

Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model *Search, Solve, Create, Share* untuk Siswa Kelas V

Pera Natasia

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
natasiapera26@gmail.com

Irwan Koto

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
koto_irwan@yahoo.co.id

Endang Widi Winarni

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia
endangwidiw@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to describe the process of creating an animated video and determine its feasibility based on the results of the validator's assessment and student responses using a scientific approach geared toward solving the problem of the Search, Solve, Create, Share model for class V students. Procedure research and development refers to the Borg and Gall development model, which has ten stages, but only seven are used by researchers, namely up to the use trial and then product revision if there are validator suggestions. The study's findings were based on the validator's assessment of the material aspect, which received an average score of 0.81, the language aspect, which received an average score of 0.83, and the media aspect, which received an average score of 0.80. The overall average of these three aspects yields a score of 0.81 in the very decent category, while the results of student responses yield an average score of 80.5 in the very good category. Based on the assessment results, it can be stated that the developed learning media in the form of animated videos is very feasible and suitable for use in the learning process.

Keywords: Animation Video, Scientific Approach, Model Problem Solving Search, Solve, Creat, Share.

Pendahuluan

Kebutuhan akan media dalam melaksanakan proses pembelajaran sangatlah penting. Menurut Silberman (2006: 43) penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran (a) menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran melalui pertanyaan, (b) berusaha untuk menjawab pertanyaan dari guru

atau dari temannya, atau (c) ikut terlibat aktif dalam proses penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan para guru dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran karena penggunaan media yang tepat serta menarik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan media dalam menyampaikan pesan atau informasi. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Sundayana, 2018).

Hambatan yang dihadapi guru yang terkait dengan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk memperoleh informasi tentang media dan keterbatasan pengetahuan tentang membuat media berbasis TIK (Mahdum, Hadriana & Syafrianti, 2019). Berbagai faktor yang menyebabkan guru belum dapat mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Menurut Lestari (2015) tantangan yang dihadapi guru untuk mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran adalah (1) belum tersedia sarana dan prasarana TIK di sekolah dan di rumah, (2) keterbatasan pengetahuan dan keterampilan tentang media pembelajaran berbasis TIK, dan (3) kurang minat atau motivasi untuk menggunakan TIK dalam proses pendidikan. Meskipun demikian, pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran selain itu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dibandingkan menggunakan media gambar tidak bergerak. Integrasi TIK dalam pembelajaran muatan IPA di SD dapat membantu guru memvisualkan konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran meningkat jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional seperti gambar atau poster.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2020 diketahui bahwa guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, dalam menjelaskan materi masih jarang menggunakan media sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran, guru menggunakan poster atau gambar yang terdapat pada buku siswa sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa menangkap penjelasan dari guru. Akan tetapi, penggunaan media gambar yang terdapat dalam buku membuat siswa mengalami kesulitan karena gambar yang tersedia dalam buku kurang jelas dalam penyampaian informasi. Hal ini disebabkan karena gambar dalam buku hanya menekankan persepsi indera mata saja. Alasan utama mengapa guru cenderung menggunakan media gambar/poster adalah keterbatasan dan ketersediaan media pembelajaran IPA yang dapat digunakan. Disamping itu, guru juga mengalami kesulitan untuk mencari media yang relevan dengan materi pelajaran serta kesulitan dalam membuat video pembelajaran seperti media pembelajaran untuk menjelaskan materi Benda-benda di sekitar kita sub tema benda tunggal dan campuran. Untuk itu media pembelajaran yang dinilai tepat untuk dikembangkan yaitu video animasi berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS. Karena berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, video animasi yang berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS masih relative terbatas ditemukan dalam literatur ilmiah sehingga sangat cocok untuk dikembangkan.

Pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan (Husnan, 2014). Pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal,

memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah. Penerapan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip, melibatkan proses kognitif yang potensial merangsang perkembangan intelek (keterampilan berpikir).

Berbagai penelitian telah mempublikasikan tentang pengembangan media video animasi yang diterapkan dalam pembelajaran di SD. Misalnya, penelitian pengembangan (Research and Development) model Borg & Gall yang dilakukan oleh Wuryanti dan Kartowagiran (2016) menyatakan video animasi yang diterapkan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras. Disamping itu, Isti, Agustiningsih dan Wardoyo (2020) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall mengembangkan video animasi untuk pembelajaran kelas IV dengan materi pelajaran sifat-sifat cahaya dan menyimpulkan bahwa video animasi efektif untuk menjelaskan sifat-sifat cahaya.

