



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 343 - 353

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Animasi Dido dan Mimo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Sainifik Siswa Sekolah Dasar

Fauziah Wulansari^{1✉}, Ratnasari Dyah Utami²

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: wulansari.fauziah@gmail.com¹, ratnasari.du@gmail.com²

Abstrak

Pembelajaran secara daring dinilai kurang efektif bagi pendidik dan anak Sekolah Dasar. Hal ini terjadi karena minimnya waktu belajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran selama masa pandemi. Dengan demikian, untuk membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut perlu dibuat sebuah alternatif media pembelajaran di masa pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Animasi Dido dan Mimo sebagai alternatif media pembelajaran bagi peserta didik kelas 3, mendeskripsikan hasil uji kelayakan media, dan mendeskripsikan hasil uji coba terbatas media. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi. Teknik analisis yang digunakan merupakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu: 1) produk yang dikembangkan berupa media animasi Dido dan Mimo yang berisi konten materi tematik dengan berbasis pembelajaran saintifik. 2) Hasil uji kelayakan media berdasarkan perhitungan persentase sebesar 80,83% sehingga kriteria media Animasi Dido dan Mimo dapat dikatakan “sangat layak”. Sedangkan hasil uji kelayakan materi berdasarkan perhitungan persentase sebesar 90,47% sehingga kriteria materi tersebut dapat dikatakan “sangat layak”. 3) Hasil penilaian oleh ahli praktisi atau guru pada uji coba terbatas berdasarkan perhitungan persentase sebesar 90,47% sehingga kriteria media tersebut dapat dikatakan “sangat layak”.

Kata Kunci: animasi, pembelajaran tematik, pembelajaran saintifik.

Abstract

Online learning is considered less effective for educators and elementary school children. This happens because of the lack of time to study and the lack of use of learning media during the pandemic. Thus, to assist in solving these problems, it is necessary to create an alternative learning media during the pandemic. This study aims to develop Dido and Mimo animation as an alternative learning media for grade 3 students, describe the results of the media feasibility test, and describe the results of the limited media trial. This study uses a Research and Development approach. A data collection technique is through interviews, documentation, and validation sheets. The analysis technique used is qualitative and quantitative. The results of this study are: 1) the product developed is in the form of Dido and Mimo animation media which contains thematic material content based on scientific learning. 2) The results of the media feasibility test are based on a percentage calculation of 80.83% so that the criteria for the Dido and Mimo Animation media can be said to be "very feasible". While the results of the material feasibility test are based on a percentage calculation of 90.47% so that the material criteria can be said to be "very feasible". 3) The results of the assessment by expert practitioners or teachers in a limited trial based on a percentage calculation of 90.47% so that the criteria for the media can be said to be "very feasible".

Keywords: animation, thematic learning, scientific learning.

Copyright (c) 2022 Fauziah Wulansari, Ratnasari Dyah Utami

✉ Corresponding author :

Email : wulansari.fauziah@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1761>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 1 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Belakangan ini dunia sedang digemparkan dengan adanya wabah virus corona. Virus Corona atau COVID-19 merupakan salah satu virus corona baru yang dapat menyebabkan penyakit pernapasan pada manusia dan hewan (Budiansyah, 2020:1). Virus corona dapat disebarkan melalui percikan air liur orang yang sudah terinfeksi. Penularan air liur dapat terjadi apabila orang yang sudah terinfeksi virus mengalami batuk dan bersin lalu menularkannya kepada orang yang belum terinfeksi. Di Indonesia, kasus COVID-19 pertama dikonfirmasi sendiri oleh bapak Presiden Joko Widodo pada Senin, 2 Maret 2020 di Istana Kepresidenan Jakarta (Ihsanuddin, 2020:1).

