

Perancangan Video Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Diwak

Devi Wijayanti

Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Korespondensi penulis: deviwijayanti007@gmail.com

Abstract. *This study aims to design an interesting motion graphic animation video based on interactive multimedia on natural resource material for grade IV SD Negeri Diwak. The use of motion graphic animation video media based on interactive multimedia is expected to help improve learning outcomes and students' enthusiasm for learning. This study uses the Research and Development (R&D) research and development method. Data collection was carried out by means of observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used was a qualitative descriptive analysis method. This learning media was designed using Adobe Animate CC 2018, Corel Draw X5, and Narrator's Voice. The results are in the form of learning media applications loaded on Android smartphones. The results of the study showed that the use of motion graphic animation video media as a learning media for grade IV SD Negeri Diwak natural resources can improve students' enthusiasm for learning.*

Keywords: Motion Graphic, Interactive Multimedia, Natural Resources.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang video animasi motion graphic yang menarik berbasis multimedia interaktif pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri Diwak. Penggunaan media video animasi motion graphic berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Media pembelajaran ini didesain menggunakan Adobe Animate CC 2018, Corel Draw X5, dan Narrator's Voice. Hasil berupa aplikasi media pembelajaran yang dimuat dalam smartphone android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi motion graphic sebagai media pembelajaran sumber daya alam kelas IV SD Negeri Diwak dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata kunci: Motion Graphic, Multimedia Interaktif, Sumber Daya Alam.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan suatu bangsa dan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Pemerintah mengadakan berbagai jenis pendidikan, salah satunya adalah pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan

Received Juli 15, 2024; Accepted Agustus 18, 2024; Published September 30, 2024

* Devi Wijayanti, deviwijayanti007@gmail.com

dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah Dasar adalah bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program enam tahun. Dalam pelaksanaannya, pendidikan di sekolah dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi atau mata pelajaran yang harus dikuasainya.

Mata pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membutuhkan daya ingat yang tinggi atau hafalan. Semakin tinggi tingkatan kelas makin luas cakupannya, bagi siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPS merupakan materi yang menjenuhkan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep ilmu sosial, memiliki kepekaan, dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, nilai rata – rata kelas pada mata pelajaran IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada kelas IV SD Negeri Diwak. Nilai yang diperoleh adalah 66. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 70. Berdasarkan perhitungan persentase dapat disimpulkan bahwa siswa yang telah mencapai Nilai KKM pada pelajaran IPS sebesar 59% dan yang tidak mencapai nilai KKM sebesar 41%. SD Negeri Diwak merupakan Sekolah Dasar Negeri yang beralamat di Desa Diwak Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Jumlah Guru di SD Negeri Diwak berjumlah 11 orang. Penulis melakukan observasi dan wawancara disekolah dengan Ibu Dikha Ayu Cahya Pertiwi selaku wali kelas IV SD Negeri Diwak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jumlah siswa kelas IV SD Negeri Diwak berjumlah 22 siswa (11 laki-laki dan 11 perempuan). Metode yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode secara langsung (berinteraksi dengan siswa secara langsung), demonstrasi (menggunakan alat dan bahan seperti buku cetak), inkuiri (siswa melakukan eksperimen sendiri). Serta belum ada media pembelajaran multimedia interaktif berupa video animasi motion graphic sebagai alat bantu pembelajaran.

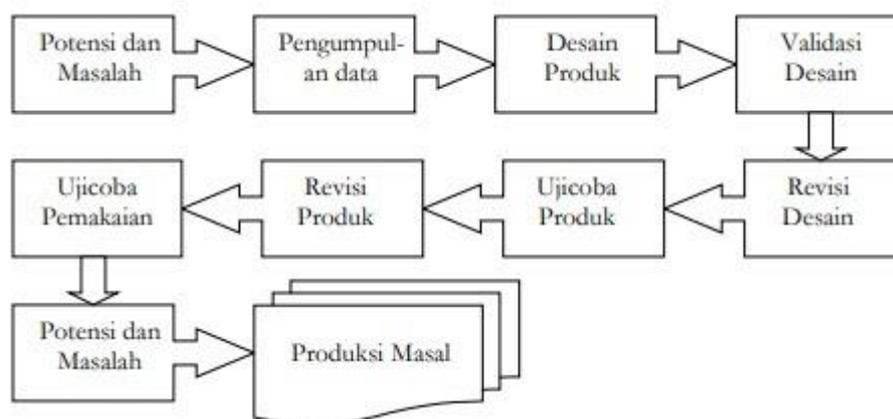
Hasil observasi menunjukkan mata pelajaran IPS yang belum dikuasai oleh siswa kelas IV SD Negeri Diwak adalah materi sumber daya alam.