Proses belajar mengajar di SD Negeri 65 Seluma telah menerapkan K-13 semenjak tahun 2015. Tujuan pembelajaran dalam K-13 adalah untuk mengembangkan tiga kompetensi siswa dalam ranah secara pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan mutu dalam dunia pendidikan pengembangan iptek membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis, pendidikan yang berkualitas diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model *Search, Solve, Create, Share* untuk Siswa Kelas V".

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan menggunakan metode Borg dan Gall. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran (Borg & Gall dalam Winarni, 2018). Melalui metode penelitian dan pengembangan ini, peneliti telah mengembangkan suatu produk video animasi yang dapat diuji kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model *Search, Solve, Create, Share* yang digunakan pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita (zat tunggal dan campuran).

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 65 Seluma sebanyak 20 orang dan 6 orang validator yang terdiri atas 2 orang ahli materi, 2 orang ahli bahasa dan 2 orang ahli media.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi dan lembar angket.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis kelayakan media, uji reliabilitas dan analisis tanggapan siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Hasil

1. Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model *Search, Solve, Create, Share* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 65 Seluma pada materi benda-benda di sekitar kita. Model pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS ini mengadopsi pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran ini dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Tahap Potensi dan Masalah:

Berdasarkan observasi langsung di SD Negeri 65 Seluma dan hasil wawancara dengan guru kelas V, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya: sekolah ini sudah memiliki ruang belajar khusus yang memuat fasilitas IT dan fasilitas yang tersedia sudah cukup memadai, seperti adanya Computer, layar proyektor, proyektor, Laptop, Tablet dan sound system. Akan tetapi, guru blum memaksimalkan penggunaan fasilitas IT yang ada, karena guru mengalami kesulitan untuk mencari media yang relevan dan membuat video pembelajaran. Oleh karena itu, menurut peneliti perlu dikembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, namun pengalaman belajar yang lebih baik dari sebelumnya, dan memberikan siswa keterampilan dan kreatifitas yang belum siswa dapatkan sebelumnya.

b. Pengumpulan Data:

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media video pembelajaran IPA berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS seperti yang terdapat dalam metode penelitian. Data-data yang dikumpulkan berupa buku siswa yang memuat materi benda-benda disekitar kita kelas V SD, kurikulum yang digunakan untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai siswa. Selain buku peneliti juga mengumpulkan Software editing video yang menjadi alat bantu peneliti untuk mengembangkan media video pembelajaran IPA berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS agar lebih baik. Software yang dipakai oleh peneliti yakni: adobe primer pro cs.6 sebagai alat untuk memasukkan data materi pada sebuah film dan adobe after effect cs. 6 sebagai alat editing video untuk *finishing* dari berbagai video yang terkumpul.

c. Desain Produk

Desain media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS menggunakan aplikasi Adobe premier dan After effect. Selanjutnya dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran animasi yang meliputi: menentukan konsep materi benda-benda di sekitar kita, pemilihan gambar, tata letak teks pada gambar, Kesesuaian pemilihan *background*, kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf, audio dan visual serta durasi yang peneliti gunakan. Adapun desain

penyajian media pembelajaran video ini disusun secara urut yang terdiri dari intro video, materi video dan penutup video. Berikut tahapannya: 1) Perumusan rancangan dan penulisan naskah video pembelajaran. 2) Pembuatan video pembelajaran diawali dengan proses rekaman presentasi guru untuk membuka pembelajaran dengan menggunakan HP kemudian hasil rekaman akan di edit menggunakan aplikasi adobe premier. 3) Membuat gambaran animasi dengan menggunakan adobe primeire. 4) Pembuatan judul sebagai identitas pembuka video pembelajaran. 5) Membuat animasi untuk materi, disesuaikan dengan tema dan pembahasan materi semua detail animasinya dibuat melalui aplikasi ini. 6) Proses menggerakkan animasi pada video. 7) Proses penggabungan beberapa layer.

