

INOVASI PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA DENGAN APLIKASI WHITEBOARD VIDEOSCRIBE DAN ANIMATION PLOTAGON

Adiffa Firki Diansyah, Deriadi Sapdyanto, Uswatun Hasanah

Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik Industri

Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Sesuai dengan keputusan menteri pendidikan, model pembelajaran pada masa pandemi ini dilakukan secara dalam jaringan (daring), dimana kondisi aktivitas proses pembelajaran dapat dilakukan melalui *platform google meet, zoom meeting, google classroom*, dan *platform online* lainnya. Dalam situasi yang demikian, biasanya interaksi antara siswa dengan guru tidak berjalan dengan baik karena siswa sulit memahami dan mengingat materi belajar yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Dengan menerapkan proses pembelajaran seperti ini, minat belajar siswa cenderung menurun dikarenakan kurangnya kreativitas dan inovasi dalam materi pembelajaran tersebut. Untuk menarik minat belajar dan produktivitas, makaperlu inovasi teknologi terbaru yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran digital melalui aplikasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon*. Media pembelajaran digital adalah alat bantu dalam proses pembelajaran dan komunikasi antara siswa dan guru dengan pemanfaatan teknologi komputer. Keunggulan dari aplikasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yaitu menampilkan gambar dan tulisan yang bergerak disertai audio yang jelas sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Fitur-fitur yang lengkap pada aplikasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* memudahkan guru dalam pembuatan materi pembelajaran.

Kata Kunci: *model pembelajaran kreatif, media pembelajaran, whiteboard videoscribe, dan animation plotagon.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19) telah memberikan dampak besar di Indonesia. Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan dalam menangani penyebaran Covid-19 seperti *social distancing*, wajib masker hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Salah satu dampak dari penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19) di Indonesia ada di sektor pendidikan. Sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19) untuk melaksanakan proses belajar-mengajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kondisi ini membuat sekolah-sekolah menerapkan kebijakan sekolah daring atau sekolah *online*.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan sistem proses pembelajaran yang baru di Indonesia karena perlu transisi proses pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran secara daring yang menuntut siswa, guru, hingga sekolah untuk beradaptasi dan melek akan teknologi. Menurut Thonie, pembelajaran daring merupakan pembelajaran memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas *virtual*, teks *online* animasi, pesan suara, *e-mail*, telepon konferensi, dan *video streaming online* (Kuntarto, 2017: 101). Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan komputer yang terhubung langsung dan cakupannya luas.

Guru sebagai pendidik dalam pembelajaran daring dituntut untuk mengembangkan kompetensi pengajaran dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terbaru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen. Selain itu standar kompetensi pedagogik guru tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI) itu mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Pendidik.

Pembelajaran daring memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi pelajar. Dampak positif dari pembelajaran daring yaitu pelajar dapat belajar dimana saja dan kapan saja, sedangkan dampak negatif adalah motivasi dan minat belajar pelajar menurun ketika menjalankan pembelajaran daring. Kurangnya motivasi dan minat belajar disebabkan oleh pelajar kurang aktif dalam proses pembelajaran daring dan pelajar mengalami kebosanan karena materi pembelajaran yang monoton.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga akan membuat pelajar tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan guru. Contohnya, materi pembelajaran yang abstrak dapat disampaikan guru dengan membuat dan menggunakan media animasi agar pelajar dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih menarik bagi pelajar.

Penelitian ini memilih SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta karena sekolah ini memiliki satu kelas dengan fasilitas media pembelajaran berupa animasi. Pembelajaran animasi diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan dua perlakuan yang berbeda, yaitu satu kelas dengan pembelajaran animasi dan tanpa pembelajaran animasi.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran daring khususnya media pembelajaran tanpa animasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 A. Minat pelajar masih terlihat sangat rendah, pasif dan kurang optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap pelajaran yang mudah dan membosankan sehingga pelajar tidak mempunyai minat untuk belajar dan mendengarkan penjelasan materi oleh guru. Penyampaian materi secara monoton dan tanpa variasi membuat pelajar cepat jenuh dan mengantuk dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, proses pembelajaran dengan memanfaatkan animasi mampu menarik minat belajar karena lebih atraktif dalam menceritakan materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan video animasi pembelajaran gabungan antara *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* untuk menunjang proses pembelajaran daring pada SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta. Video animasi pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di SD tersebut karena sarana dan prasarana yang lengkap serta pengoperasian yang mudah bagi guru.

Video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* merupakan video animasi gabungan antara *Whiteboard Videoscribe* sebagai media materi pelajaran dan *Animation Plotagon* sebagai animasi kartun yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak usia dini sekolah dasar.

