

**ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA TEMA SELALU  
BERHEMAT ENERGI SUBTEMA SUMBER ENERGI KELAS IV SD  
NEGERI 3 SAMAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**



**Oleh:**

**ADILLA NUR LISTYANINGRUM**

**NPM: 14.1.01.10.0308**

**Dibimbing oleh :**

- 1. Drs. Darsono, M.Kom**
- 2. Erwin Putera Permana, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
TAHUN 2019**

**SURAT PERNYATAAN**  
**ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**


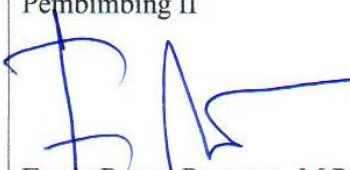

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : Adilla Nur Listyaningrum  
NPM : 14.1.01.10.0308  
Telepon/HP : 081252957340  
Alamat Surel (Email) : [adilladilla24@gmail.com](mailto:adilladilla24@gmail.com)  
Judul Artikel : Pengembangan Media Animasi Pada Tema Selalu  
Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Kelas IV SD  
Negeri 3 Samar Kabupaten Tulungagung  
Fakultas – Program Studi : FKIP-PGSD  
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan KH. Ahmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 25 Januari 2019
Pembimbing I  Drs. Darsono, M.Kom NIDN. 0710016401	Pembimbing II  Erwin Putera Permana, M.Pd NIDN. 0706128701	Penulis,  Adilla Nur Listyaningrum NPM : 14.1.01.10.0308

## PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI SUBTEMA SUMBER ENERGI KELAS IV SD NEGERI 3 SAMAR KABUPATEN TULUNGAGUNG

Adilla Nur Listyaningrum

14.1.01.10.0308

FKIP - PGSD

Email: [adilladilla24@gmail.com](mailto:adilladilla24@gmail.com)

Drs. Darsono, M.Kom dan Erwin Putera Permana, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa guru tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, guru hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa saja. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik mengharuskan guru untuk menggunakan media yang relevan dan konkret.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media animasi pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi? (2) Bagaimana tingkat kevalidan media animasi pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi? (3) Bagaimana respon guru dan siswa setelah pembelajaran dengan media animasi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi?

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Reasearch and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dalam ADDIE terdapat 5 tahap yaitu 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket validasi media, angket respon guru dan angket respon siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian serta pembahasannya pada masing-masing tahapan yaitu *Analysis* dari hasil penelitian dan wawancara diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran belum menggunakan media. *Design* dengan membuat rancangan media animasi yaitu menentukan judul yaitu media Animasi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi, tema yaitu Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi, *background* yaitu setiap slide dengan warna putih divariasikan dengan warna yang sesuai dengan materi, *dubbing* dengan suara manusia, dengan *font* yang menarik, membuat *draf* dan gambar sesuai dengan materi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi. *Development* dari hasil wawancara dapat digunakan untuk membuat desain awal media Animasi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi kemudian divalidasi ke validator dan digunakan untuk uji coba terbatas dan uji coba luas, *Implementation* pada tahap ini merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan media Animasi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi yang dilakukan pada uji coba terbatas dan luas, dan *Evaluation* pada tahap ini dilakukan revisi produk media yang dikembangkan berdasarkan validasi, uji coba terbatas dan uji coba luas. (2) Kevalidan media animasi sudah memenuhi kriteria kevalidan dari validator media. Hasil uji kevalidan dari ahli media menunjukkan media animasi sudah valid dengan memperoleh hasil validasi 4,58 dengan interpretasi/keterangan sangat valid dan boleh digunakan dengan sangat baik. (3) Hasil respon guru dan siswa terhadap media animasi terbukti pada uji kevalidan angket respon guru dan siswa SD Negeri 3 Samar diperoleh rata-rata dari pembelajaran 1,2, dan 5 yaitu 80% menyatakan sangat baik, dan 20% menyatakan baik, maka media animasi dinyatakan sangat baik sebagai media pembelajaran. Hasil respon siswa dari 10 pernyataan diperoleh rata-rata presentase 50% menyatakan sangat baik, 40% menyatakan baik, dan 10% menyatakan sedang, maka media animasi dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran

Kata Kunci: Media Animasi, Selalu Berhemat Energi

## I. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil pengamatan saat magang, guru tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran tematik, masih sangat jarang bahkan tidak ada guru yang menggunakan media. Guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa saja.

Alasan peneliti melihat pengembangan media animasi karena selama ini proses pembelajaran di sekolah dasar, siswa belum bias menangkap materi dengan jelas karena guru saat menjelaskan materi tanpa didukung oleh sumber belajar dan media yang relevan. Sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak, padahal siswa sekolah dasar lebih memahami suatu hal yang bersifat konkret. Dengan media animasi siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media lain, media animasi lebih menarik, karena menampilkan gambar-gambar, penjelasan dan disertai dengan suara. Selain itu kurang adanya sumber belajar sesuai dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa

hanya menunggu penjelasan materi dari guru.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui media itu sendiri. Menurut Arsyad (2013: 2) menyatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”. Media pembelajaran dapat mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mempengaruhi antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat menunjang pemahaman materi siswa terutama pada pembelajaran tematik Kurikulum 2013.

Menurut Munir (2015: 318) menyatakan bahwa “animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah berurutan dan bergantian

ditampilkan”. Media animasi merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Media animasi merupakan media yang menarik dan jarang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Dengan media animasi, dapat menarik minat siswa dalam belajar dan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan menjawab permasalahan yang ada pada materi tematik Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi.

