TUNTUN
Jurnal Pendidikan

Vol. 1 No. 1
Juli, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MOTION GRAPHIC 2D PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI "MENGENAL JENIS HEWAN" KELAS 1 SD NEGERI 11 RANTAU SELATAN

Mariyani Harahap[1], Sujarwo[2]

[1,2]Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
Korespondensi: mariyaniharahap@umnaw.ac.id[1], sujarwo@umnaw.ac.id[2]

Abstract

This research aims to develop 2D Motion Graphic Animation learning media for learning Indonesian with the material "Knowing Types of Animals" which is suitable for use in the learning process in class I elementary school. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages. The instrument used to collect data was a validation questionnaire given to several expert validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. The total score obtained from the media expert validator was 84.2 with the criterion "Very Eligible", from the material expert validation he got a score of 86 with the criterion "Very Eligible", from the learning expert validation he got a score of 93.2 with the criterion "Very Worthy". From the implementation results, it is known that the response of class I students at SD Negeri 11 Rantau Selatan received a score of 91.4 with the criteria "Very Eligible". Apart from that, there was also an increase in student learning outcomes. The average score of the overall assessment carried out on 2D Motion Graphic Animation media in the Indonesian language learning material "Knowing Types of Animals" that was developed was 94.05. From this score, it can be said that the 2D Motion Graphic animated video learning media for the material "Knowing Types of Animals" that was developed is "Very Appropriate" for use in the Indonesian language learning process for the material "Knowing Types of Animals" in class I at SD Negeri 11 Rantau Selatan..

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi yang diberikan kepada beberapa validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Total skor yang didapatkan dari validator ahli media, yaitu sebesar 84,2 dengan kriteria "Sangat Layak", dari validasi ahli materi mendapat skor sebesar 86 dengan kriteria "Sangat Layak", dari validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor sebesar 93,2 dengan kriteria "Sangat Layak". Dari hasil implementasi diketahui respon siswa kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan mendapat skor sebesar 91,4 dengan kriteria "Sangat Layak". Selain itu juga terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Rata-rata skor dari keseluruhan penilaian yang dilakukan terhadap media Animasi Motion Graphic 2D pada pembelajaran

INFO A R T I K E L

Article history:
Received 4 Juni 2024
Revised 10 Juni 2024
Accepted 15 Juni 2024

https://inovasipendidikankreatif.com

Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" yang dikembangkan, yaitu 94,05. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi Motion Graphic 2D materi "Mengenal Jenis Hewan" yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.

Kata kunci: Pengembangan, Animasi, Motion Graphic 2D, Bahasa Indonesia, Mengenal Jenis Hewan.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini menawarkan cukup banyak kemudahan di berbagai sektor, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Banyak para ahli yang menciptakan perangkat-perangkat hingga aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam mendukung kemajuan dunia pendidikan. Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perangkat-perangkat maupun aplikasi-aplikasi yang telah diciptakan oleh para ahli dapat digunakan tenaga pendidik dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara konkret dan dapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi dan pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru (Ansari, I. & Sujarwo, 2022:275).

Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Sukmawarti dkk, (2022) bahwa pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0 yang kemudian menuntut keterampilan abad 21 yang berfikir secara kritis, kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dinilai mampu memberikan pesan, merangsang minat dan menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Dasopang, S & Darwis, U. 2023:323). Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru "Biasa" (Puspita, I. & Lestari, N, 2023:379).

Saat ini pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran masih dalam kategori rendah. Masih banyak ditemukan proses pembelajaran yang tidak memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif dalam mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran, terlebih media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu

https://inovasipendidikankreatif.com

menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 1 SD Negeri 11 Rantau Selatan ditemukan adanya permasalah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran dinilai tidak dapat menarik perhatian siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan". Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah. Adapun materi yang disampaikan pada proses pembelajaran masih sebatas dari buku yang disediakan oleh pihak sekolah. Belum terlihat adanya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil temuan observasi di atas juga dikuatkan oleh hasil dari wawancara dengan guru kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan. Guru kelas I menuturkan bahwa hanya menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pihak sekolah sudah menyediakan LCD hingga Proyektor dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Namun belum ada media berbasis teknologi yang digunakan, sehingga LCD dan Proyektor yang disediakan hampir tidak pernah digunakan pada proses pembelajaran. Menurut Sinta, S. & Hasanah (2023:353) kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sekolah dasar salah satunya adalah mempunyai kemampuan untuk menyusun dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar.

