

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS V  
SD NEGERI TUGUREJO 02 KOTA SEMARANG**

Fighto Almagofi<sup>1</sup>, Elok Fariha Sari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>fighto\_almagofi@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>elok\_pgds@mail.unnes.ac.id

**ABSTRACT**

*This research reviews the development of animated video media in class V social studies learning about maps including the types, functions and components contained in maps. The method used is Research and Development (R&D) which is carried out to test the effectiveness of animated video media, with the ADDIE model through several steps such as analysis, design, development, implementation or implementation, and evaluation steps (Evaluation). The results of this development are suitable for use to improve student learning outcomes and motivation based on validation results from material experts at 88.33% and media experts at 93.47%, then results from student responses at 92.48% and evaluation results from class teachers at 99. %, and is supported by an increase in the N-gain test results of 0.739 which is categorized as high, and has 73.9% which shows that the media is effective in social studies learning.*

*Keywords: learning media, animation videos, social studies learning*

**ABSTRAK**

Studi ini menyelidiki pengembangan media video animasi untuk pembelajaran IPS kelas V tentang peta, yang mencakup jenis, fungsi, dan komponen peta. R&D digunakan untuk mengevaluasi kinerja media video animasi dengan model ADDIE melalui berbagai langkah seperti analisis (Analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementasi), dan evaluasi (Evaluation). Dengan hasil validasi ahli materi sebesar 88,33% dan ahli media sebesar 93,47%, hasil tanggapan siswa sebesar 92,48%, dan hasil evaluasi guru kelas sebesar 99%, hasil pengembangan ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Ini didukung oleh peningkatan hasil uji N-gain sebesar 0,739, yang dikategorikan tinggi, dan N-gain sebesar 73,9 persen, yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, pembelajaran IPS

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu hal yang pasti ditempuh dalam kehidupan bermasyarakat baik secara formal maupun non-formal melalui beberapa Lembaga penyelenggara pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses membangun sebuah kemajuan dan peradaban bernegara karena pendidikan merupakan bagian penting sebagai indikator tercapainya keberhasilan usaha membangun sumber daya yang terdapat dalam negara. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan

tuntutan zaman. Peserta didik harus dapat melakukan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan efektif seiring dengan perkembangan zaman.

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tujuan dan fungsi sistem pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari sistem pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap. Dalam Permendikbudristek nomor 47 tahun 2023 tentang standar pengelolaan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, bab 1 pasal 1 ayat 3 menjelaskan bahwa satuan pendidikan adalah kumpulan layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal dan nonformal di pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif adalah salah satu cara untuk membuat suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan efektif. "Penggunaan Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran", menurut Peraturan Menteri dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016, Bab III, Ayat 2j. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan perkembangan kognitif siswa akan memengaruhi tingkat keberhasilan mereka dalam belajar.

Setiap mata pelajaran membutuhkan pembelajaran menggunakan media. Pembelajaran IPS adalah salah satu yang membutuhkan pengembangan media dalam pembelajarannya. Menurut Darsono (2017: 2), PS tidak berarti ilmu sosial itu sendiri; itu berarti semua bidang ilmu pengetahuan tentang manusia dalam konteks masyarakat atau sosialnya. Oleh karena itu, IPS tidak terdiri dari satu disiplin, tetapi lebih dari sebuah platform untuk mempelajari masalah yang melingkupi disiplin sejarah dan disiplin ilmu sosial lainnya. Banyaknya materi pelajaran yang dimuat dalam pembelajaran IPS menyebabkan

harus adanya pengembangan dalam pengefisienan waktu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencakup seluruh materi pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

Studi yang dilakukan oleh Ajeng Dwi.P, Dkk (2023) dalam El-Mujtama menemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar karena mereka tidak memahami konsep-konsep IPS yang berbeda. Namun, jika guru dapat menggunakan alat peraga dan media yang sesuai dengan materi sehingga siswa lebih mudah memahaminya, masalah ini dapat diselesaikan. Menurut Hopeman dkk. (2022), siswa akan menganggap bahwa materi IPS ini sangat luas, sehingga sulit dipahami dan menyebabkan mereka tidak tertarik untuk belajar.