Terdorong dari uraian di atas, maka dilakukan penelitian berfokus pada “Pengembangan Media Animasi Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 3 Samar Kabupaten Tulungagung”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

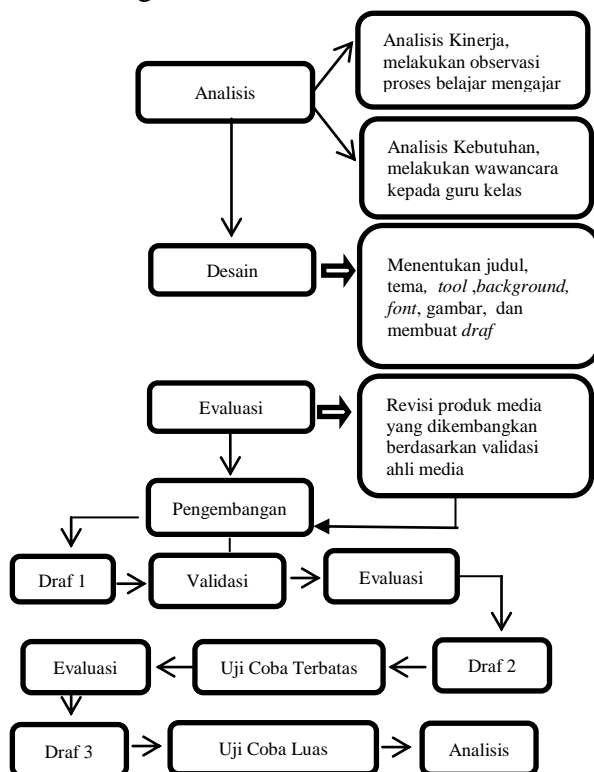
Tempat penelitian yaitu di SDN Satu Atap 2 Suruh dan SD Negeri 3 Samar Kabupaten Tulungagung yang merupakan tempat uji coba media pembelajaran, waktu penelitian yaitu semester ganjil 2018/2019. Subjek

penelitian yaitu siswa sekolah dasar kelas IV.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi (2009: 125) model pengembangan ADDIE “merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”.

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk animasi sebagai media pembelajaran mengacu pada desain model pengembangan ADDIE sebagaimana yang dimodifikasi dari Solekah (2017: 50) yaitu langkah awal yang dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang seharusnya dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya membuat desain media untuk merumuskan model, tujuan, dan kegiatan yang terdapat pada media. Desain media yang telah dibuat ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh saran terkait media yang akan dikembangkan. hasil saran dosen pembimbing kemudian di evaluasi untuk membuat rancangan awal berupa media Draf 1, kemudian akan

dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran tematik unruk mendapat saran terhadap media yang telah dikembangkan. Selanjutnya hasil validasi di evaluasi hingga menghasilkan media Draf 2, kemudian di uji coba kepada kelompok kecil. Dari hasil implementasi kelompok kecil di evaluasi hingga menghasilkan media Draf 3 dan di uji coba kepada kelompok besar kemudian di analisis. Dari penjelasan modifikasi model pengembangan ADDIE di atas maka dapat digambarkan pada diagram alur modifikasi model pengembangan ADDIE, seperti pada skema bagan sebagai berikut.



Bagan I. Model Pengembangan ADDIE Modifikasi Solekah (2017: 50)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Prosedur Pengembangan

Langkah pertama analisis, yang terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, tahap kedua yaitu analisis kebutuhan bertujuan untuk hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran.

Langkah kedua, desain. Pada tahapan desain ini untuk membuat rancangan media animasi dan perangkat pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yaitu dengan menentukan tema, subtema, pembelajaran, KI, KD, model dan media, langkah-langkah pembelajaran, bahan ajar, dan instrument penilaian. Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan judul media, tema, *background*, *font*, membuat *draf* dan menentukan gambar.

Langkah ketiga, pengembangan. Pengembangan media dan perangkat pembelajaran melalui beberapa tahapan pengembangan. Desain awal yang telah dibuat akan dilakukan



validasi kepada validator ahli media dan perangkat pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan mendapat saran yang akan digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebelum media tersebut diimplementasikan pada uji coba luas.

Langkah keempat, implementasi. Tujuan utama dari tahap implementasi yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan terhadap media dan perangkat pembelajaran untuk membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

Langkah kelima, evaluasi. Pada tahap ini melakukan revisi produk media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi, uji coba terbatas, dan uji coba luas, untuk mengetahui kelayakan media animasi dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

### 3.2 Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini berupa media animasi yang diberi nama Animasi Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi.

Media tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

### 3.3 Kualitas Media Pembelajaran

Berdasarkan perhitungan dan analisis hasil validasi oleh ahli media yang telah dilakukan diperoleh hasil 4,58 bahwa media animasi dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media untuk melakukan penelitian pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

## IV. SIMPULAN

Adapun simpulan yang diperoleh dari penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, pengembangan ini telah dihasilkan media pembelajaran pada materi Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi.
2. Kevalidan media animasi sudah memenuhi kriteria kevalidan dari validator media dan materi. Hasil uji kevalidan dari ahli media diperoleh hasil validasi 4,58 dengan interpretasi sangat valid.
3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media animasi terbukti pada uji kevalidan angket respon guru dan siswa SD Negeri 3 Samar diperoleh rata-rata dari

pembelajaran 1,2, dan 5 yaitu 80% menyatakan sangat baik, dan 20% menyatakan baik, maka media animasi dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil respon siswa dari 10 pernyataan diperoleh rata-rata presentase 50% menyatakan sangat baik, 40% menyatakan baik, dan 10% menyatakan sedang, maka media animasi dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Pribadi, Beny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Solekah, B. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa IPA Berbasis Inquiry Terbimbing Pada Materi Mendeskripsikan Sifat-Sifat Cahaya Siswa Kelas V SDN Banjaran 2*