Selaras dengan terus bertambahnya kasus positif Corona, hal tersebut mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)* yang ditujukan untuk Kepala Daerah. Salah satu materi yang disoroti dalam Surat Edaran tersebut mengenai proses belajar dari rumah. Sedangkan isi kebijakan tersebut menurut Makarim (2020:1) salah satunya berbicara mengenai belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Berkaca dari kebijakan tersebut, pada kenyataannya sekolah-sekolah dasar di Indonesia memiliki permasalahan pada kegiatan pembelajaran secara daring. Kebijakan pembelajaran daring yang mendadak menjadikan pendidik dan peserta didik membutuhkan waktu untuk beradaptasi dalam menemukan cara penyampaian pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan penelitian Putria, Maula, dan Azwar Uswatun (2020:866) pembelajaran secara daring dirasa kurang efektif bagi pendidik dan anak Sekolah Dasar karena pendidik merasa kurang maksimal dalam penyampaian materi. Sehingga, materi yang disampaikan menjadi tidak tuntas. Meskipun terdapat media pembelajaran, namun penggunaannya dirasa kurang maksimal akibat minimnya waktu pembelajaran. Rasa jenuh yang dimiliki oleh peserta didik akibat pemberian tugas yang diberikan setiap harinya membuat keterhambatan dalam proses penilaian. Selain itu, isi kurikulum yang terlalu banyak dan berat menjadi kendala yang dirasakan oleh guru dan orang tua, khususnya pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Abdurakhman, 2020:1). Hal ini karena pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada kompetensi berbasis pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Risminawati & Fadhila, 2016). Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:5). Namun, semenjak adanya pembatasan waktu belajar baik secara luring maupun daring, menjadikan pendekatan saintifik tidak menjadi fokus utama dalam pembelajaran.

Permasalahan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi tersebut juga dirasakan langsung oleh SD Negeri Beduyut II Indramayu. Selama masa pandemi, SD Negeri Beduyut II melakukan kegiatan pembelajaran secara luring atau pembelajaran tatap muka. Meskipun kegiatan belajar dilaksanakan secara tatap muka, namun permasalahan selama kegiatan pembelajaran tetap ditemukan. Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Beduyut II yaitu minimnya waktu pembelajaran luar jaringan selama masa pandemi, kurangnya ketuntasan dalam penyampaian materi, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar, minimnya media yang dapat membantu peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama pandemi, dan keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembuatan media pembelajaran selama pandemi.

Jika melihat permasalahan di SD Negeri Beduyut II Indramayu, pada dasarnya guru-guru tersebut mengalami kendala dalam penyampaian materi akibat minimnya waktu kegiatan belajar mengajar. Sehingga perlu adanya solusi tepat untuk mengatasi hal tersebut. Sebagai garda utama dalam proses pembelajaran guru

harus mampu berinovasi agar kurikulum dapat tercapai baik dengan kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat video pembelajaran.

Berkaca dari permasalahan yang dimiliki oleh SD Negeri Beduyut II, hal ini memberikan ide kepada peneliti untuk menciptakan inovasi alternatif media pembelajaran dimasa pandemi berbasis video. Media animasi sangat penting dalam media pembelajaran di sekolah dasar karena pada usia SD kemampuan untuk menyerap media audiovisual sangat cepat di terima (Rosmiati, Kurniawan, Prilosadoso, & Panindias, 2020:124). Berdasarkan penelitian Teknologi animasi memiliki manfaat yang berkaitan dengan media pembelajaran sangat menarik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan saat ini karena baik guru maupun peserta didik pernah menggunakan dan melihat media animasi sederhana (Prilosadoso, Kurniawan, Pandanwangi, & Yunianto, 2021). Menurut Hadi (2017:96) kelebihan menggunakan video dalam kegiatan pembelajaran diantaranya peserta didik merasa senang, video mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan peserta didik di luar lingkungan sekolah misalnya pada materi sejarah.

