

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI SMART LEARNING MATEMATIKA DI SDN 1 GITIK KECAMATAN ROGOJAMPI

MAKING OF MATHEMATICS SMART LEARNING ANIMATION VIDEOS AT SDN 1 GITIK, ROGOJAMPI DISTRICT

Fajar Ilmi¹, Eko Heri Susanto², Faruk Alfian³

^{1,2,3}STIKOM PGRI Banyuwangi; Jl. Ahmad Yani, 80 Banyuwangi, Telp/Fax 0333 417902

e-mail: * aslamiyah@stikombanyuwangi.ac.id

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi disegala sektor mulai dari perusahaan hingga pendidikan menuntut untuk para orang yang terlibat untuk menjadi kreatif, hal ini sangat berdampak pada SDN 1 Gitik dimana banyak siswa yang merasakan kesulitan dalam belajar sehingga itu berefek buruk jangka panjang bagi siswa SDN 1 Gitik maupun sekolah sekolah formal lainnya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah sebuah animasi yang nantinya akan membuat belajar para siswa ini menarik, yaitu dengan dibuatkannya animasi media pembelajaran tentang berhitung bagi siswa sekolah dasar dengan metode frame by frame untuk menarik minat para siswa dalam belajar. Diharapkan dengan adanya animasi media pembelajaran tentang berhitung ini para siswa lebih memahami dan lebih semangat untuk mempelajari tentang matematika yang di kemas dengan cara yang lebih menarik.

Kata kunci Animasi, Berhitung, Media Pembelajaran.

Abstract

As technology develops in all sectors from companies to education, it demands for the people involved to be creative, this has a huge impact on SDN 1 Gitik where many students find it difficult to learn so that it has a long-term adverse effect on SDN 1 Gitik students and schools other formalities. To overcome this problem, an animation is made which will make learning for these students interesting, namely by making animated learning media about counting for elementary school students with the frame by frame method to attract students' interest in learning. It is hoped that with this animated learning media about counting, students will understand more and be more enthusiastic about learning about mathematics in a more interesting way.

Kata kunci: Animation, Counting, Learning Media

1. PENDAHULUAN

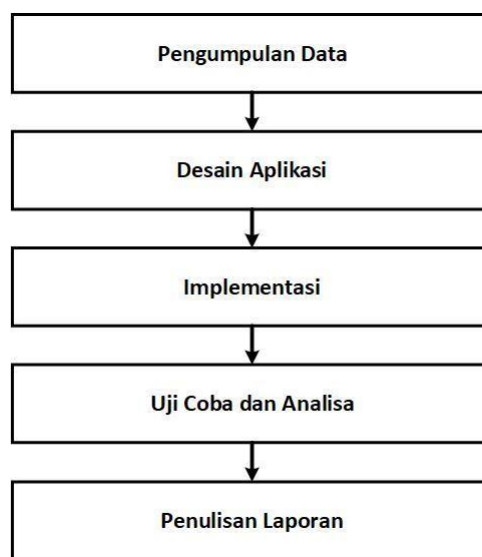
Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan media serta adanya pandemic Covid 19 yang menyusahkan para siswa untuk belajar, hal ini yang membuat kami tergerak untuk menciptakan sebuah media pembelajaran baru bagi siswa dengan media animasi sebagai pembelajaran, hal ini dilakukan agar para siswa lebih tertarik mempelajari tentang pelajaran. Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan sertaminatnya (Nulhakim, 2015).

Untuk itu Guru perlu mencari atau merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau program hiburan (Arsyad, 2013).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan membuat sebuah animasi media pembelajaran dengan judul “Pembuatan Video Animasi Belajar Smart Learning Di Lingkungan SDN 1 GITIK Kecamatan Rogojampi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga membuat para siswa tertarik dengan materi yang sedang di ajarkan

2. METODE PERANCANGAN

Metode penelitian adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis suatu masalah. Dari beberapa data yang telah dikumpulkan berupa gambar dan beberapa data tertulis. Langkah-langkah dalam menyelesaikan penelitian ini di perlihatkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 : Langkah-langkah Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3. Uji Coba

Uji kelayakan di lakukan dengan menggunakan metode kuisisioner yang dibagikan kepada 5 orang responden. Sebelum mengisi kuisisioner, responden terlebih dahulu menyaksikan media pembelajaran ini. Sehingga responden bisa mengetahui seperti apa media yang akan dinilai.

