



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10341 - 10350

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Nada Syiffa Qolbu^{1✉}, Astri Sutisnawati², Arsyi Rizqia Amalia³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi^{1,2,3}

E-mail: nadasyiffaq@gmail.com¹, astrisutisnawati@ummi.ac.id², arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id³

Abstrak

Digitalisasi menjadi salah satu program yang harus diterapkan di sekolah dasar dan menjadi bagian dalam pembelajaran, program digitalisasi ini akan menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media berbasis digital yaitu video pembelajaran dengan animasi yang interaktif, media ini akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian pengembangan, dengan menerapkan model DDD-E (*Decide, Design, Development, Evaluate*) yang berfokus pada pengembangan multimedia interaktif. Media pembelajaran berbasis digital yang dibuat peneliti adalah media animus, media animus ini sudah tervalidasi oleh para ahli dengan hasil presentase 85% dan kategori produk ini sangat layak. Terlebih dari hasil asesmen sumatif yang dilakukan kepada peserta didik kelas 4 memperoleh rata-rata nilai yaitu 91 dengan keterangan peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran menuju bab selanjutnya. Media animus ini sudah terbukti layak untuk digunakan terlebih pengembangan media ini hanya menggunakan satu aplikasi yaitu canva yang memiliki fitur lengkap sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat media, selain itu dari penggunaan media animus peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kata Kunci: Pengembangan animasi interaktif, pembelajaran IPAS SD, Kurikulum Merdeka Belajar.

Abstract

Digitalization becomes one of the courses to be applied in elementary schools and to be a part of learning, this program will use technology in learning activities. The aim of this research is to develop a digital media based learning video with interactive animation, this media will be used in methodology, by applying the DDD-E (Decide, Design, Development, Evaluate) model that focuses on interactive multimedia development. The digital learning media created by the researchers is an animus media, this animus media has been validated by experts with a presentation result of 85% and this product category is very worthy. More than the summary assessment results carried out to the students of class 4 and the average value obtained 91 with the students evidence an continue learning to next chapter. This animus media has already proven to be useful to the use the development of this media only using one application that is canva wich has complete features so that it can facilitate teachers in creating media, in addition to the use of media animus students to establish a good learning outcome.

Keywords: Interactive animation development, primary school IPAS learning, Merdeka Learning Curriculum.

Copyright (c) 2022 Nada Syiffa Qolbu, Astri Sutisnawati, Arsyi Rizqia Amalia

✉ Corresponding author :

Email : nadasyiffaq@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4999>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