Melihat kelebihan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dari itu penelitian ini diarahkan untuk meneliti dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dan peserta didik dalam belajar selama masa pandemi khususnya kelas 3. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan berupa video animasi dengan rangkaian cerita yang mengedepankan pembelajaran scientific. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media dengan nama “Animasi Dido dan Mimo” yaitu sebuah animasi 2D dengan alur cerita pembelajaran tematik dengan mengedepankan pembelajaran scientific yang diharapkan dapat membantu guru SD Negeri Beduyut II dalam memberikan materi tambahan kepada peserta didik di luar kegiatan belajar luring.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk animasi. Desain pengembangan penelitian ini menggunakan teori penelitian dan pengembangan dari Sugiyono yang kemudian diberikan batasan sesuai kebutuhan peneliti. Hal ini dapat dilaksanakan berdasarkan teori Borg & Gall (dalam Sugiyono 2017) bahwa penelitian pengembangan mungkin untuk dibatasi penelitiannya dalam skala yang kecil termasuk juga dalam membatasi langkah penelitian. Sugiyono (2008) menyebutkan bahwa langkah penelitian R&D terdiri dari 10 langkah yaitu pengenalan potensi dan masalah, pengumpulan data, membuat desain produk, melakukan validasi desain, melakukan revisi desain, melakukan uji coba produk terbatas, melakukan revisi produk, melakukan uji coba pemakaian, menganalisis potensi dan masalah, melakukan produksi masal. Namun, pada penelitian Animasi Dido dan Mimo hanya dilaksanakan sampai tahap uji coba produk terbatas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi media. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh dari angket kelaikan media. Sedangkan, analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Dalam melihat kelayakan media Animasi Dido dan Mimo data diambil dari satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli praktisi melalui uji validitas.

Tabel 1
Kategori Penilaian Validator

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Arikunto (2013) berpendapat untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir tiap indikator, jumlah nilai akhir tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut. Sedangkan media animasi Dido dan Mimo akan diperoleh datanya melalui pengisian angket oleh satu ahli media, satu ahli materi, dan satu praktisi. Sehingga untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir indikator dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh diolah menggunakan skala penilaian data mentah yang berupa angka lalu diartikan dalam pengertian kualitatif. Berikut ini merupakan kategori kelayakan berdasarkan skala penilaian.

Tabel 2
Penentuan Kategori Kelayakan Media

Skala	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	Kurang Layak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian R&D ini menghasilkan produk berupa Animasi Dido dan Mimo sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pandemi. Hasil penelitian dapat dilihat melalui hasil dari validasi kelayakan media dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli praktisi. Selain itu hasil penelitian juga didapatkan dari cara peserta didik merespon media Animasi Dido dan Mimo. Penyajian hasil penelitian dikembangkan berdasarkan 6 dari 10 tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis potensi dan masalah, melakukan pengumpulan data, membuat desain produk, melakukan validasi desain, melakukan revisi desain, melakukan uji coba produk terbatas. Tahapan pengembangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian ini berawal dari adanya potensi dan juga masalah pada SD Negeri Beduyut II. Potensi yaitu segala sesuatu yang bila dikembangkan akan menghasilkan nilai tambah (Purnama, 2013). Pada penelitian ini potensi yang dimiliki adalah adanya jaringan internet, guru dan peserta didik memiliki *smartphone* dan sudah mampu dalam mengoperasikan *smartphone* dengan cukup baik. Sedangkan masalah merupakan ketimpangan antara yang diharapkan dengan kondisi kenyataan (Alghadari & Kusuma, 2018). Pada penelitian ini masalah yang alami adalah waktu yang terbatas dalam mengajar dan keterbatasan media yang digunakan oleh guru SD Negeri Beduyut II.

Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang didapatkan dengan mengumpulkan berbagai informasi melalui pesan whatsapp, peneliti mengumpulkan informasi dari guru dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan memecahkan masalah terkait dengan minimnya jam belajar di SD Negeri Beduyut II selama masa pandemi. Dengan adanya pengumpulan informasi melalui wawancara dan studi literatur dapat membantu peneliti untuk mengkaji rencana pembuatan produk animasi Dido dan Mimo agar dapat diimplementasikan secara maksimal.