Media ini diujikan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak dengan memanfaatkan survey. Hasil dari survey tersebut diukur menggunakan skala likert. Pada Skala Likert jawaban dibagi kedalam 5 skala seperti tertera pada table 3.1 dibawah ini:

Tabel 3. 1: Skor Likert

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2

Sangat Tidak Setuju 1

Adapun presentase kelayakan hasil menggunakan rumus Skor Kriteria dan Skor Interval yang tertera pada tabel 3.1 dan tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2: Rumus Penilaian

Rumus	Skala Jawaban
21 - 25	SB (Sangat Baik)
16 - 20	B (Baik)
11 - 15	KB (Kurang Baik)
6 - 10	TB (Tidak Baik)
0 - 5	STB (Sangat Tidak Baik)

Hasil dari kuisisioner ini menunjukkan bahwa Animasi ini layak dijadikan media pembelajaran. Dari penyebaran angket yang terdiri dari 5 orang dan 5 pertanyaan yang di ajukan kepada responden. 5 pertanyaan terdiri dari:

1. Apakah Animasi ini Menarik?
2. Backsound yang digunakan sudah sesuai?
3. Apakah Informasi yang terkandung dalam video ini sudah lengkap?
4. Animasi ini membantu anda belajar?
5. Animasi ini membantu anda menyelesaikan soal?

Tabel 5. 3: Skala Penilaian

Nama Responden	Keterangan					
	1	2	3	4	5	
1. Remy	4	3	3	4	4	Murid
2. Rea	3	2	3	4	4	Murid
3. Eva	3	3	2	3	3	Murid
4. Malvis	3	2	4	3	3	Guru
5. Benny	3	3	3	3	4	Murid

Adapun perhitungan dari hasil keuisisioner tersebut tertera pada table 6 dibawah ini:

Tabel 5. 4: Hasil Responden

Pertanyaan	Skala Jawaban	Jml Jwbn	Skor	Hasil (jml jwbn * skor)
1	SS	0	5	0
	S	1	4	4
	KS	4	3	12
	TS	0	2	0
	STS	0	1	0
2	SS	0	5	0
	S	0	4	0
	KS	3	3	9
	TS	2	2	4
	STS	0	1	0
3	SS	0	5	0
	S	1	4	4
	KS	3	3	12

	TS	1	2	2
	STS	0	1	0
4	SS	0	5	0
	S	2	4	8
	KS	3	3	9
	TS	0	2	0
	STS	0	1	0
5	SS	0	5	0
	S	3	4	12
	KS	2	3	6
	TS	0	2	0
	STS	0	1	0

Dari hasil tanggapan responden diolah untuk mengetahui kelayakan video promosi ini. Berikut adalah hasil perhitungan dari tanggapan dari responden:

1. Hasil yang diperoleh dari pernyataan nomor 1 yaitu $0 + 4 + 12 + 0 + 0 = 16$, Maka dapat disimpulkan hasil responden pertanyaan nomor 1 masuk dalam kriteria Baik (B).
2. Hasil yang diperoleh dari pernyataan nomor 2 yaitu $0 + 0 + 9 + 4 + 0 = 13$, Maka dapat disimpulkan hasil responden pertanyaan nomor 2 masuk dalam kriteria Kurang Baik (KB).
3. Hasil yang diperoleh dari pernyataan nomor 3 yaitu $0 + 4 + 12 + 2 + 0 = 18$, Maka dapat disimpulkan hasil responden pertanyaan nomor 3 masuk dalam kriteria Baik (B).
4. Hasil yang diperoleh dari pernyataan nomor 4 yaitu $0 + 8 + 9 + 0 + 0 = 17$, Maka dapat disimpulkan hasil responden pertanyaan nomor 1 masuk dalam kriteria Baik (B).
5. Hasil yang diperoleh dari pernyataan nomor 5 yaitu $0 + 12 + 6 + 0 + 0 = 18$, Maka dapat disimpulkan hasil responden pertanyaan nomor 5 masuk dalam kriteria Baik (B).