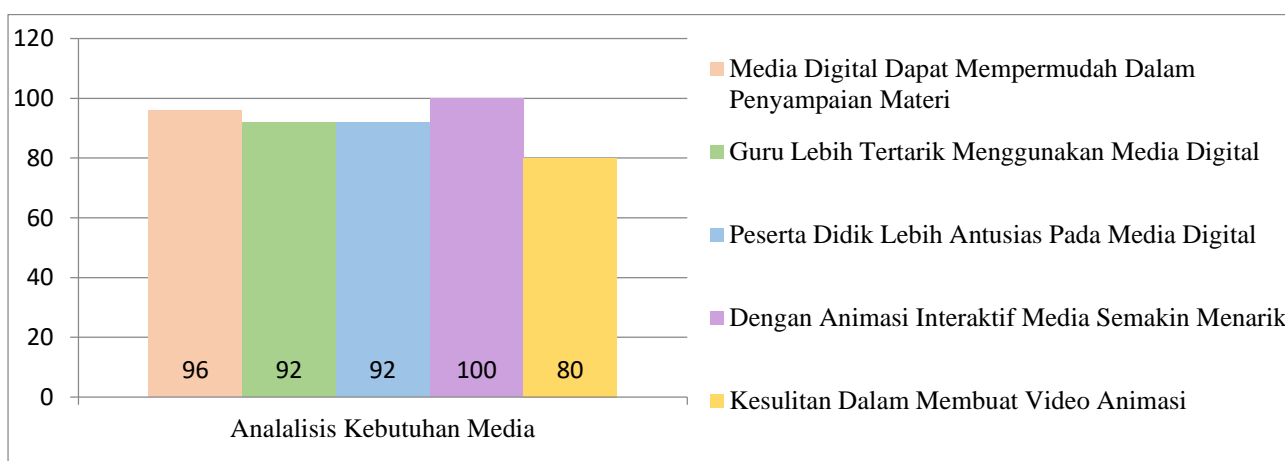
ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Program kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan pada peserta didik dan guru agar dapat lebih mempermudah dalam mengeksplorasi pemahaman, memberikan fasilitas penemuan, perilaku dan keahlian. Isu ini diperkuat dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Khoirurrujal, et al., 2022) menyatakan bahwa, kurikulum merdeka belajar di agar dapat melatih kebebasan dalam berpikir dan memerdekakan guru dalam mengajar. Contoh penerapan digitalisasi di sekolah antara lain pengembangan dan menerapkan serta melaksanakan pembelajaran dengan akses internet dan perangkat teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi salah satu inovasi yang digunakan oleh guru. Salah satu nya pada SDN Benteng 1 kota Sukabumi yang telah menerapkan program digitalisasi dengan menggunakan alat proyektor, selain itu guru juga telah membuat dan memakai media digital yaitu video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut . Namun untuk perkembangan sebuah animasi belum dilakukan di sekolah. Berikut hasil adalah angket analisis kebutuhan media yang telah dilakukan terhadap 6 orang guru sebagai responden dalam pengisian angket analisis kebutuhan media di sekolah:



Gambar 1 Hasil Analisis Kebutuhan Media

Dari hasil kuesioner tersebut terdapat rata-rata 92% sekolah masih membutuhkan media digital termasuk video animasi, dan ada juga beberapa guru yang masih kesulitan membuat animasi diantaranya: proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, masih banyak aplikasi yang belum diketahui atau diuji coba, pembuatan desain grafis belum terlalu dikenal oleh para guru terlebih kegiatan tersebut memerlukan keterampilan dan waktu untuk belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan video animasi yang bersifat interaktif, terlebih dalam kegiatan pembelajaran IPAS yang baru diterapkan pada kurikulum merdeka belajar. Dengan tujuan untuk menjelaskan proses mengembangkan video animasi interaktif dan melihat kelayakan produk dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat dan perangkat yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Penjelasan ini diungkapkan oleh (Gunawan & Ritonga, 2019) menjelaskan bahwa, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan peramgkar dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Cahyadi, 2019) yaitu peserta didik dapat lebih mudah mempelajari suatu makna, dapat menjelaskan dan memaparkan suatu benda yang sulit di buat atau di akses, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Seiring berjalannya waktu, jenis media pembelajaran semakin berkembang dan semakin berbasis teknologi, hal ini diungkapkan oleh (Gabriela, 2021) bahwa media audio visual merupakan media yang

terbukti *up-to-date* sejalan dengan perkembangan zaman, termasuk media yang dapat dilihat dan didengar. Salah satu contohnya adalah multimedia, di mana banyak elemen yang digabungkan untuk membentuk satu bagian dari beberapa media. Pernyataan ini diungkapkan oleh (Hasan, Miliawati, Darodjat, Harahao, & Tahrim, 2021) bahwa multimedia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus mudah digunakan, mudah diunduh, dapat diperbaharui, bersifat aktif. Salah satu bentuk dari multimedia interaktif yaitu animasi.