Desain Produk

Pengembangan Animasi Dido dan Mimo menjadi salah satu upaya untuk membantu peserta didik kelas 3 dalam mempelajari materi tema 2, sub tema 1, pembelajaran ke 1 mengenai Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia. Animasi ini dibuat sebagai alternatif media pembelajaran peserta didik kelas 3 baik dalam pembelajaran daring atau luring. Dalam pembuatannya, animasi Dido dan Mimo disusun menggunakan aplikasi

animaker, OBS Studio, dan Wondershare Filmora. Animasi Dido dan Mimo merupakan animasi pembelajaran tematik yang memiliki kisah pembelajaran daring yang disusun menjadi enam bagian cerita untuk memunculkan sisi pembelajaran *scientific* bagi peserta didik. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan LKPD yang relevan dengan cerita pada animasi. Hasil pengembangan produk Animasi Dido dan Mimo dapat dilihat sebagai berikut:

1. Animasi Dengan 6 Bagian Cerita

Xiao (2013) berpendapat bahwa guru dapat mengkategorikan konten animasi sebagai media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu peserta didik dapat melihat secara langsung dari layar monitor, peserta didik dapat belajar secara interaktif, dan peserta didik dapat mengetahui seberapa baik mereka dalam menerima materi pembelajaran melalui tes yang mudah. Berkaca dari pendapat tersebut, maka di buatlah Animasi Dido dan Mimo yang disusun menjadi 6 bagian cerita untuk memunculkan sisi pembelajaran *scientific* bagi peserta didik. Menurut Rahardjo (2019) pendekatan *scientific* merupakan pendekatan dalam membangun pola pikir dan daya nalar peserta didik melalui 5 tahapan. Tahapan tersebut yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Kelima tahapan tersebut tersebar pada 6 bagian cerita pada Animasi Dido dan Mimo. Pada animasi Dido & Mimo peserta didik akan ditayangkan sebuah cerita yaitu mengenai kisah Dido yang sedang mengajarkan Mimo belajar. Dido adalah kakak Mimo. Cerita Dido & Mimo dibagi menjadi beberapa bagian:

- a. *Bagian pertama*, ditayangkan cerita mengenai Mimo yang sedang melakukan pembelajaran secara daring dan mendapatkan beberapa pertanyaan dari gurunya untuk di pecahkan. Pada bagian ini peserta didik yang menonton animasi diajak untuk mencatat pertanyaan yang dapat dicari jawabannya pada video animasi.
- b. *Bagian kedua*, ditayangkan cerita mengenai Mimo yang menghampiri Dido untuk meminta bantuan dalam menyelesaikan pertanyaan dari gurunya. Pada bagian ini, peserta didik hanya perlu menyimak.
- c. *Bagian ketiga*, ditayangkan cerita mengenai Dido yang mengajak Mimo untuk mempelajari materi kelas 3, Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1. Selama mempelajari materi, Mimo perlu bantuan penonton untuk mencatat beberapa hal penting. Pada bagian ini peserta didik diajak untuk menyimak dan mencatat beberapa hal penting pada materi tersebut.
- d. *Bagian keempat*, akan ditayangkan cerita mengenai Dido yang meminta Mimo untuk menjawab pertanyaan setelah mempelajari beberapa hal saat berkeliling di lingkungan rumah. Pada bagian ini peserta didik dibantu orang tua ikut membantu menjawab pertanyaan yang diajukan pada bagian pertama.
- e. *Bagian kelima*, akan ditayangkan cerita mengenai Dido yang bertanya kepada Mimo mengenai hal yang telah di pelajari. Saat Mimo melakukan review materi, Mimo membutuhkan bantuan penonton untuk mengingat kembali penjelasan yang diberikan oleh Dido sebelumnya. Pada bagian ini peserta didik diajak untuk membuat rangkuman materi pelajaran sehingga peserta didik perlu menyimak video sejak awal hingga akhir.
- f. *Bagian keenam*, akan ditayangkan mengenai Dido dan Mimo yang berterima kasih kepada penonton karena sudah membantu Mimo mempelajari materi Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia.