Saat ini sangat banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dinilai cocok untuk digunakan pada proses pembelajaran, khususnya bagi anak-anak kelas 1, yaitu media Video menggunakan Animasi *Motion Graphic* 2D. Menurut penjelasan *Biteable*, secara sederhana *motion graphic* dapat dikatakan sebagai animasi dengan komponen utama berupa teks. Dapat dikatakan pula bahwa *motion graphic* adalah desain grafis yang dianimasikan. (*Sumber: Glints.com*).

Animasi *Motion Graphic* 2D dinilai sesuai untuk digunakan pada siswa kelas I SD karena dapat menyatukan beberapa jenis media pembelajaran, seperti audio maupun visual, sehingga media animasi *motion graphic* 2D mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien dan bermakna. Siswa kelas I SD pada umumnya adalah anak-anak yang masih sangat senang bermain-main dan memiliki rasa keingintahuan yang besar. Oleh sebab itu, dengan adanya media Animasi *Motion Graphic* 2D proses pembelajaran dinilai dapat berjalan lancar. Hal itu karena media Animasi *Motion Graphic* 2D dapat meningkatkan rasa keingitahuan siswa dan siswa juga dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

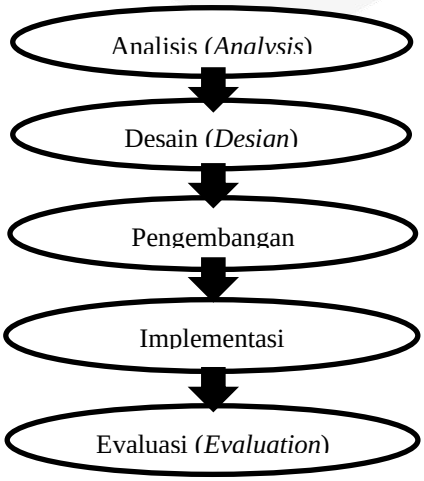
1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.

2. Metode

https://inovasipendidikankreatif.com

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Develovment*). Menurut Sugiyono (2019:297) penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, 2014:42).



Gambar 1
Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE
(Sumber: Tegeh, 2014:42)

Subjek pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru dan siswa untuk menilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Mengenal Jenis Hewan di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan. Adapun objek dari penelitian ini adalah media animasi *motion graphic* 2D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Mengenal Jenis Hewan di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D, yaitu angket atau kuesioner. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

Tabel 1
Skor Penilaian

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

https://inovasipendidikankreatif.com

$$p = \frac{F}{N} \text{ x } 100$$

(Sumber: Sugiyono:2008)

Keterangan:

P = NilaiAkhir

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Keriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Kriteria Skor Penilaian Kelayakan Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2009: 35)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Perancangan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap-tahap prosedur ADDIE yang dilakukan dalam peneitian pengembangan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D dijelaskan di bawah ini:

1. *Analysis* (Analisis)

   Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran, sehingga dapat menemukan solusinya. Pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan, yaitu:

   a. Analisis Kebutuhan Siswa

      Dari analisis ini diketahui bahwa siswa tidak tertarik dalam mengikuti proses pemelajaran. Penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran membuat siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari hal tersebut peneliti menilai perlu adanya sebuah media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran agar siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

   b. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

      Dari analisis ini diketahui bahwa siswa kelas I SD merupakan anak-anak dengan usia bermain. Anak-anak suka melihat kartun-kartun hewan yang lucu-lucu. Oleh sebab itu peneliti menilai siswa kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan membutuhkan sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi. Hal ini karena vidieo animasi dapat membuat siswa kelas I SD penasaran dan akan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

   c. Analisis Kurikulum

      Dari analisis ini diketahui bahwa SD Negeri 11 Rantau Selatan masih menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Adapun materi pembelajaran yang diberikan pada siswa kelas I, yaitu materi pelajaran

https://inovasipendidikankreatif.com

Bahasa Indonesia "Mengenal Jenis Hewan". Dari temuan ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan".

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran Animasi *Motion Graphic* 2D yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain:

a. Menyusun Konsep Materi

Langkah pertama yang dilakukan, yaitu menyusun materi yang sesuai dengan materi pelajaran siswa kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan. Materi yang disusun, yaitu materi pelajaran Bahasa Indonesia "Mengenal Jenis Hewan". Pada langkah ini peneliti menyusun materi tentang pengenalan hewan, nama hewan dan jenis makanannya.

b. Membuat *Storyboard*

Isi Pada langkah ini peneliti membuat gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Gambar dimasukkan secara berurutan. Hal ini bertujuan agar dapat mengatur alur cerita yang dibuat. Adapun gambar-gambar yang dimasukkan, yaitu gambar-gambar bertema hutan dengan pepohonan dan juga berbagai jenis hewan. Selain itu dimasukkan gambar guru dan juga papan tulis untuk meletakkan materi yang dimasukkan ke dalam video Animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan.