Media animasi merupakan jenis media yang menggabungkan antara audio dan visual. Saat menyajikan video animasi terdapat gambar yang menarik dan dapat bergerak serta suara yang dipancarkan dari karakter grafis. Hal ini diungkapkan oleh (Nurfadhillah, Barokah, Nur'alifah, Umayyah, & Yanti, 2021) bahwa media audiovisual adalah sejenis media yang berisikan sebuah gambar, memiliki berbagai ukuran, berisikan suara, dan lainnya. Media animasi yang dikembangkan oleh peneliti bernama animus. Media animus ini berasal dari singkatan dari animasi, interaktif, menarik untuk siswa. Oleh karena itu, media animus ini dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Tujuan media animasi interaktif diungkapkan oleh (Pratiwi & Karisman, 2022) bahwa tujuan media video animasi interaktif adalah berisikan materi yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah produk media yang unik untuk peserta didik. Oleh karena itu, video animasi interaktif ini merupakan salah satu jenis media video yang dapat merangsang minat anak dalam proses pembelajaran. Media animasi ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagaimana di jelaskan oleh (Dewayanti, Suryanti, & Wicaksono, 2021) misalnya: tidak membosankan dalam kegiatan, memasukkan unsur dari beberapa media lain, gambar yang bagus dan indah, kegiatan pembelajaran menjadi lebih mengasyikkan, meningkatkan konsentrasi dan imajinasi. Selain itu terdapat beberapa kekurangan dalam video animasi oleh sebagai berikut seperti: keterbatasan alat saat proses pembuatannya, kurangnya pengetahuan dalam tahapan proses pembuatan animasi, tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan dengan animasi.

Penggunaan video animasi interaktif ini akan digunakan dalam pembelajaran IPAS. Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran mata pelajaran IPA dan IPS ini digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu "IPAS" ilmu pengetahuan alam dan sosial. Mata pelajaran IPA menurut (Suharyati, 2022) menyatakan bahwa IPA merupakan konsep ilmiah yang berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Tujuan dalam pembelajaran IPA dirumuskan oleh (Mulyani, 2019) bahwa, mata pelajaran IPA ditujukan untuk membantu peserta didik agar peserta didik dapat memahami mengenai alam dan menggunakan alam secara bertanggung jawab.

Pemahaman mata pelajaran IPS merupakan sebuah disiplin ilmu yang bersifat kemasyarakatan. Sebagaimana pendapat ini didukung oleh (Hopeman, Hidayah, & Anggraeni, 2022) yang mengemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Tujuan pembelajaran IPS menurut (Parni, 2020) adalah agar peserta didik dapat mengetahui praktik dalam tata cara yang baik di kehidupan bermasyarakat.

Berbagai penelitian mengenai media animasi telah dilakukan oleh beberapa peneliti untuk mengetahui hasil dari kelayakan media tersebut. Lukman, dkk mengembangkan media animasi dengan memakai aplikasi adobe untuk menjadi media dalam pembelajaran IPA dengan materi daur air dan peristiwa alam (Lukman, Hayati, & Hakim, 2019). Wulandari, dkk membuat media animasi dengan aplikasi *powtoon* dalam mata pelajaran IPA, dalam aplikasi tersebut sudah tersedia gambar orang yang sudah jadi dan sudah dapat bergerak sehingga hanya menyusun materi dalam video (Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim, 2020). Nabilah dkk mengembangkan sebuah aplikasi bernama *adobe animate cc* untuk membuat media animasi, media ini digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam materi satuan panjang (Nabilah, Hendrawan, & Nugraha, 2020).

Agustina, dkk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi kinematster untuk menghasilkan media pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia. (Agustina, Anggrayni, & Saputra, 2022). Sedangkan Auliah, dkk menggunakan power point untuk membuat animasi, bertujuan untuk melihat hasil belajar materi IPA mengenai gaya dan gerak di sekolah dasar (Auliah, Asrul, & Ramadhani, 2023). Dari