2. Durasi Animasi dan Konten Materi

Media Animasi Dido dan Mimo yang dikembangkan terdiri dari durasi animasi yang lebih lama karena memuat konten materi tematik 3 muatan pelajaran yang disusun menjadi satu cerita yang utuh. Materi yang terdapat pada Animasi Dido dan Mimo merupakan materi pada Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran ke 1, dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Jumlah muatan pelajaran yang banyak menjadikan Animasi Dido dan Mimo berdurasi 37.31 menit. Yang berisikan materi dan pembahasan dari LKPD secara lengkap sehingga animasi ini dapat digunakan untuk belajar bersama guru di sekolah atau belajar bersama orang tua di rumah.

3. Lembar Kerja Peserta Didik

Animasi Dido dan Mimo memiliki LKPD pendamping bagi peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik (Fransisca, Yustina, & Fauziah, 2015). LKPD tersebut memiliki 17 halaman yang terdiri dari halaman cover, petunjuk pengerjaan beserta barcode video animasi Dido dan Mimo, lembar tanya guru, lembar mencatat, LKPD 1, LKPD 2, LKPD 3, dan rangkuman dan refleksi.

4. Barcode Video dan Link Youtube

Dalam mempermudah melakukan akses menonton Animasi Dido dan Mimo terdapat *barcode* yang terletak pada LKPD. Apabila peserta didik merasa kesulitan melakukan akses menggunakan *barcode* maka dapat melakukan akses pada link https://youtu.be/fQlpmf_jYVQ.

5. Subtitle Animasi Dido dan Mimo

Animasi Dido dan Mimo dilengkapi dengan *subtitle* Bahasa Indonesia yang digunakan untuk membantu peserta didik apabila kurang jelas dalam mendengarkan suara *dubber*.

Validasi Desain

Setelah melakukan pengembangan media, peneliti melakukan validasi kelayakan produk. Tujuan diadakannya validasi media untuk mengetahui kekurangan pada animasi yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi produk pada Animasi Dido dan Mimo dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Ahli materi dan ahli media berasal dari dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta. Validasi dilakukan guna melihat kelayakan produk animasi yang sedang dikembangkan.

1. Validasi Media oleh Ahli Media

Tabel 3
Penilaian Media Animasi Dido dan Mimo

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tujuan	80%	Sangat Layak
Visual	93,75%	Sangat Layak
Audio	65%	Layak
Penggunaan	87,5%	Sangat Layak
Manfaat	75%	Layak

Berdasarkan tabel 3, aspek penilaian tujuan media mendapatkan skor nilai rata-rata 80% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen mempermudah dan memperjelas penyampaian materi, ketepatan materi, keterbatasan ruang, keterbatasan waktu, dan kemudahan penggunaan media. Pada aspek visual mendapatkan skor nilai rata-rata 93,75% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen kualitas gambar animasi, keterbacaan teks pada animasi, ketepatan pemilihan font huruf pada animasi, kesesuaian huruf pada animasi, layout animasi, kesesuaian warna tampilan animasi, kualitas animasi, dan kualitas gerakan. Pada aspek audio mendapatkan skor nilai rata-rata 65% dengan kategori layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen kesesuaian musik dengan suara *dubber*, ketepatan penggunaan *sound effect*, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kejelasan pengucapan suara *dubber*, dan durasi animasi pembelajaran. Pada aspek penggunaan mendapatkan skor nilai rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen dapat digunakan secara individual, dapat digunakan secara bersamaan, dapat digunakan dimana saja, dan dapat digunakan kapan saja. Pada aspek manfaat mendapatkan skor nilai rata-rata 75% dengan kategori layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen menarik perhatian peserta didik, keefektifan animasi dalam pembelajaran di kelas, keefektifan pembelajaran mandiri, efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik, dapat memberikan pengalaman pembelajaran baru, dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik,

dapat digunakan berulang, dan tepat digunakan untuk pembelajaran saintifik. Secara keseluruhan nilai rata-rata total yang diperoleh dari satu ahli media yaitu 80,83% dengan kategori sangat layak. Hal serupa juga terjadi pada penelitian (Khotimah & Sulistyningrum, 2020) bahwa hasil pengembangan media animasi menggunakan animaker berbasis pendekatan saintifik dinyatakan sangat layak dengan skor nilai 83,9%. Namun pada penelitian ini ahli media memberikan beberapa masukan untuk perbaikan yaitu:

- a. Penyajian materi dalam video sangat menarik, pilihan warna dan poin juga sangat artistik. Begitukan struktur materi disampaikan dengan baik dan akan membangkitkan motivasi siswa.
- b. Perlu diperhatikan bahwa bila video terlalu panjang akan menurunkan minat siswa terhadap materi yang disajikan, selain itu kadang siswa hilang konsentrasi dan tersesat saat menonton video. Oleh karena itu, untuk mengurangi dampak di atas perlu pemberian caption di pojok kanan atas terkait topik/sub bahasan yang sedang dipaparkan.
- c. Di akhir video perlu ditambahkan daftar partisipan yang terlibat dalam pengembangan video. Bisa juga ditambahkan profil pengembang.

Berdasarkan masukan tersebut sehingga media animasi Dido dan Mimo dinyatakan layak digunakan dengan revisi.

2. Validasi Media oleh Ahli Materi

Tabel 4
Penilaian Materi Animasi Dido dan Mimo

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Materi	95,45%	Sangat Layak
Manfaat	81,25%	Sangat Layak
Komponen Saintifik	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, aspek penilaian materi mendapatkan skor nilai rata-rata 95,45% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen kejelasan pada 6 bagian cerita Animasi Dido dan Mimo, relevansi materi terhadap KI dan KD, relevansi materi terhadap tingkat kehidupan sehari-hari, materi yang disajikan jelas dan sistematis, dan materi disajikan secara menarik. Pada aspek penilaian manfaat mendapatkan skor nilai rata-rata 81,25% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen kemudahan dalam memahami materi, memberi pengalaman belajar baru, kemudahan dalam penggunaan, dan kemudahan dalam mengerjakan LKPD. Pada aspek penilaian komponen saintifik mendapatkan skor nilai rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen enam komponen saintifik. Secara keseluruhan nilai rata-rata total yang diperoleh dari satu ahli media yaitu 90,47% dengan kategori sangat layak. Hal serupa juga terjadi pada penelitian (Khotimah & Sulistyningrum, 2020) bahwa hasil pengembangan materi animasi menggunakan animaker berbasis pendekatan saintifik dinyatakan sangat layak dengan skor nilai 86%.

Meskipun hasil validasi materi pada penelitian ini memiliki hasil sangat layak untuk digunakan, namun ahli materi memberikan beberapa masukan untuk perbaikan. Masukan dari ahli materi adalah LKPD dibuat lebih interaktif, atau bisa dibuat diintegrasikan dengan digital, misal menggunakan *scan barcode* yang terhubung ke video pembelajaran.

Perbaikan Desain

Setelah mendapatkan beberapa catatan pada tahap validasi desain, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pada media berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar media dapat disempurnakan sebelum dilakukan uji coba terbatas. Berikut ini perbaikan yang dilakukan oleh peneliti :

1. Penambahan caption di pojok kanan atas pada menit ke 00.40, menit ke 03.50, menit ke 14.24, dan menit ke 23.00 Untuk mempermudah perhatikan gambar dibawah ini.

2. Penambahan daftar partisipan yang terlibat dalam pengembangan video pada menit ke 37.16. Untuk mempermudah perhatikan gambar di bawah ini.
3. Pemberian *barcode* pada lembar LKPD guna mempermudah dalam menoton video animasi Dido dan Mimo pada Youtube. Untuk memperjelas perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 1. Pemberian *barcode* pada LKPD

Uji Coba Terbatas

Uji coba produk terbatas dilakukan kepada peserta didik kelas 3 di SD Negeri Beduyut II dengan dilakukan penilaian oleh ahli praktisi guru kelas. Penilaian dilakukan guna mengetahui kelayakan media animasi Dido dan Mimo saat dilakukan implementasi kepada peserta didik.