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* untuk SD karena karakteristik belajar pelajar kelas 1 SD yang meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita menarik, serta warna-warni yang disukai oleh pelajar kelas 1 SD. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yaitu agar pelajar kelas 1 SD bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul “Inovasi Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini dengan Aplikasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon*”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* terhadap motivasi dan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta?
3. Bagaimanakah merancang media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yang dapat menarik minat belajar dan meningkatkan hasil

belajar peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* terhadap motivasi dan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui rancangan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yang dapat menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan dan teknologi yang diperoleh di perguruan tinggi terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

c. Bagi Peserta Didik

Membantu pelajar untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediakan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar.

E. Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran Daring

Kata daring berasal dari kata dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan guru berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya (Sobron dkk, 2019:1). Pembelajaran Daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016:587).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media yang diinginkan dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga rupa sehingga proses belajar.

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain dalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan. Di dalam kawasan teknologi pendidikan, domain pengembangan didasari oleh teori desain dan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pengembangan adalah pembuatan dan penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* untuk sarana belajar mengajar agar proses belajar mengajar menarik motivasi dan minat siswa.

4. Whiteboard Videoscribe

Whiteboard Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Whiteboard Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam aplikasi tersebut.

5. Animation Plotagon

Animation Plotagon merupakan salah satu *freeware* atau program yang bisa diunduh

oleh para pengguna internet di <https://plotagon.com/>. *Software* ini dirilis di Stockholm, Swedia pada tahun 2012. *Plotagon* memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Pengguna cukup memilih latar atau *background* dan memasukkan teks (*script*) cerita untuk membuat animasi. *Plotagon* mempunyai *tool* yang mudah digunakan. Terdapat pilihan-pilihan menu yang dapat digunakan untuk membuat karakter sendiri. Selain itu pembuatan *Animation Plotagon* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *software Animation Plotagon* (Azizah, 2016.)

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*.

Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan proses dan hasil Pengembangan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* terhadap motivasi, minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 A di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.

B. Tempat dan subjek penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat dimana penelitian dilaksanakan. penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta yang berada di Jl. Hayam Wuruk No.9, Kelurahan Tegalpanggung, Kecamatan Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 A SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.

C. Prosedur Penelitian

Tahap pengembangan model ADDIE dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut : *analyze* atau tahap analisis, *design* atau tahap perancangan, *development* atau tahap pengembangan, *implementation* atau tahap implementasi, dan *evaluation* atau tahap evaluasi

D. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimana analisis ini disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menguasai komputer untuk pembelajaran dikelas dan penguasaan siswa terhadap media tersebut untuk belajar, karena pengguna media video animasi pembelajaran ini adalah siswa sekolah dasar kelas dua yang sangat suka terhadap animasi, dengan bentuk yang menarik dan

cerita menarik, maka peneliti melakukan pengembangan media video animasi pembelajaran yang sesuai dengan kreativitas dan tahap berpikir siswa yang berada pada tahap pengembangan dan kreatifitas.

E. Desain Media Video Animasi Pembelajaran

Tahap kedua yaitu tahap perancangan/*design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran ini antara lain *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dalam bentuk *flow chart* dan *storyboard*.

F. Prosedur Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran

Proses terdiri dari produksi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

G. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kuisioner

Merupakan teknik data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini berbentuk *checklist* yang dibagi menjadi lima kategori dan diberikan kepada ahli media untuk melihat data tentang kelayakan media dalam pembelajaran apakah media tersebut sudah layak untuk digunakan apa belum, ahli materi untuk melihat data tentang isi materi yang digunakan apakah telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran .

2. Metode Observasi

Observasi adalah teknik analisis data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala- gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung penelitian.

H. Teknik Analisis Data

1. Validasi Instrumen

Hasil yang diperoleh dari masing-masing perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan nilai dalam tabel harga kritik dari r produk moment pada $\alpha = 5\%$ atau interval kepercayaan 95%. Jika indeks indeks atau harga $r_{xy} \geq r$ tabel, maka butir soal yang *valid* dan butir instrumen yang tidak *valid* akan dibuang serta tidak dapat dipakai sebagai instrumen dalam penelitian (Arikunto, 2002: 170).

2. Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0 (Arikunto, 2002:207).

3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2002: 211). Indeks deskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Untuk menghitung daya pembeda dari alat yang diukur, menggunakan sebuah *software* pengolah angka *Microsoft excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Produk

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat melaksanakan penelitian.

Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi adalah minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kelas 1 A sehingga siswa lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran yang sedang mengajar dan untuk mata pelajaran tertentu seperti Bahasa Indonesia, siswa susah untuk memahami materi karena siswa hanya diajak untuk berkhayal tanpa melihat contoh nyata atau animasi yang dapat mendukung pemahaman materi. Serta tingkat kemampuan guru dalam mengoperasikan PC atau laptop terbilang cukup baik karena guru rata-rata yang mengajar masih muda dan sanggup mengoperasikan komputer, dan untuk sarana prasarana yang ada di sekolah dapat dikatakan sangat memadai karena mempunyai LCD, laptop, proyektor.