beberapa penelitian dapat diketahui bahwa media animasi ini dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti juga melakukan penelitian dengan mengembangkan media animasi menggunakan satu aplikasi yang tidak berbayar yaitu aplikasi canva. Tujuan pengembangan media animasi ini untuk mengembangkan media berbasis digital di sekolah dan melihat hasil belajar peserta didik dalam materi IPAS. Selain itu aplikasi ini mudah di akses oleh guru dan tidak perlu mengeluarkan uang, karena fitur yang diberikan sudah cukup lengkap untuk membuat animasi. Dari penelitian yang sudah ada, belum ada yang mengembangkan animasi yang dapat interaktif dengan peserta didik menggunakan satu aplikasi saja yaitu canva. Sehingga penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pembaca agar dapat terus memberikan inovasi untuk masa depan dalam pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) tujuan penelitian R&D ini diungkapkan oleh (Winarti, Munsarif, Mardiana, & Suwahono, 2021) bahwa, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengaruh secara praktis atau ilmiah dan juga menemukan solusi yang inovatif. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model DDD-E (*Decide, Design, Development, Evaluate*) model ini dikemukakan oleh Ivers dan Baron yang berfokus pada multimedia. Subjek penelitian ini diantaranya yaitu peserta didik kelas 4 di SDN Benteng 1 kota Sukabumi untuk melihat kelayakan produk dan hasil pembelajaran IPAS menggunakan media animasi interaktif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya: wawancara, angket untuk analisis kebutuhan media, angket untuk validator, tes sumatif, dan dokumentasi. Sumber data berupa hasil kegiatan wawancara yang dilakukan kepada satu guru, hasil angket analisis kebutuhan kepada 6 guru, hasil validasi dua ahli media dan satu ahli materi, dan hasil tes sumatif untuk kelas 4. Selain itu untuk teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi, tes sumatif, dan dokumentasi.

Data yang telah diperoleh pada penelitian ini akan diolah, berikut teknik analisis data pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis data kuesioner : Data kuesioner yang telah diperoleh dapat diolah dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Purwanto, 2020) yaitu:

$$\text{Nilai Persen} = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

2. Validasi ahli ini berisikan validasi media, materi, dan praktisi dengan tingkat penilaian yaitu: 5 “Sangat baik”, 4 “Baik”, 3 “Cukup”, 2 “Kurang”, 1 “Kurang Sekali.” Setelah itu lembar per validasi dari para pakar ini menggunakan skala *likert* dengan kriteria yang sudah dipaparkan dan validasi akan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Persen} = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Salah satu rumus uji validitas yang digunakan untuk menggabungkan hasil presentase keseluruhan validasi yaitu dikemukakan oleh Ridwan dan Sunarto dalam (Helaluddin, Tulak, & Rante, 2020):

$$X = \frac{\sum X^1(\text{Total Validator satu}) + \sum X^2(\text{Validator 2}) + \sum X^3(\text{Validator 3})}{N (\text{Jumlah Validator})}$$

Tabel 1 Presentase Kriteria Produk

Presentase	Kriteria
0 < 20 %	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak

41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

3. Setelah produk media dinyatakan sangat layak, selanjutnya adalah uji coba produk dengan menggunakan tes sumatif. Bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik saat menggunakan media animus. Asesmen ini berisi 5 soal. Untuk penilaian akan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (50)}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah multimedia interaktif bernama animus, animus ini menjadi sebuah media animasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membuat ketertarikan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media ini digunakan pada mata pelajaran IPAS dengan materi gaya pegas kelas IV di SDN Benteng 1 pukul 9 pagi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Tujuan dari pembuatan media animus ini adalah menjadi sebuah pengantar materi dengan menggunakan animasi, dimana animasi tersebut akan dapat bergerak dan mengajak peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang merangsang interaksi.

Tahap *Decide* ini merupakan pemilihan dalam materi dan media yang akan dikembangkan. Peneliti memilih media animasi interaktif dan kegiatan pembelajaran IPAS, dimana dalam kurikulum merdeka ini mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu. Penggabungan IPAS ini tentu akan terasa bingung saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, maka dari itu peneliti membuat media video animasi interaktif bernama media animus dengan pembelajaran IPAS dan materi gaya pegas. Selanjutnya peneliti membuat modul ajar, dan rancangan desain untuk dibuat. Berikut beberapa tahapan dalam pengambilan keputusan yang dilakukan :