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 2 September 2021 di kantor guru. Peserta didik diberikan LKPD, *smartphone*, dan laptop. Peserta didik dibimbing untuk bersama-sama membaca lembar petunjuk pada LKPD. Setelah selesai membaca, peserta didik diberikan *smartphone* untuk melakukan percobaan *scan barcode* yang terlink dengan animasi Dido dan Mimo pada Youtube. Namun setelah itu, peneliti mengambil alih untuk mengajak peserta didik menonton animasi melalui laptop agar lebih mudah dan jelas untuk disaksikan secara bersama.

Selama menyaksikan animasi Dido dan Mimo, peserta didik mendapatkan pengawasan dan bimbingan dari peneliti. Selama kegiatan pembelajaran menggunakan animasi Dido dan Mimo, peserta didik terlihat antusias dan fokus untuk menyimak. Pada saat pengerjaan LKPD peserta didik mengerjakan secara mandiri dan mendapat pengawasan dan bimbingan dari peneliti. Setelah mengerjakan LKPD, peserta didik diberikan kesempatan secara mandiri untuk mengoreksi hasil jawabannya. Pada kegiatan mengoreksi jawaban, peserta didik terlihat antusias dan senang karena jawabannya tepat. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara singkat untuk meminta pendapat peserta didik terhadap media animasi Dido dan Mimo. Berdasarkan hasil wawancara, ketiga peserta didik sepakat mengatakan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan media animasi sebagai media belajar. Pada saat ditanya pendapatnya mengenai animasi Dido dan Mimo ketiganya sepakat mengatakan

bahwa belajar menggunakan animasi sangat menyenangkan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Astuti, Nisak, Nadlif, & Zamzania (2021) bahwa video animasi membuat siswa tidak bosan karena video animasi dapat menyajikan suasana menyenangkan, humoris, dan santai. Namun, tidak mengesampingkan unsur materi yang menjadi aspek utama. Ariyati & Misriati (2016) juga berpendapat bagi peserta didik, penggunaan animasi dalam kegiatan belajar dapat membuat minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu meningkat. Bagi pendidik, animasi dapat mempermudah dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba terbatas, peneliti meminta bantuan guru kelas untuk melakukan penilaian guna mengetahui kelayakan media pada saat dilakukan implementasi kepada peserta didik. Berikut ini hasil penilaian oleh ahli praktisi.

Tabel 5
Penilaian Media Animasi Dido dan Mimo

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Penggunaan Media	83,33%	Sangat Layak
Tampilan Animasi	92,85%	Sangat Layak
Kemampuan Media	87,5%	Sangat Layak
Relevansi Materi	92,85%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, aspek penggunaan media mendapatkan skor nilai rata-rata 83,33% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen kejelasan petunjuk pengerjaan LKPD pada media animasi, kemudahan penggunaan media, dan animasi cocok untuk peserta didik SD. Pada aspek penilaian tampilan animasi mendapatkan skor nilai rata-rata 92,85% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen animasi memiliki tampilan yang menarik, keterbacaan tulisan, kejelasan suara *dubber* dalam menjelaskan materi, percakapan dalam animasi mudah dipahami peserta didik, alur cerita animasi membuat penyampaian materi lebih menarik, visual animasi membantu dalam memahami materi, dan perintah pada animasi mudah untuk diikuti. Pada aspek penilaian komponen kemampuan media mendapatkan skor nilai rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak dari total angket. Penilaian tersebut meliputi komponen ketepatan dalam menjelaskan materi, animasi dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik, animasi dapat digunakan sebagai pendamping belajar di rumah, dan tepat digunakan untuk pembelajaran saintifik. Pada aspek relevansi materi mendapatkan skor nilai rata-rata 92,85%. Penilaian tersebut meliputi komponen materi relevan dengan KI dan KD dan memuat 6 tahap saintifik. Secara keseluruhan nilai rata-rata total yang diperoleh dari satu ahli media yaitu 90,47% dengan kategori sangat layak. Dari hasil validasi praktisi saat uji coba terbatas, tidak memberikan saran. Maka berdasarkan penilaian ahli praktisi dapat dinyatakan bahwa video animasi Dido dan Mimo sangat layak digunakan tanpa revisi.