Gambar 2
Potongan Gambar Dalam Video Animasi *Motion Graphic* 2D

c. Membuat Gambar Menjadi Animasi

Setelah Pada tahap ini peneliti membuat gambar menjadi animasi menggunakan *Software Adobe After Effects. Software* ini merupakan sebuah perangkat lunak profesional pengolah *Motion Graphic* (grafik gerak digital) untuk editing konten video serta efek visual.

Gambar 3
Software Adobe After Effects

Software Adobe After Effects berguna untuk menjadikan gambar sebuah animasi yang bergerak dan memberikan efek visual dari setiap gambar.

https://inovasipendidikankreatif.com

d. Membuat *Timing* dan *Easing* (Pengaturan Waktu)
Langkah ini dilakukan untuk dapat mengatur waktu dari masing-masing gambar yang telah dianimasikan. Selain itu hal ini dilakukan agar perpindahan dari tiap gambar berjalan dengan mulus dan tampak alami. Sedangkan teknik *easing* dilakukan untuk memberikan kehalusan pergerakan pada objek gambar.

e. Menambahkan Audio
Pada bagian ini peneliti menambahkan audio dan suara agar video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan semakin menarik. Peneliti menggunakan suara sendiri sebagai suara dari guru yang menjelaskan materi. Peneliti menggunakan *Software TunesKit AceMovie*.

Gambar 4
Software TunesKit AceMovie

f. Eksplor dan Distribusi
Langkah terakhir yang dilakukan, yaitu mengekspor dan mendistribusikan video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan menjadi format MP4 atau dengan format AVI. Hal ini dilakukan agar video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan lebih mudah untuk digunakan di berbagai perangkat digital. Video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan juga dapat dilihat pada link berikut:
https://drive.google.com/file/d/1fVWQ_b09nGstl1_54LVWRcnIy7CyeiNx/view?usp=sharing

3. Pengembangan (*Development*)
Tahap ini dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan. Penialaian dilakukan oleh beberapa validator ahli. Adapun hasil penilaian dari beberapa validator ahli terhadap kelayakan media animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan, dijelaskan di bawah ini:

a. Validasi Ahli Materi
Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 28 Juli 2023 oleh seorang Dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan, M.Si. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian Indikator				✓	
		Tujuan pembelajaran				✓	
		Materi terhadap Kompetensi Dasar/KD				✓	
		Kejelasan materi yang disampaikan					✓
		Kesesuaian soal dengan materi					✓
2	Aspek Materi	Kelengkapan materi				✓	
		Ketepatan materi				✓	

https://inovasipendidikankreatif.com

		Kesesuaian tata letak				✓	
		Kesesuaian kegiatan				✓	
3	Aspek bahasa	Materi dalam media pembelajaran disajikan sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)					✓
		Materi dalam media pembelajaran menyajikan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karateristik siswa sekolah dasar					✓
Total Skor			48				
Rata-rata Skor			4,36				

$$p = \frac{F}{N} \text{ x } 100$$

Skor Kevalidan $= \frac{rerata\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}$ x skor jawaban tertinggi

Skor Kevalidan $= \frac{4,36}{5}$ x 100

$= 87,2$

(Sumber: Sugiyono:2008)

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 87,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa materi pada video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas I SD.

a. Validasi Ahli Media

Materi Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 29 Juli 2023 oleh seorang Dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Imajinasi	Media menampilkan gambar-gambar yang bergerak dan tampak hidup				✓	
		Gambar-gambar yang bergerak pada media dapat menghidupkan imajinasi				✓	
2	Manfaat	Media memberikan manfaat bagi proses pembelajaran					✓
		Media memberikan dampak positif pada siswa				✓	
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran				✓	
3	Isi pelajaran	Media sesuai dan mendukung isi pelajaran				✓	
		Konsep media mendukung penyampaian materi pelajaran				✓	
4	Penggunaan	Media mudah digunakan pada proses pembelajaran				✓	
		Media dapat digunakan siswa secara mandiri				✓	
5	Alat Bantu	Media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran					✓

https://inovasipendidikankreatif.com

		Media membantu siswa dalam memahami materi pelajaran					✓
6	Minat	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓
		Media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan				✓	
Total Skor					56		
Rata-rata Skor					4,30		

$$p = \frac{F}{N} \text{ x } 100$$

Skor Kevalidan $= \frac{rerata\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}$ x skor jawaban tertinggi