2. Kelayakan Video Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model SSCS

Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan pakar atau ahli bagian materi, dan bahasa serta penyajian video yang sudah berpengalaman dibidangnya untuk menilai produk baru yang telah di rancang. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus Ratter. Berikut adalah hasil validasi dari para validator ahli:

a. Hasil Validasi Produk

Tabel 1. Hasil Kelayakan Video Animasi Dengan Pendekatan Sintifik

Aspek Validasi	Skor	Kriteria	Media Video Animasi
Validasi Materi	0,81	Sangat Layak	Berdasarkan hasil validasi oleh validator bahwa video yang dikembangkan memenuhi kriteria layak
Validasi Bahasa	0,83	Sangat Layak	
Validasi Media	0,80	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi dari validator diatas di dapatkan skor rata-rata untuk ahli materi 0,81, ahli bahasa 0,83 dan untuk ahli media didapatkan skor rata-rata sebesar 0,80. Dari hasil validasi tersebut berdasarkan kriteria kelayakan maka skor tersebut memenuhi kriteria sangat layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa video animasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji reliabilitas

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Menggunakan Interratterreality

Variable	Hasil Hitung Interratter reliability	Presentase Data Reabilitas	Level kesepakatan	Keterangan
Instrumen Materi	0,54	54%	Sedang	Reliabel
Inatrumen Bahasa	0,75	75%	Kuat	Reliabel
Instrumen Media	0,60	60 %	Sedang	Reliabel

3. Tanggapan Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model SSCS

Setelah melakukan uji validitas dan perbaikan masukan dan saran dari validator terhadap media yang dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk terhadap siswa. Uji coba ini dilakukan dalam satu tahap uji coba. Pada tahap ini media pembelajaran video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS dilakukan dengan melibatkan siswa kelas V SD Negeri 65 Seluma dengan jumlah siswa 20 siswa. Uji coba produk dilakukan pada hari 28 Mei 2021.

Sebelum melakukan pelaksanaan proses uji coba media pembelajaran, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Setelah semua perlengkapan sudah siap, peneliti berintraksi dengan siswa layaknya sedang mengajar. Siswa diberi motivasi, diberi stimulus tentang benda-benda di sekitar kita

yang sering di gunakan di kehidupan sehari-hari. Guru menayangkan video materi tentang benda-benda di sekitar kita. Saat penayangan video, guru menjedah video untuk berinteraksi dengan siswa mengenai materi benda-benda di sekitar kita.

Pada saat pelaksanaan uji coba tersebut peneliti didampingi oleh guru kelas dan satu rekan peneliti. Setelah selesai uji coba siswa diminta memeberikan penilaian pada produk yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS.

Tanggapan siswa tersebut diperoleh melalui lembar angket yang diberikan setelah selesai pembelajaran. Angket respon siswa menggunakan rumus menurut Nur'aini, Chamisijatin & Nurwidodo (2013). Untuk butir angket bernilai 1-4 dimana nilai 1 artinya sangat kurang setuju, nilai 2 artinya kurang setuju, nilai 3 artinya setuju dan nilai 4 artinya sangat setuju. Kumudian, setelah nilai angket di dapatkan lalu di hitung untuk memperoleh presentasinya. Hasil respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tanggapan Siswa

No	Responden	Rata-rata Skor
1.	F W	84,3
2.	R J	85,9
3.	SO	68,7
4.	V J.P	73,4
5.	I A	84,3
6.	A P	67,1
7.	RB	76,5
8.	V P	73,4
9.	M A	73,4
10.	Al-Z	81,2
11.	M A	93,7
12.	H J	96,8
13.	A H	84,3
14.	Z A	84,3
15.	M F	82,8
16.	L R	73,4
17.	K D	79,6
18.	AR	87,5
Rata-rata		80,5

Berdasarkan hasil respon pengguna (siswa) diperoleh sekor rata- rata sebesar 80,5 jika dikonversikan dalam bentuk persen sebesar 80,5 % hasil tersebut memenuhi kreteria Sangat Baik. Dalam penelitian ini, nilai yang diperoleh ditentukan dengan nilai minimal “B” dengan katagori “Baik” jadi, jika hasil penilaian dari respon pengguna yang telah di analisis dengan hasil rata-rata memeperoleh nilai “A atau Sangat Baik” maka pengembangan media pembelajaran video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS di kelas V di anggap sangat bermanfaat untuk digunakan.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS pada mata pelajaran IPA. Tujuan pengembangan video pembelajaran ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media video pembelajaran dilengkapi dengan isi materi, contoh dan berbagai pertanyaan yang merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan.