Melihat hasil uji layak oleh ahli praktisi dan melihat respon peserta didik melalui kegiatan dan wawancara dapat dilihat bahwasannya media Animasi Dido dan Mimo dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pandemi. Hal ini sesuai dengan penelitian Ariyati & Misriati (2016) penggunaan animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, penggunaan animasi dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pendidik, animasi dapat mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan pada penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian pengembangan ini dilaksanakan sampai uji terbatas belum sampai pada tahap uji efektifitas Animasi Dido dan Mimo, produk yang dikembangkan hanya memuat materi kelas 3 Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke-1, simulasi implementasi animasi Dido dan Mimo hana dilakukan pada 1 sekolah dasar saja, dan peneliti belum melakukan simulasi animasi pada pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini bernama Video Animasi Dido dan Mimo, yang berupa animasi pembelajaran tematik yang disusun menjadi enam bagian cerita untuk memunculkan sisi pembelajaran *scientific* bagi peserta didik. Kelayakan produk animasi diperoleh dari kegiatan validasi materi dan media yang dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil dari uji kelayakan media berdasarkan perhitungan persentase sebesar 80,83% yang jika dikonversikan dalam data kualitatif artinya media animasi Dido dan Mimo memiliki kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil uji kelayakan materi berdasarkan perhitungan persentase sebesar 90,47% yang jika dikonversikan dalam data kualitatif artinya materi pada animasi Dido dan Mimo memiliki kriteria “sangat layak”. Uji coba terbatas media Video Animasi Dido dan Mimo dilakukan terhadap tiga peserta didik. Hasil penilaian oleh ahli praktisi berdasarkan perhitungan persentase sebesar 90,47% yang jika dikonversikan dalam data kualitatif artinya animasi Dido dan Mimo memiliki kriteria “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, H. (2020). Mengatasi Kendala Pendidikan Jarak Jauh. *DetikNews*.
- Alghadari, F., & Kusuma, A. P. (2018). Pendekatan Analogi untuk Memahami Konsep dan Definisi dari Pemecahan Masalah. *Prosiding SNMPM II*, 113.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, 2, 116.
- Astuti, R., Nisak, N. maslikhatun, Nadlif, A., & Zamzania, A. W. H. (2021). Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 5. Retrieved from 10.1088/1742-6596/1779/1/012051%0D
- Budiansyah, A. (2020). Apa Itu Virus Corona dan Cirinya Menurut Situs WHO. *CNBC Indonesia*. Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200316135138-37-145175/apa-itu-virus-corona-dan-cirinya-menurut-situs-who>
- Fransisca, R., Yustina, & Fauziah, Y. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Dunia Tumbuhan. *Jurnal Article*, 6.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 96. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Ihsanuddin. (2020). Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia. *Kompas.Com*, p. 1.
- Khotimah, C., & Sulistyanningrum, H. (2020). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi Animaker pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5, 339.
- Makarim, N. A. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (Covid- 1 9)*. , (2020).
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prilosadoso, B. H., Kurniawan, R. A., Pandanwangi, B., & Yunianto, I. K. (2021). The Appeal of Cartoon Characters in Instructional Media Through Animation in Earl Childhood Education in Surakarta. *International Journal of Social Sciences*, 4, 37. Retrieved from <https://doi.org/10.31295/ijss.v4n1.430>
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk

- 353 *Animasi Dido dan Mimo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Siswa Sekolah Dasar – Fauziah Wulansari, Ratnasari Dyah Utami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1761>
- Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Literasi*, 4, 19.
- Putria, H., Maula, L. H., & Azwar Uswatun, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 866. Retrieved from <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/460/pdf>
- Rahardjo, M. M. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9.
- Risminawati, & Fadhila, N. (2016). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3, 60. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/2604/1784>
- Rosmiati, A., Kurniawan, R. A., Prilosadoso, B. H., & Panindias, A. N. (2020). Aspects of Visual Communication Design in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten. *International Journal of Social Sciences*, 2, 122–126.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Defelopment*. Bandung: Alfabeta.
- Xiao, L. (2013). Animation Trends in Education. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 3, 286.