Permasalahan dalam proses penyampaian materi IPS juga ditemui dalam proses pembelajaran IPS pada kelas V di SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang. Peneliti mengidentifikasi masalah melalui wawancara dengan guru dan studi dokumentasi pada kegiatan belajar IPS kelas V di SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V menyatakan bahwa

masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS berkaitan antara luasnya yang diajarkan dalam proses pembelajaran dan waktunya yang terbatas ditambah dengan minimnya literasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS.

Permasalahan yang ditemui juga berkaitan dengan motivasi dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS, 12 dari 27 orang peserta didik atau 44% dari jumlah peserta didik tidak menyukai muatan pelajaran IPS karena materi yang tergolong sulit dipahami dan banyaknya teori yang harus dipahami oleh siswa. Data ini diperoleh dari data angket motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tugurejo 02 pada Pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara, angket, dan data nilai yang diperoleh dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang dipengaruhi oleh motivasi dan minimnya literasi dalam belajar peserta didik yang rendah dikarenakan materi pembelajaran yang tidak mudah dipahami. Selain itu guru yang hanya menggunakan media pembelajaran berupa video atau

bahkan hanya menggunakan sumber belajar dari buku ajar ditambah dengan metode ceramah yang kesannya sama saja dimana peserta didik hanya membaca dan mencatat materi yang diberikan di buku sehingga kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, peserta didik lebih senang bila proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan media video animasi, namun penggunaan media video animasi masih sangat jarang digunakan oleh guru karena kurangnya sumber dalam media pembelajaran tersebut.

Menurut Suryani (2018:5), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala jenis dan metode penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan alat serta bahan yang digunakan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran. Guru diminta untuk dapat berkreasi dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menarik.

Media pembelajaran merupakan satu elemen yang penting di dalam

proses belajar mengajar, selain model, metode, dan bahan ajar. Menurut Rusman dalam Putri (2020:49) mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, membuat konsep yang abstrak lebih mudah dipahami, dan meningkatkan daya serap mereka. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yaitu media yang bersifat multimedia dan interaktif yaitu video animasi.

Video Animasi merupakan sebuah media berupa video dimana terdapat sebuah karakter yang merupakan host atau pembawaan dari video tersebut. Penggunaan media video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan dalam media Video Animasi, peserta didik tidak hanya membaca dan mencatat materi, peserta didik dapat menyimak, menonton, dan memahami materi melalui apa yang dibacakan didalam video, karena didalam video animasi tidak hanya terdapat tulisan namun juga menyajikan audio-visual yang dapat merangsang kemampuan peserta didik dalam menyimak dan mendengarkan.

Penggunaan media Video Animasi sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Sinta Anuriah Wulan Suci (2022) yang menyatakan Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa di MTsN 5 Malang dan hasil belajar mereka. Hal ini didasarkan pada evaluasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS. Ahli media menerima persentase nilai 80 persen, ahli materi 92 persen, dan guru mata pelajaran IPS menerima persentase nilai 94,54 persen. Selain itu, ada peningkatan dalam nilai hasil pre-test dan post-test.

Melalui observasi dan wawancara di lapangan, ditemukan bahwa siswa di Kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang kurang menggunakan media interaktif dan tidak memahami buku ajar. Mereka hanya menggunakan video dari buku ajar di YouTube. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sebagai hasil dari latar belakang dan penelitian yang mendukung, peneliti menyelidiki masalah melalui penelitian Research and Development (R&D) yang diberi judul

“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang”. Pengembangan media video animatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS dikarenakan dalam media tersebut memuat materi yang disajikan dengan multimedia berbasis audio-visual yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dan literasi peserta didik untuk menyimak dan mendengarkan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka ditemukan beberapa rumusan masalah yang dapat diajukan yaitu :

- (1) Bagaimana proses dan tahapan pengembangan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta dalam pembelajaran IPS di SD?
- (2) Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta pada peta dalam pembelajaran IPS di SD?
- (3) Bagaimana tingkat keefektifan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta dalam pembelajaran IPS di SD?.