1. Menentukan tujuan pembelajaran dan tema yang akan digunakan dalam media, maka dari itu peneliti membuat video animasi interaktif dengan materi gaya pegas karena gaya pegas ini pembelajaran sederhana namun perlu memberikan gambaran yang jelas mengenai proses gaya pegas agar dapat lebih mudah di pahami oleh peserta didik. Seperti bagaimana proses perenggangan dalam suatu benda, seperti apa keelastisan pada suatu benda, dan lain-lain.
2. Pemilihan media ini yaitu video animasi karena setelah melakukan wawancara dengan guru kelas 4, peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis multimedia. Namun untuk animasi belum pernah di uji coba di kelas. Dikarenakan proses pembuatan yang dianggap sulit dan membutuhkan waktu yang cukup membutuhkan tenaga dalam pengerjaan. Maka dari itu peneliti mengenalkan sebuah aplikasi desain grafis yang gratis dan memiliki fitur lengkap dalam membuat desain dan kreasi.
3. Menyediakan panduan proyek, panduan proyek yang dibuat yaitu modul ajar dikarenakan dalam kurikulum merdeka belajar menggunakan modul ajar. Isi dalam modul ajar tersebut diantaranya adalah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, asesmen pengerjaan peserta didik dan skor evaluasi, kegiatan praktik, kriteria penilaian, dan bahan ajar materi yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan konsep, kata kunci, atau pun materi yang akan di sampaikan di kelas.



Gambar 2 Logo Media Animus



Gambar 3 Modul Ajar

Tahap *design* berisikan rancangan pembuatan media animus dalam pembuatan gambar ini tidak di gambar dengan manual dan dikerjakan satu persatu. Melainkan menggabungkan beberapa komponen bangun dasar seperti lingkaran, persegi panjang, persegi, segitiga, dan lain-lain. Sehingga proses pembuatan gambar dan animasi dapat lebih cepat dan lebih mudah di gabungkan dan di rapihkan. Berikut kerangka konsep desain media animus :

1. Untuk membuat desain animus menggunakan komponen bangun dasar sehingga menjadi sebuah satu bentuk. Setelah menjadi animasi, akan di duplikat menjadi 3 animasi dengan gerakan yang berbeda untuk membuat gif (*Graphics Interchange Format*). Setiap satu gambar ini akan dibuat menjadi gerakan yang berbeda dan berulang-ulang sehingga akan tampak menjadi bergerak.



Gambar 4 Rancangan Pembuatan Animasi dan Karakter Animasi

2. Untuk pemilihan warna sendiri menggunakan warna yang cerah dan lembut agar dapat menjadi media yang menarik salah satunya yaitu warna pastel. Warna pastel ini akan memberikan suasana yang ceria dan nyaman untuk dilihat meskipun memiliki beberapa unsur gambar lagi, selagi dapat dipadukan dengan warna yang selaras media akan menjadi menarik.



Gambar 5 Pembuatan Intro

3. Untuk ukuran font sendiri disesuaikan dengan ukuran video sekitar 30-70, agar dapat terlihat jelas dan besar. Terlebih ukuran ini harus menyamakan dengan laya proyektor, selain itu font yang digunakan bernama *amaranth* dan *scripter*.



Gambar 6 Isi Materi

4. Untuk latar musik sendiri menggunakan nada yang menyenangkan untuk anak-anak. Serta menambahkan lagu nasional sebagai salah satu bentuk profil pelajar pancasila, lagu yang digunakan yaitu garuda pancasila. Lagu nasional ini menjadi salah satu kegiatan wajib yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.



Gambar 7 Lagu Nasional

Tahap *develop*: untuk tahapan pengembangan ini terdapat beberapa kegiatan yang peneliti lakukan diantaranya mengembangkan media animasi menjadi sebuah produk media interaktif bernama animus, validasi media, lalu publikasi kedalam kegiatan kedaireka kopi d'lima. Animus sendiri merupakan singkatan dari animasi interaktif, menarik untuk siswa. Berikut beberapa kegiatan pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Peneliti menggunakan aplikasi canva, dengan proses pembuatan media animus selama satu bulan. Dua minggu untuk desain animasi dan satu minggu pembuatan video dan rekaman suara. Dalam pengembangan media animus ini tidak hanya animasi saja namun juga kegiatan literasi dan ice

breaking yang dibuat oleh peneliti. Peneliti membuat kisah cerita literasi dan lirik lagu dalam kegiatan ice breaking.