Tahapan pengembangan media video animasi berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS pada mata pelajaran IPA ini yaitu:

Tahap potensi masalah, di mana di SDN 65 Seluma memiliki fasilitas IT yang cukup memadai. Fasilitas tersebut seperti komputer, laptop, proyektor, spiker, pengeras suara dan ruang komputer, namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Data tersebut di dapat pada saat prapenelitian dengan mewawancari guru di sekolah tersebut. Pengembangan video ini untuk memaksimalkan potensi yang ada di SDN 65 Seluma. Tahap pengumpulan data, pada tahap ini data dikumpulkan sebagai bahan pembuatan video seperti buku IPA kelas V materi bangun dan ruang sebagai sumber materi, selanjutnya aplikasi yang mudah digunakan dalam pembuatan video. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Premier dan photoshop gabungan aplikasi ini untuk memaksimalkan animasi yang dibuat. Tahap desain produk, pada tahap desain produk peneliti merancang desain muatan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS di dalam video.

Perumusan rancangan dan penulisan naskah video pembelajaran berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS. Tahap 1 orientasi siswa, pada tahap ini guru mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan cara merangsang siswa dan mengajak siswa untuk mengamati. Kemudian guru menyajikan materi mengenai benda-benda di sekitar kita. Guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam menemukan pertanyaan dari materi yang disampaikan. Unsur dalam video yang disampaikan berupa gambar dan teks. Materi yang dimunculkan adalah mengajak siswa untuk memancing siswa untuk bertanya beberapa contoh zat tunggal dan zat campuran. Pada tahap ini interaksi antara guru dan siswa sangat kelihatan. Tahap 2 guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data, dari setiap materi yang dilihat pada video. Tahap 3 mengasosiasikan. Pada tahap ini siswa mengumpulkan dan menyimpulkan data.

Unsur dalam video menampilkan contoh beberapa zat tunggal dan zat campuran. Tahap 4 mengumpulkan dan menyimpulkan data. Pada tahap guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan. Unsur dalam video yaitu tampilan beberapa contoh zat tunggal dan zat campuran yang ada di sekitar kita. Tahap 5 membuat kesimpulan dan menublikasikan. Pada tahap ini siswa mendeskripsikan temuan yang diperoleh dalam melakukan percobaan serta menyampaikan kesimpulan di depan teman-temannya. Unsur dalam video guru memberikan refleksi kepada siswa untuk menarik kesimpulan. Berikut ringkasan singkat proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi:

Tahap pertama yaitu perekaman video, perekaman video menggunakan telepon selular. Peneliti menjadi aktor di dalam video sekaligus pengisi suara. Selanjutnya membuat animasi pada video sesuai dengan materi yang akan disajikan.

Tahap validasi desain merupakan tahap penilaian produk yang dilakukan validator ahli, di mana tahap ini melibatkan enam validator ahli materi, bahasa, dan media. Terdiri atas validator ahli materi 2 orang, validator bahasa 2 orang, dan validator media 2 orang. Tahap validasi ini menentukan kelayakan dari produk yang dikembangkan dengan mengisi angket validasi produk. Selanjutnya tahap perbaikan produk, tahap ini memperbaiki produk sesuai masukan dan saran dari validator ahli, catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan media pembelajaran video berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS terkhusus pada pernyataan 4 yaitu Keakuratan konsep dan definisi dalam materi dimana kedua validator memberikan skor 2 validitas lemah.

Catatan masukan dan saran dari kedua validator diantaranya: Validator 1 memberi saran contoh-contoh yang disajikan di dalam video hendaknya menggunakan gambar-gambar yang ada disekitar siswa. Masukan dan saran dari validator 2 hampir sama dengan validator 1 yaitu mengenai penggunaan contoh gambar dan menggunakan tabel untuk memperjelas tugas siswa. Masukan dari validator dijadikan acuan dalam perbaikan di aspek materi.