B. Produksi

1. Pra Produksi

Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti komputer/laptop, aplikasi *Whiteboard Videoscribe*, aplikasi *Animation Plotagon*, *Microphone*, dan *software Wondershare Filmora X*

2. Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan di mulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah tokoh, properti, dan latar belakang selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur cerita pada naskah. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap karakter mengikuti naskah menggunakan *software Animation Plotagon*.

3. Pasca Produksi

Tahap dimana animasi media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan

Animation Plotagon yang sudah jadi render menjadi MP4.

C. Implementasi

Pada tahapan ini media video animasi pembelajaran telah mulai diterapkan dalam pembelajaran. Sebanyak 17 siswa di kelas 1 A dengan menggunakan program secara kelompok. Proses penerapan ini sebelum menggunakan media, siswa terlebih dahulu melakukan *pretest* kemudian menerapkan media yang dilakukan sebanyak dua kali. Setelah itu dilakukan uji *posttest* serta siswa juga diberi angket untuk melihat kelayakan dan keefektifan produk.

D. Evaluasi

Beberapa kemungkinan keputusan dan evaluasi yang diambil yaitu:

1. Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan.
2. Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.
3. Dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran tersebut menunjukkan tidak adanya manfaat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media video animasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan model R&D Pengembangan media menggunakan perangkat lunak pembuat video animasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yang didukung oleh perangkat lunak lainnya seperti *Wondershare Filmora X* mengacu pada naskah yang telah dibuat. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian.

1. Pengujian Kelayakan Media Video Animasi Pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* oleh Siswa

Berdasarkan data hasil uji kelayakan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon*, produk tersebut bisa dikatakan layak. Hal tersebut disebabkan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan siswa kelas 1 A SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta, proporsi yang diperoleh dari skor total diperoleh hasil 89,5%.

2. Keefektifan Media Video Animasi Pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* Berdasarkan Ketuntasan Siswa

Berdasarkan data dan deskripsi diatas menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* efektif digunakan dalam proses

pembelajaran karena setelah menggunakan media video animasi pembelajaran motivasi, minat, dan hasil belajar siswa meningkat.

3. Keefektifan Media Video Animasi Pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* Berdasarkan Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum menggunakan media video animasi pembelajaran pembelajaran kurang kondusif dimana siswa merasa takut dan mudah bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, siswa lebih banyak diam ketika di ajak menghitung dengan cara, ini menyebabkan banyak siswa yang tidak fokus dan bercerita dengan teman di sebelahnya. Setelah menggunakan media video animasi pembelajaran siswa semangat dalam belajar, siswa bergembira dan fokus siswa tertuju pada media pembelajaran Bahasa Indonesia.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, mempelajari data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang di teliti kemudian di evaluasi. Media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 A mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta.
2. Media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yang telah disusun berdasarkan penilaian keefektifannya dari siswa didapatkan proporsi sebesar 89,5%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam kategori layak. Siswa yang tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* yang didesain secara atraktif dan lucu.
3. Dengan adanya rancangan media video animasi pembelajaran ini, menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pembelajaran *Whiteboard Videoscribe* dan *Animation Plotagon* sangat mudah, efisien, dan efektif bagi guru. Selain itu, visual yang lucu, suara dan perintah yang jelas dapat menarik motivasi dan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- [2] Azizah, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Plotagon di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 1(2): 180-192.
- [3] Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Depdiknas. Jakarta.
- [4] Isman, Mhd. 2016. Pembelajaran Media dalam Jaringan (Mode Jaringan). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 5.86.
- [5] Kuntarto, E., dan Asyahar, R. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Aspek *Learning Design* dengan Platform Media Sosial *Online* sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. Universitas Jambi. Jambi
- [6] Pamungkas, A., Subhan, I., Ihsanudin, N., Novaliyosi, IAV., Yandari. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 127-135.
- [7] Permatasari, A., Dafik dan A. Fatahillah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif *Schoology* Berbasis *Software Geogebra Online* Materi Transformasi Geometri Kelas XI SMK. *Kadikma* 7(3): 10-19.
- [8] Rahmiyanti, S. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kota Jambi. Skripsi. Universitas Jambi. Jambi
- [9] Sobron A.N, B. R. 2019. Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*.
- [10] Sumardiono. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia Komunikasi Interaktif: *Flowchart CAI* dan Strategi Instruksional. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* 16(3): 2.
- [11] Syarif, Izuddin. 2012. Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2(2): 234-249
- [12] Yolandasari, Mega Berliana, 2019. Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Salatiga.
- [13] Zhang, Y.A. 2012. Developing Animated Cartoons for Economic Teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice* 9(1): 22-23

Halaman ini sengaja dikosongkan