Gambar 8 Kegiatan Ice Breaking

2. Media animus ini akan dinilai oleh tiga validator, diantaranya yaitu dua validator media oleh ahli desain grafis dan *freelance* serta satu validator materi oleh guru kelas. Tujuan dari validasi media ini adalah untuk melihat kelayakan sebuah produk sebelum dilakukannya kegiatan uji coba. Sehingga hasil produk akan menjadi baik dan efektif pada saat digunakan.
3. Pembuatan desain animasi yang telah selesai dirancang akan dinilai oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan sebuah media yang sudah dibuat. Kegiatan validasi media ini dilakukan pada bulan Januari, berikut rekapitulasi hasil penilaian validator yang diperoleh dari 3 pakar para ahli diantaranya 2 ahli media yang bekerja di bidang desain grafis dan 1 ahli materi oleh guru penggerak di SDN Benteng 1 untuk menilai kelayakan produk animus dengan tema gaya pegas pembelajaran IPAS berikut tabel hasil presentase validator:

Tabel 2 Rata-rata Hasil Validator

Validator	Presentase	Kriteria
Validasi Rancangan Media Design Animasi	74 %	Layak
Validasi Media Video Pembelajaran Animus	100	Sangat layak
Validasi Media Animus dan Modul Ajar	80%	Sangat Layak
Rata-rata	85	Sangat Layak

Pemerolehan skor dari hasil 3 validasi ini mendapatkan hasil rata-rata yaitu 85% dengan kategori produk media animus ini sudah sangat layak dilakukan untuk uji coba produk. Selanjutnya untuk melakukan uji coba produk menggunakan tes asesmen diagnostik kognitif dengan tema yaitu gaya pegas pembelajaran IPAS, dilakukan kepada 21 peserta didik di SDN Benteng 1 kota Sukabumi. Mendapatkan hasil rata-rata nilai pengetahuan yaitu 91. Berdasarkan hasil dari tes asesmen diagnostik kognitif tersebut peserta didik sudah memahami dengan baik materi gaya pegas dengan menggunakan media animus sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS. Selain itu tujuan dari validasi media ini untuk menyempurnakan media agar dapat digunakan.

4. Setelah video animus selesai, video ini akan di publikasikan kedalam aplikasi “Kedaireka Kopi D’lima” aplikasi ini membantu guru untuk mengembangkan kurikulum merdeka, karena dalam aplikasi tersebut terdapat modul dan video pembelajaran dari jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Sekolah Dasar, dan Matematika. Sehingga media ini dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk membantu kegiatan pembelajaran IPAS.

Tahap *Evaluate* : evaluasi ini menggunakan 2 tahap yaitu formatif dan sumatif. Untuk formatif sendiri menggunakan asesmen diagnostik, dengan memberikan 5 soal kepada peserta didik untuk mengetahui

pemahaman peserta didik dan kelayakan produk yang telah di uji coba dalam kegiatan pembelajaran, sementara evaluasi sumatif dilakukan dengan para ahli dan guru untuk menjadi saran agar dapat lebih mengembangkan produk menjadi lebih baik lagi.

Berikut hasil evaluasi yang sudah di lakukan :

1. Evaluasi Sumatif : Dalam kegiatan validasi ini peneliti sebelumnya melakukan perbaikan sebanyak 1 kali setelah berdiskusi dengan validator, sehingga saat penilaian dilakukan dapat mendapatkan hasil yang baik. Dari hasil validasi para ahli media dan materi peneliti mendapatkan presentase yaitu 85% dan produk ini dinyatakan sangat layak untuk uji coba dan dapat digunakan di kegiatan pembelajaran.
2. Evaluasi Formatif : Evaluasi ini memberikan 5 soal, dimana setiap soal tersebut memiliki poin tertentu tergantung kesulitan pada pertanyaan. Untuk hasil pemerolehan asesmen diagnostik dari 21 peserta didik mendapatkan hasil rata-rata nilai 91 dan hasil nilai yang diperoleh dengan hasil yang sama yaitu 94. Maka media animus ini dinyatakan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran IPAS untuk mengantarkan materi kepada peserta didik. Setelah kegiatan formatif peserta didik akan diarahkan untuk melakukan percobaan membuat animasi dengan menggunakan media *chromebook* di sekolah, dengan tujuan untuk memberikan inspirasi dalam mendesain dan mengembangkan kreativitas peserta didik.