Faktor yang menyebabkan siswa belum menguasai materi pelajaran dengan baik dan mendapat nilai rendah antara lain adalah : siswa tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran, siswa tidak mengerjakan tugas, dan materinya cenderung berorientasi pada materi saja. Penggunaan metode pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa serta mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa. Terdapat banyak metode pembelajaran interaktif, salah satu contohnya adalah multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia adalah penggunaan media teks, gambar, video, animasi dan suara dalam pembelajaran. Multimedia interaktif ini akan dikembangkan dengan animasi Motion graphic.

Motion graphic adalah sebuah percabangan dari seni desain grafis dari penggabungan atas ilustrasi, typography, photography, videography, dengan menggunakan teknik animasi. Pembuatan video ini di desain menggunakan aplikasi seperti Corel Draw X5, Adobe Animate CC 2018, Narrator's voice. Berlatar belakang permasalahan yang telah dijelaskan tersebut maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif berupa video animasi motion graphic sebagai media pembelajaran sumber daya alam kelas IV SD Negeri Diwak. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran akan terasa menarik dan menyenangkan, serta mempermudah siswa dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) (Sugiyono, 2012). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development), penggunaan metode Penelitian dan Pengembangan memiliki beberapa urutan agar penelitian lebih sempurna. Langkah-langkah tersebut seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2012) , dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 1. Model pengembangan R & D (Sugiyono, 2012)

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Dari observasi ini penulis melakukan pengamatan terhadap lingkungan SDN Diwak serta mencatat dan merekam informasi dari narasumber.

2) Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan informan utama dalam wawancara ini yaitu wali kelas IV, Kepala Sekolah serta beberapa siswa SD Negeri Diwak.

3) Dokumentasi

Dalam penelitian ini penulis melakukan dokumentasi dengan mencatat, mengambil gambar dan merekam video kegiatan penelitian di SD Negeri Diwak.

b. Teknik Analisis Data

Adapun model analisis yang di gunakan dalam peneitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap uji coba, data dihimpun meggunakan angket penilaian untuk memberi kritik dan saran serta perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran IPS materi sumber daya alam bagi siswa kelas IV SD Negeri Diwak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Tahap awal penelitian ini yaitu melakukan wawancara kepada Ibu Dikha Ayu Cahya Pertiwi, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri Diwak. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran yang kurang diminati siswa

adalah mata pelajaran IPS pada materi Sumber Daya Alam karena nilai rata – rata kelas pada mata pelajaran tersebut cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain. Masalah yang sering ditemukan di dalam kelas yaitu kurangnya konsentrasi pada anak, anak tidak mengerjakan tugas.

Sumber belajar yang digunakan kelas IV SD Negeri Diwak adalah Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, internet, dan lingkungan sekitar. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode secara langsung, demonstrasi dan inkuiri.

Berikut ini merupakan data nilai rata – rata per kelas SD Negeri Diwak tahun pelajaran 2021/2022 yang penulis dapatkan dalam proses penelitian.

Tabel 1. Nilai Rata – Rata per Kelas Tahun Pelajaran 2021/2022

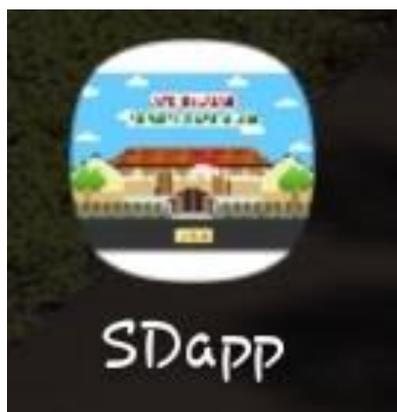
Kelas	Mata Pelajaran								
	IPS	B.IND	PPKN	IPA	MTK	SBDP	B.JAWA	Penjas Orkes	AGAMA
I	80	80	70	79	72	80	70	80	82
II	85	83	70	81	80	82	77	85	80
III	78	85	87	85	70	78	74	88	79
IV	66	85	81	78	75	80	80	88	83
V	75	70	80	74	80	75	80	85	80
VI	80	77	74	73	82	85	81	82	78