Validator bahasa memberikan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran video berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS. Pada pernyataan "Mampu memotivasi peserta didik" kedua validator memberikan skor 2 dengan tingkat validitas lemah. Selanjutnya dilakukan revisi

untuk penyempurnaan dari video yang dikembangkan beberapa catatan dari Validator 1 memberi saran agar menggunakan Bahasa sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) Masukan dan saran dari validator 2 penggunaan kata berdasarkan (perkembangan peserta didik. Masukan dan saran dari validator direvisi untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Validator aspek media memberikan catatan dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran video berbasis pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS diantaranya: Validator 1 memberi saran agar warna pada gambar jangan satu warna, gunakan beberapa warna, kemudian warna latar jangan terlalu mencolok, penggunaan gambar sesuai dengan materi. Masukan dan saran dari validator 2 contoh animasi yang disajikan sesuai dengan usia perkembangan siswa.

Semua proses tahapan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi dilakukan secara bertahap dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid atau layak digunakan. dimana program ini telah dilakukan serangkaian validasi oleh validator serta dilakukan uji coba kelompok. Semua rangkaian tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang dijadikan bahan acuan sebagai masukan dan perbaikan agar tercapai media pembelajaran yang layak dan bermanfaat digunakan (Arda, Saehana & Darsikin, 2015).

2. Kelayakan Media Video Berbasis Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model SSCS

Video sebagai media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi tiga komponen video sebagai media pembelajaran, yaitu: (1) kelayakan isi; (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan Penyajian (BSNP, 2008). Kelayakan media yang dikembangkan menggunakan sebaran angket kepada enam validator ahli, di mana setiap ahli validasi terdiri dari dua orang validator ahli.

Aspek kelayakan materi di dapat dari hasil penilaian oleh dua validator ahli, dimana hasilnya diperoleh dengan rata-rata skor 0,81. Skor tersebut memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan media pembelajaran video dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS diantaranya: Validator 1 memeberikan saran contoh-contoh yang di sajikan di dalam video hendaknya menggunakan gambar-gambar yang ada di sekitar siswa. Masukan dan saran dari validator 2 hampir sama dengan validator 1 yaitu mengenai penggunaan contoh gambar dan menggunakan tabel untuk memperjelas tugas siswa.

Kelayakan bahasa diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa dengan skor rata-rata 0,83. skor tersebut memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan media pembelajaran video dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS diantaranya: validator 1 memeberi saran agar menggunakan bahasa sesuai kaidah ejaan Bahasa Indonesia (EBI) Masukan dan sarandari validator 2 penggunaan kata berdasarkan perkembangan siswa.

Kelayakan validasi dari validator ahli penyajian media didapat skor rata-rata 0,80. Skor tersebut memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan mediapembelajaran video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS diantaranya: Validator 1 memeberi saran agar warna latar jangan terlalu mencolok, penggunaan gambar sesuai dengan materi. Masukan dan saran dari validator 2 contoh animasi yang disajikan sesuai dengan usia perkembangan siswa.

Dari hasil validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi sangat layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Tumbel dalam Topano, Asiyah, Basinun, Walid, Alimi & Febrini, (2021) bahwa pengembangan media pembelajaran dianggap valid atau layak digunakan jika penilaian secara keseluruhan terhadap media pembelajaran mencapai kriteria tingkat pencapaian minimal 75%. Kusumawati (2015)

menambahkan apabila data sudah valid artinya program yang dikembangkan pada video animasi sudah tepat dan benar sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Luhulima, (2013) video animasi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan kepada siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan meningkat. Video animasi dapat memaparkan materi pembelajaran yang rumit untuk dijelaskan lewat kata-kata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang rumit untuk dijelaskan dapat tergambarkan (Febriani, 2015).

Berikut kelebihan video animasi yaitu: 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata. 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

3. Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi

Respon siswa diperoleh dari tanggapan siswa setelah pembelajaran selesai dilakukan menggunakan produk yang dikembangkan pada saat uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN 65 Seluma dengan pengguna adalah siswa yang berjumlah 20 orang namun yang hadir pada saat itu hanya 18 siswa. Berdasarkan hasil angket respon pengguna (siswa) diperoleh skor rata-rata sebesar 80,5 jika dalam bentuk persen sebesar 80,5 %. Hasil tersebut memenuhi kriteria sangat baik, artinya bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi dengan pendekatan saintifik berorientasi pemecahan masalah model SSCS di kelas V dianggap sangat baik kebermanfaatannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran”.