Berdasarkan rumusan masalah

tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) Mengembangkan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta pada peta dalam pembelajaran IPS. (2) Menguji Kelayakan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. (3) Menguji keefektifan media Video Animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen pada peta dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang.

Penelitian ini juga diperuntukan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPS pada materi Peta dan komponen pada peta serta mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta efisien. Kemudian dapat memberikan alternatif bagi sekolah dalam penyediaan media pembelajaran pada materi Peta dan komponen pada peta. Serta diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran dan pendukung teori

bagi penelitian pengembangan media belajar Video Animasi selanjutnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono (2016:407) membuat produk dan menguji kinerjanya terhadap variabel tertentu. Untuk memastikan bahwa produk berfungsi dan dapat digunakan dalam pembelajaran, penelitian dan analisis perlu dilakukan dalam proses pengembangannya.

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, dipilih untuk penelitian ini. Menurut Branch dalam Suryani (2018:125) Model ADDIE ini fokus pada pengembangan tujuan pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima langkah yang dilakukan dalam tahapan pengembangannya. Langkah yang sederhana dan sistematis membuat model ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Analisis (analisis), Desain (desain), Pengembangan (pengembangan), Implementasi (implementasi), dan Evaluasi adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan pada model ADDIE. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS

di kelas V SD Negeri Tugurejo 02 di kota Semarang, penelitian ini mengembangkan produk media video animasi. Kelayakan produk yang telah dihasilkan diuji oleh validator ahli materi, ahli media dalam bidang pendidikan dan pengguna (guru) di SD Negeri Tugurejo 02. Dalam penelitian ini, subjek dikelompokkan menjadi Kelompok kecil terdiri dari 6 siswa, sedangkan kelompok besar terdiri dari 21 siswa Kelas V SD Negeri Tugurejo 02.

Pada Penelitian ini, data untuk penelitian ini diperoleh melalui mekanisme tes dan non-tes. Tes memeriksa peserta didik dengan menggunakan pre-test dan post-test yang terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda. Non-tes didapatkan melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan data angket. Menghasilkan produk berkualitas tinggi yang memenuhi syarat kelayakan dan efektif dengan menggunakan metode analisis data.

Analisis data untuk menentukan kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan alat angket pemeriksaan oleh ahli. Hasil angket pemeriksaan ahli diketahui dengan menghitung melalui rumus:

$$NP = R \times 100\%$$

SM  
(Purwanto, 2019)

Keterangan :

NP : nilai persen yang diinginkan

R : nilai yang diperoleh

SM : nilai maksimum

Selanjutnya, hasil nilai dapat digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Untuk melakukan ini, gunakan referensi seperti dibawah ini.

**Tabel 1. Kriteria kelayakan**

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang layak

(Purwanto, 2019)

Selain itu, dapat melakukan olah data untuk mengukur keefektifan perangkat tes dengan menghitung metode N-gain (Hake, 1999):

$$N-gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, nilai N-gain yang telah dihasilkan dapat dipergunakan dalam menentukan kategori persentase nilai N-gain yang didapatkan dari media yang telah dikembangkan, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

**Tabel 2. Kategori Pembagian Nilai N-Gain**

Persentase	Kategori
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,5$	Sedang
$N-gain > 0,7$	Tinggi

Hasil perolehan N-gain yang didapatkan kemudian ditransformasi menjadi nilai persen(%). Ini dilakukan untuk menentukan tingkat prosentase tafsiran keefektifan nilai N-gain dari produk yang telah dibuat, yang ditunjukkan pada table berikut:

**Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai N-gain**

Persentase	Tafsiran
>76%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian yang telah dilakukan pada pembelajarn IPS dikelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota semarang melalui beberapa tahapan berdasarkan teori yang telah digunakan. Tahapan tersebut terdiri atas beberapa tahap yaitu analisis, desain pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap media yang

telah dikembangkan. Adapun rangkaian tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan media tersebut sebagai berikut.