(Sumber SD Negeri Diwak Tahun Pelajaran 2021/2022)

b. Analisa Pembahasan

Adanya permasalahan yang timbul dan setelah dilakukan pengumpulan data, maka guna melengkapi media ajar perlu adanya media pembelajaran interaktif motion graphic agar menarik minat belajar siswa dan melatih konsentrasi siswa. Hasil pengembangan dari penelitian ini yaitu berupa aplikasi media pembelajaran materi sumber daya alam yang dikembangkan dengan software Corel Draw X5, Adobe Animate CC 2018, dan Narrator's Voice. Hasil akhir aplikasi ini berekstensi application package file (.apk) yang dapat di instal dalam Smartphone Android.

Berikut adalah hasil aplikasi media pembelajaran yang sudah terinstal di smartphone android :



Gambar 1. Aplikasi Media Pembelajaran

Setelah pembuatan desain produk, maka langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan user (pengguna) guna mengetahui tingkat keefektifan produk tersebut. Lembar uji validasi ini berisi 10 pertanyaan, untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi, ahli media dan ahli materi diharapkan dapat memberi tanda centang pada kolom pilihan yang telah disediakan. Skala penilaian terdiri dari 1-4 pada setiap indikator validasi media maupun materi.

Tabel 2. Skala Penilaian

Nilai	Skor	Range
A (sangat baik)	4	31 – 40
B (baik)	3	21 - 30
C (cukup)	2	11 – 29
D (tidak baik)	1	01 - 10

Berdasarkan hasil skor validasi oleh ahli media menunjukkan skor 36, sedangkan hasil skor validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 35. Kriteria ini berada diantara 31-40, yaitu tergolong dalam kategori sangat baik.

Uji coba latihan soal kepada siswa kelas IV SDN Diwak yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum siswa mengoperasikan aplikasi media pembelajaran dan setelah siswa belajar menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan dari uji coba latihan soal ini adalah untuk membandingkan tingkat pemahaman siswa yang diperoleh dari nilai siswa sebelum mengoperasikan aplikasi dan sesudah belajar menggunakan aplikasi tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan dan pengujian terhadap produk media pembelajaran interaktif berupa video animasi motion graphic mata pelajaran IPS materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri Diwak dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa alat bantu belajar yang terdapat gambar, suara, dan animasi yang dikemas menjadi satu dengan pemberian tombol – tombol navigasi sehingga menghasilkan media pembelajaran motion graphic yang interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis motion graphic ini dapat membuat siswa lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar, meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Berdasarkan hasil skor validasi oleh ahli media menunjukkan skor 36, sedangkan hasil skor validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 35. Kriteria ini berada diantara 31-40, yaitu tergolong dalam kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran ini dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil skor uji coba produk terhadap siswa kelas IV SD Negeri Diwak yang berjumlah 20 siswa mendapatkan skor 33, kriteria ini berada diantara 31-40, yaitu tergolong dalam kategori sangat baik. Pada uji coba latihan soal nilai rata – rata kelas sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran adalah 67 dan setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran adalah 88. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi motion graphic materi Sumber Daya Alam ini sangat efektif dan layak untuk digunakan.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (1996). *Suatu pendekatan praktek prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bustaman, B. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: andi offset.
- Mahardika, A. B. S., & Mustaji, M. P. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Materi Bentuk - Bentuk Kerjasama ASEAN Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VIII DI SMPN 24 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 10(15).
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem informasi konsep dan aplilasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir, P. D. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190-200.
- Rizky, S. (2011). *Konsep dasar rekayasa perangkat lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-144.
- Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*, 5(1).
- Sugiyono, D. (2008). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sugiyono, D. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 2-8, 1-12.
- Sukardjo, L. P. S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*.
- Suryanegara. (1977). *Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wardhani, R. K., & Sudjudi, I. (2014). Perancangan Video Dokumenter "Autisme". *Visual Communication Design*, 3(1), 180546.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman penulisan usulan penelitian, skripsi dan tesis*. Yogyakarta: Andi.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.