurikulum. Analisis ini bertujuan untuk menentukan materi apa saja yang akan disajikan sebagai bahan ajar dalam di dalam media tersebut. Selain itu, analisis kurikulum juga meliputi analisis indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang akan dijadikan materi di dalam media video animasi pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari rencana yang telah ditetapkan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Untuk dapat terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dibutuhkan adanya kesesuaian pada berbagai komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Salah satu komponen yang berperan penting adalah media pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran merupakan hal esensial untuk diterapkan, khususnya bagi jenjang sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran di jenjang dasar tentunya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang bersangkutan, salah satu media yang dapat digunakan pada jenjang ini ialah media video animasi. Tahapan perkembangan kognitif yang berada pada fase operasional konkrit, menjadikan media video animasi cocok digunakan dalam rangka membantu siswa pada jenjang sekolah dasar untuk belajar secara optimal.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan media video animasi untuk keperluan pembelajaran kini dapat lebih mudah dilakukan, terdapat beberapa cara untuk memproduksi media video animasi, diantaranya dengan menggunakan bantuan aplikasi (*software*) Powtoon dan Sparkol Videoscribe. Aplikasi tersebut dapat diakses oleh pengguna dengan bantuan jaringan internet dan menyediakan berbagai opsi yang dapat memungkinkan penggunaannya untuk membuat sebuah konten atau materi pembelajaran melalui sajian video animasi sederhana.

Penggunaan media video animasi pada jenjang sekolah dasar dipandang layak dan efektif dalam upaya membantu peserta didik untuk dapat memaknai materi pembelajaran secara lebih komprehensif. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan dapat memperbaiki dan memperbesar tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Fadillah, & B. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 177-182.
- Andriana Johari, S. H. (2016). PENERAPAN MEDIA VIDEO DAN ANIMASI PADA MATERI MEMVAKUM DAN MENGISI REFRIGERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 8.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JTPP (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6(1).
- Arifin, R. (2014). Usaha Guru Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa Di SMP Satap Terpadu Bungursari Purwakarta.
- Azizah, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta. *Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah*.
- Damayanti, R., & . (2020). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. *STKIP PGRI Sumenep*, 9.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya.
- Dr. Rusman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia group.
- Fransisca, I. d. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tatasurya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).
- Hasrul. (2011). Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS 3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik. *Jurnal Medtek*, 3.
- Kurniati, D. M. (2021). Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Laili, M. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA KELUARGAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS I SDN 129 GREGES SURABAYA. *Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik*.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V . *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Muhardi. (2004). KONTRIBUSI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BANGSA INDONESIA. *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 478-493.

- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keilmuan Bidang Pendidikan*, 9-16.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Sholeh, M. a. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Dengan Videoscribe Pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *Jurnal Abdimas BSI*, 2(1).
- Silmi, M. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Trina, Z. (2016). Penerapan Media Animasi Audiovisual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2(2).
- Wuryanti, U., & . (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).