Tahapan yang pertama yaitu tahap analisis. Dimana peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi pembelajaran di kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang. Berdasarkan hasil observasi didapatkan fakta bahwa kegiatan pembelajaran cenderung monoton dikarenakan peserta didik hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Data tersebut diperkuat dengan hasil yang didapatkan dari kegiatan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan terkadang hanya menggunakan buku paket dikarenakan adanya pengembangan kurikulum terbaru yang membuat terbatasnya media pembelajaran. Selain itu, guru kelas juga menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik sangat rendah terutama pada pembelajaran IPS.

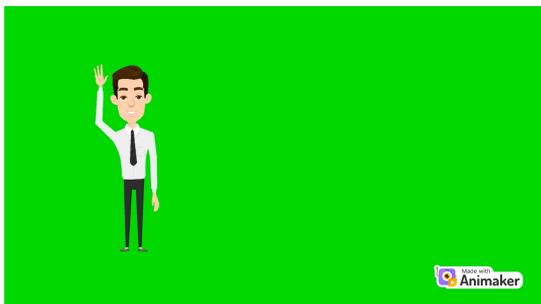
Data motivasi tersebut didukung oleh data hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 dimana dari 27 orang peserta didik, sebanyak 12 peserta didik kurang menyenangi pembelajaran IPS dikarenakan materi yang tidak mudah dipahami dan banyaknya teori yang harus dipahami oleh siswa, atau 44% dari jumlah peserta didik tidak menyukai pembelajaran IPS. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran tersebut membuat harus adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peneliti mengembangkan media video animasi yang menyajikan media dengan tampilan audio-visual. Dimana menampilkan video dengan karakter, background, animasi dan didukung dengan musik menarik dengan disajikan secara interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat digunakan dengan mudah dan bisa digunakan kapan saja.

Setelah mendapatkan beberapa data dari hasil observasi, wawancara, dan angket pada tahapan analisis, peneliti mulai melakukan tahap desain terhadap media yang dikembangkan. Tahap desain dilakukan dengan

berbantuan aplikasi, tahapan desain media video animasi dimulai dengan menentukan materi yang dibahas dalam media dengan berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket didapatkan materi yang akan dikembangkan yaitu materi tentang peta meliputi jenis, fungsi, dan komponen pada peta, kemudian dilanjutkan dengan penulisan naskah sebagai acuan pengembangan media video animasi. Pada tahap desain juga memperhatikan kebutuhan dari guru dan siswa agar media yang dibuat dapat digunakan secara efektif.

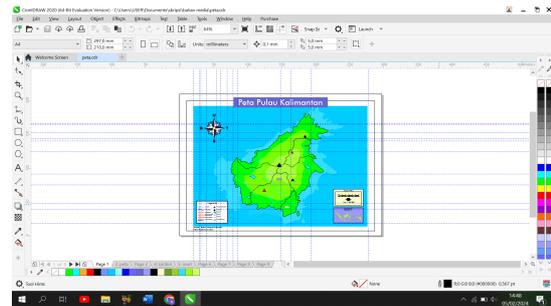
Tahapan desain media video animasi dimulai dengan pembuatan karakter dengan aplikasi *animaker* dimana dapat membuat karakter yang bisa bergerak sesuai dengan ekspresi yang diharapkan.