Skor Kevalidan $= \frac{4,30}{5}$ x 100 = 86

(Sumber: Sugiyono:2008)

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 86. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas I SD.

b. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 03 Agustus 2023 oleh seorang Guru kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan, yaitu Ibu Nurleli Edita Rambe, S.Pd. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD					✓
		Indikator pembelajaran sesuai dengan KD				✓	
		Materi yang disajikan secara sistematis					✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
		Materi jelas dan spesifik					✓
2	Media pembelajaran	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas					✓
		Warna yang digunakan pada background sesuai					✓
		Pemilihan jenis huruf yang sesuai dan terbaca dengan baik					✓
		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
3	Pembelajaran	Media pembelajaran dapat digunakan siswa secara mandiri					✓
		Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa					✓
		Media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik				✓	
4	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan usia peserta didik di Sekolah Dasar					✓
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				✓	

https://inovasipendidikankreatif.com

		Bahasa bersifat komunikatif					✓
Total Skor						70	
Rata-rata Skor						4,66	

$$p = \frac{F}{N} \text{ x } 100$$

Skor Kevalidan = $\frac{rerata\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}$ x skor jawaban tertinggi

Skor Kevalidan = $\frac{4,66}{5}$ x 100 = 93,2

(Sumber: Sugiyono:2008)

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 93,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas I SD.

4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan pada proses pembelajaran di kelas I SD pada pelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan". Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Media video animasi dapat menarik perhatian siswa					✓
		Proses pembelajaran menggunakan media video animasi menambah rasa ingin tahu siswa					✓
		Proses pembelajaran menggunakan media video animasi meningkatkan minat belajar siswa				✓	
		Proses pembelajaran menggunakan media video animasi menyenangkan bagi siswa					✓
2	Manfaat	Belajar menggunakan media video animasi dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran				✓	
		Belajar menggunakan media video animasi dapat merubah cara pandang siswa terhadap materi pembelajaran				✓	
		Media video animasi merubah cara belajar siswa					✓
Total Skor						32	
Rata-rata Skor						4,57	

$$p = \frac{F}{N} \text{ x } 100$$

Skor Kevalidan = $\frac{rerata\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}$ x skor jawaban tertinggi

Skor Kevalidan = $\frac{4,57}{5}$ x 100 = 91,4

https://inovasipendidikankreatif.com

(Sumber: Sugiyono:2008)

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 91,4. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor, dapat dikatakan bahwa respon siswa kelas I SD terhadap media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D "Sangat Baik". Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kleas I SD.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari seteiap proses yang dilakukan untuk menilai kelayakan media video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan. Berikut ini adalah data rekapitulasi dari penilaian media video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan.

Tabel 7
Hasil Evaluasi

Validator	Hasil Validasi			
	Total Skor	Rata-rata	Skor Kelayakan	Kategori
Ahli Angket	36	4,5	90	Sangat Layak
Ahli Materi	48	4,36	84,2	Sangat Layak
Ahli Media	56	4,30	86	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	70	4,66	93,2	Sangat Layak
Respon Siswa	32	4,57	91,4	Sangat Layak
Rata-Rata		**88,96**		**Sangat Layak**

Dari tabel di atas diketahui bahwa media video animasi *Motion Graphic* 2D yang dikembangkan "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan".

Penutup

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap *Analyisis* (Anallisis) sampai pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D materi "Mengenal Jenis Hewan". Media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D materi "Mengenal Jenis Hewan" yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di Kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.
2. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 84,2, dari validasi ahli materi, yaitu 86, dari ahli pembelajaran sebesar 93,2 dan dari respon siswa didapatkan skor sebesar 91,4. Rata-rata skor dari penilaian para ahli, yaitu 94,05. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* 2D materi "Mengenal Jenis Hewan" yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Mengenal Jenis Hewan" di kelas I SD Negeri 11 Rantau Selatan.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

https://inovasipendidikankreatif.com

Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri.* Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.58 wib).

Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education.* Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.15 wib).

Indah Ansari & Sujarwo. 2022. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT) Volume 04, No 2. https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2440 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.35 wib).

Indah Puspita & Nila Lestari. 2023. *Pengembangan Media Petaya Berbasis Saintifik Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2132 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.54 wib)

Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.38 wib).

Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. 2022. *Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V*. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1. https://irje.org/index.php/irje/article/view/187 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.45 wib).

Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.48 wib).

Sonia Sinta & Hasanah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2124 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 17.10 wib).

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Metematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10–18. https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 17.05 wib).

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848 (Diakses pada tanggal 19 September 2023 pukul 16.45 wib).

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

https://inovasipendidikankreatif.com

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yokyakarta: Graha Ilmu.