Hal ini didukung oleh pernyataan Yoga, Prasetyo & Yuliati (2015), bahwa adanya respon siswa yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran berupa video animasi berarti video animasi tersebut layak digunakan lebih luas dan dapat menarik minat siswa dalam kegiatan belajarnya.

Dari beberapa komentar siswa yang ditulis dalam angket maupun informasi lisan yang disampaikan terhadap media pembelajaran ini, menunjukkan respon yang sangat baik. Kebanyakan mereka mengatakan bahwa siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Karena materi yang disampaikan singkat, padat dan jelas serta sesuai dengan tuntutan SK/KD (Riani, Hindun & Budiyanto, 2017).

Media animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal didukung oleh pernyataan Wuryanti & Kartowagiran, (2016) yang menyatakan video animasi dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengetahui dan memahami materi yang dipelajari yang melalui animasi yang dilihat dan didengar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, pembelajaran dengan video animasi membuat penyampaian informasi lebih cepat dan mudah, serta dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik siswa untuk mempelajari materi IPA yang di sampaikan oleh Guru. Menurut Yudasmara & Purnama, (2015) media pembelajaran memiliki respon yang baik dari siswa disebabkan karena siswa mudah memanfaatkan media pembelajaran tersebut serta sesuai dengan situasi dan kondisi siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 65 Seluma pada kelas V, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi dengan materi benda-benda disekitar kita, dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

2. Media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.
3. Berdasarkan hasil respon siswa bahwa media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media yang lebih layak digunakan disarankan agar peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan model-model lainnya, untuk materi menggunakan bermacam sumber buku, dan juga dapat menggunakan aplikasi yang bervariasi dan yang lebih mudah digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran.
2. Untuk memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi, bahasa dan media sebagai referensi untuk mengurangi kesalahan pada media video pembelajaran sebaiknya sebelum peneliti menyusun rancangan materi disertai model pembelajaran yang akan digunakan.
3. Dalam pengembangan media video pembelajaran berikutnya disarankan untuk memilih animasi-animasi yang variatif dan lebih menarik agar lebih memikat perhatian siswa dalam belajar.

Referensi

- Arda., Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. 3(1): 69-77
- BSNP., (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
- Febriani & Donna B. M., (2015). Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 SD, *Jurnal Education*, 10 (2), 282.
- Husnan, S. & Muhammad, S. (2014). Studi Kelayakan Proyek Bisnis. Unit penerbit UPP STIM YKPN, Yogyakarta.
- Isti, L., A., Agustiningsih, & Wardoyo, A., A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1)
- Kusumawati, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5(2), 263 – 271
- Lestari, S. (2015). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK oleh Guru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 3 (2). 121-134
- Luhulima, I. N., Sudana, D., & Saida. U. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu', *Jurnal JINOTEP*, 3(2).
- Mahdum, Hadriana, & Safriyanti, M. (2019). Exploring teacher perceptions and motivations to ICT use in learning activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 293-317. <https://doi.org/10.28945/4366>.

-
- Nur'aini, F., Chamisijatin, L., & Nurwidodo. (2013). Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Batu Materi Kingdom Animalia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1). 35-46
- Riani, S., Hindun, I., & Budiyanto, M. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bioteknologi Modern Siswa Kelas XII SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 1(1): 9-16
- Silberman, M., L. (2006). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nusamedia, Bandung.
- Sundayana, R. (2018). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Topano, A., Asiyah., Basinun., Walid, A., Alimi., & Febrini, D. (2021). Improving student cognitive learning outcomes through the development of interactive multimedia-based biology learning at Muhammadiyah University Bengkulu. *Journal of Physics: Conference Series*. 1796 (2021) 012042. doi:10.1088/1742-6596/1796/1/012042
- Winarni, E. W. (2018). *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif & Infoatif*. Bengkulu: FKIP Unib
- Winarni, E. W. (2018). *Teori & Praktik: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Bandung: Bumi Aksara
- Wuryanti, U & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 4 (2), Oktober 2016
- Yoga, H. A., Prasetyo, Z. K., & Yuliati. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif Pada Materi Rangka Dan Otot Manusia Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. 3(1): 62-67
- Yudasmara, G. A., & Purnama, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. 1(3): 1-8