Gambar 1 Pembuatan Karakter

Karakter yang telah dibuat dapat digabungkan dengan latar belakang video yang menarik. Pembuatan latar

belakang atau *background* video dibuat dengan menggunakan aplikasi *coreldraw* versi 2020 dan dilanjutkan dengan pembuatan elemen elemen pendukung animasi dengan menggunakan aplikasi yang sama.



Gambar 3 Pembuatan Background dan Elemen Video Animasi

Pengembangan yang dilakukan tidak hanya pada tampilan visual namun juga memperhatikan tampilan audio. Pengembangan audi dilakukan dengan melakukan pengisian suara karakter yang menjelaskan materi tentang peta, jenis, fungsi, dan komponen pada peta. Pengisian suara dilakukan dengan bantuan aplikasi *recorder* yang sudah tersedia dalam aplikasi *capcut*, kemudian dilanjutkan dengan menentukan *backsound* atau musik pengiring video animasi yang dapat membuat video menjadi tidak monoton.

Pengembangan media video animasi dilanjutkan dengan tahap dimana seluruh elemen yang telah

dibuat pada tahap desain disatukan secara runtut dan sistematis menggunakan aplikasi *capcut* menjadi sebuah video animasi utuh.



Gambar 4 Pembuatan Video Animasi

Pada bagian akhir video animasi terdapat *barcode* yang dapat mengakses *Quizizz* secara langsung sehingga pengguna video dapat mengetahui seberapa jauh pemahamannya setelah menyimak video animasi tersebut.



Gambar 5 Barcode Quizizz

Setelah proses pengembangan media selesai, media akan diuji kelayakan materi dan media kepada ahli materi dan ahli media dan diperoleh Tingkat kelayakan seperti pada table berikut:

**Tabel 4. Rekap Validasi Ahli**

	Ahli Materi	Ahli Media
Skor	53	86
S. Maksimal	60	92
Persentase	88,33%	93,47%
Kriteria	Sangat Layak	

Dari data uji validasi ahli media dengan nilai total 93,47% dan ahli materi dengan persentase 88,33%, produk dinyatakan sudah sangat layak untuk diterapkan kepada siswa Kelas V SD Negeri Tugurejo 02.

Setelah media dinyatakan layak untuk diterapkan, selanjutnya akan diuji dengan Uji coba skala kecil dan skala besar, masing-masing, dilakukan terhadap enam sampel dari kelas V. Menurut Sugiyono (2018), uji skala kecil ini menggunakan metode sampel purposive non-random, yang berarti bahwa banyaknya sampel yang menjadi subjek penelitian dipilih dengan memperhatikan berapa hal yang sesuai dengan faktor yang ditentukan. Dengan memperhatikan aspek kognitif, peneliti memilih dua siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua siswa prestasi belajar menengah, dan dua siswa dengan prestasi belajar rendah dengan bermaksud adalah

untuk memungkinkan penerapan awal diterapkan secara merata dan seimbang dengan melibatkan siswa dari berbagai siswa pada tiap Tingkat prestasi belajar.

Penerapan dilakukan dengan tiga tahapan, Dimana tahapan pertama peserta didik diberikan soal pretest untuk mengetahui pengetahuan peserta didik dan angket motivasi sebelum menggunakan media video animasi, kemudian tahapan kedua dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media video animasi, tahapan ketiga yaitu pemberian soal posttest, angket motivasi dan angket tanggapan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.

Kemudian rumus N-gain dipergunakan untuk menentukan data nilai antara tes sebelum(Pretest) dan sesudah(posttest) untuk mengetahui apakah nilai siswa telah meningkat, dengan hasil seperti pada tabel.

**Tabel 5. Hasil Uji Skala Kecil**

<b>Data</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Rata-Rata	44,66	88
N-gain		0,786
N-gain%		78,6%
Kategori		Tinggi
Tafsiran		Efektif

Hasil dari angket tanggapan siswa terhadap media yaitu 93,56% yang diartikan produk layak untuk digunakan. Hasil dari angket motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media yaitu 71% meningkat menjadi 84% yang berarti mengalami peningkatan 13% dari sebelum hingga sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi.