KESIMPULAN

Digitalisasi merupakan sebuah media pembelajaran yang canggih sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, salah satu contohnya yaitu video pembelajaran namun agar lebih menarik peneliti membuat animasi dalam video pembelajaran. Perbedaan media ini dibandingkan dengan lainnya yaitu: hanya satu aplikasi yang di pakai yaitu canva dan gratis, tidak digambar manual melainkan menggunakan bangun datar yang di satukan, animasi ini interaktif dapat bergerak dan media ini dibuat saat kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menerapkan model pengembangan DDD-E yang memiliki 4 tahapan yaitu *decide, design, develop, evaluate*. Media animus yang sudah dibuat dinyatakan sangat layak oleh validator para ahli sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran, selain itu hasil pembelajaran peserta didik menunjukkan rata-rata yang sangat baik yaitu 91. Media animus ini memberikan pengaruh pada pihak sekolah karena media ini dapat digunakan berulang-ulang kali, pembuatan animasi yang mudah karena sudah diberikan contoh rancangan oleh peneliti, dan juga memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk mencoba mendesain. Keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah waktu, waktu untuk mempelajari lebih dalam dan luas dalam pembuatan animasi, selain itu waktu saat mempelajari desain animasi menggunakan aplikasi canva harus di seimbangkan dengan pembuatan desain secara bersamaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan erimakasih kepada Allah SWT, Orang tua, Keluarga, Sahabat dan pihak sekolah yaitu SDN Benteng 1 yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam penelitian ini sehingga mendapatkan hasil yang akurat, terimakasih telah membimbing penelitian ini hingga selesai. Kepada ibu Astri Sutisnawati M, Pd dan Ibu Arsyi Rizqia Amalia M. Pd selaku dosen pembimbing yang saya hormati, terimakasih telah membimbing peneliti dalam kegiatan pengembangan media ini. Tidak lain juga kepada validator yang telah memberikan penilaian dalam produk media ini sehingga media ini dapat digunakan dan bermanfaat untuk sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemastermuatan Ipa Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Basicedu*, 7646.
- Auliah, L. N., Asrul, & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan Dasar*, 90.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar : Teori Dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19. *Sinektik*, 193.
- Dewi, N. M., & Negara, I. G. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi. *EduTech Undiksha*, 123.
- Gabriela, N. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 105.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Hasan, M., Miliawati, Darodjat, Harahao, T. K., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. (2020). *Penelitian Dan Pengembangan*. Banten: Media Madani.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 143.
- Khoirurrujal, Sofia, F., Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Et Al. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abdi.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Elementary*, 154-157.
- Mulyani, I. (2019). Penerapan Model Belajar Ctl Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ipa Di Sdn Cijangkar 2. *Perseda*, 33.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alifah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al-Hikmah 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 164.
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Kajian Pebatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 101.
- Pratiwi, N. I., & Karisman. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Materibentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Basicedu*, 7259.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Pt Rosda Karya.
- Septy Nurfadhillah, M., & Dasar, 4. P. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: Cv Jejak Dan Anggota Ikapi.
- Suharyati. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dengan Metode Demonstrasi Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas Iv Sdn 2 Kelayu Jorong Semester 1 Tahun 2021/2022. *Ilmiah Rinjani*, 100.
- Winarti, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Model R&D Pendidikan Dan Sosial*. Jawa Timur: Kbm Indonesia.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Pendidikan Sains Indonesia*, 269-273.