Media video animasi yang telah diuji coba pada skala kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar dengan menggunakan media video animasi. Menurut Sugiyono (2018), uji coba skala besar dilakukan dengan sampel 21 siswa kelas V. Metode sampling jenuh digunakan, yang berarti bahwa semua populasi dalam penelitian diambil sebagai sampel.

Uji skala besar dilakukan dengan tahapan yang sama seperti uji coba skala kecil dengan tiga tahapan yaitu tahapan pertama dengan memberikan pretest dan angket motivasi kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media video animasi, dan tahapan terakhir diberikan soal posttest, angket motivasi dan angket tanggapan media.

Hasil dari soal pretest dan posttest siswa akan diuji dengan

menggunakan uji N-gain, hasil yang diperoleh dari uji N-gain skala besar yaitu seperti pada table 6.

**Tabel 6. Hasil Uji Skala Besar**

Data	Pretest	Posttest
Rata-Rata	41,33	84,76
N-gain		0,739
N-gain%		73,9%
Kategori		Tinggi
Tafsiran		Efektif

Hasil dari angket tanggapan siswa pada skala besar terhadap media yaitu 92,48% yang diartikan produk layak untuk digunakan. Hasil dari angket motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media yaitu 54% meningkat menjadi 89% yang berarti mengalami peningkatan 35% dari sebelum hingga sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi.

Media yang telah diuji coba kemudian dievaluasi dari guru kelas V untuk mengetahui seberapa layak dan bagaimana Tingkat efektifitas penggunaan media video animasi peta, jenis, fungsi dan komponen peta dikelas V SD Negeri Tugurejo 02, hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas adalah sebagai berikut dengan masing-masing skor maksimal 100.

**Tabel 5. Hasil Uji Skala Kecil**

	Skala Kecil	Skala Besar
Jumlah	97	99
Persentase	97%	99%
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh guru kelas V terhadap uji coba skala kecil dan skala besar, media video animasi dikategorikan media yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang pada materi peta, jenis, fungsi dan komponen yang terdapat dalam peta.

#### **D. Kesimpulan**

##### **Simpulan**

Media video animasi tentang peta, jenis, fungsi dan komponen yang terdapat dalam peta yang dikembangkan merupakan media yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa, hal ini merujuk hasil kevalidan media dari ahli materi sebesar 88,33% dan ahli media sebesar 93,47%, kemudian hasil dari tanggapan siswa sebesar 92,48% dan hasil evaluasi dari guru kelas sebesar 99%, dan didukung oleh kenaikan hasil uji N-gain sebesar 0,739 yang

dikategorikan tinggi, dan memiliki sebesar 73,9% yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

### **Saran**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan rekomendasi untuk peneliti yang ingin meneliti media pembelajaran video animasi. Selain dapat digunakan untuk penelitian lanjutan, Dalam penelitian selanjutnya, para peneliti akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat pembelajaran yang lebih bermanfaat bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darsono., Kamilasari, W.A. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hopeman, T. A., Hidayah. N., Anggraeni. W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan. Vol 1. No. 3. Juli 2022. Hlm. 141-149
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22.Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2016. Jakarta Permendikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2023 Tentang Standar Pengelolaan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. 2023. Jakarta Mendikbudristek
- Pratiwi, A. D., Amini., dkk. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 3 No 3 (2023) 606-617
- Purwanto, N. (2019). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, vol. 10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air

untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387.

Suci, A. W. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di MTsN 5 Malang. FITK UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R &D/Sugiyono*. Bandung: Alfabeta.

Suryani. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *SEJARAH DAN BUDAYA, Tahun Kesepuluh, Nomor 2*,

Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Pers Bandung: Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta Depdiknas.