Dari kelima hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai interval dari kelayakan video promosi YA MGM adalah $85 + 75 + 91 + 69 + 92 = 412$. Rata-rata dari keseluruhan Pernyataan = $412 : 5 = 82,4$. Sehingga dengan mengacu pada skor interval, maka dapat disimpulkan bahwa video media promosi ini sudah bernilai.

3.2. Perencanaan Media

Iklan animasi ini akan di bagikan (upload) ke berbagai sosial media dan akan di bagikan setiap penerimaan siswa baru pada MA Al-Kautsar Pagerungan Besar.

3.3. Hasil Desain Akhir

Hasil akhir desain disesuaikan dengan storyboard yang telah ditentukan pada tahap praproduksi. Suatu media iklan yang baik harus

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba penelitian dan implementasi yang telah dilakukan dengan metode kuisisioner, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan mutu belajar siswa agar lebih baik media pembelajaran seperti ini perlu terus di kembangkan karena semakin cepat jaman berkembang tidak menutup kemungkinan kita harus selalu update metode pembelajaran agar tidak tertinggal oleh jaman.
2. Manfaat animasi media pembelajar ini cukup besar karena dapat meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan media belajar yang sebelumnya pernah di implementasikan.
3. Dari hasil uji kelayakan menggunakan metode kuisisioner yang terdiri dari 5 responden dan 5 pertanyaan, sebagian besar responden menyatakan setuju animasi media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana ajar guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Ria Diajeng, Fitri Marisa, and Universitas Widyagama Malang. 2017. "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang." *Universitas Widyagama Malang* 1(2):1-5.
- Chun. 2017. "Adobe-Animate-Cc-2017." *Brainmatics* 1. Retrieved (<http://brainmatics.com/adobe-animate-cc-2017/>).
- Djojuroto, Kinayati. 2014. "Nationalism Inside the Poem of 'Diponegoro' By Chairil Anwar a Historical Study." *LINGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 9(2).
- Febriana, Fitri. 2017. "User-Centered-Design-Ee25536850b7." *Https://Medium.Com/* 1. Retrieved (<https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7>).
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Muchamad Iqbal, and Aditya Budi Prasetyo. 2019. "Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 9(1):87-92.
- Kd. Meta Dewi, I. Md. Putra, I. B. Surya Manuaba. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 18 Pemecutan." *MIMBAR PGSD Undiksha* 1(1).
- Maesaroh, Siti, Agustinus Sirumapea, and Cokro Setiaji. 2016. "Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android." 6(1).
- Much. Rifqi Maulana, Christian Yulianto Rusli, Ristiyannah. 2017. "Pemanfaatan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D." *STMIK Widya Pratama XII*(1):51-56.
- Novitasari, Fifi, Yulia Djahir, and Siti Fatimah. 2015. "Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara." *Journal Profit* 2:66.
- Purwanti, Retno and Natanael R. 2016. "Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor." *Widyakala Journal* 3:1.
- Putra, Mirto Arlingga. 2014. "Program Bantu Ajar Mengenal 25 Nabi - Nabi Dan Rasul Berbasis Multimedia." *SEKOLAH TINGGI ILMU KOMPUTER PGRI BANYUWANGI* 31.
- Sarayati, S. 2016. "Analisis Faktor Perilaku Seksual Pada Anak SD Di SDN Dukuh Kupang II - 489 Kecamatan Dukuh Pakis Kelurahan Dukuh Kupang Surabaya." *ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga* 11-76.
- Sari, Eka Purnama, Sri Dadi, and Syahril Yusuf. 2015. "Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu." *Riset Pendidikan Dasar* 1(2):126-32.
- Wira Syafutra. 2016. "Implementasi Kebijakan Nugroho Notosusanto Dalam Pengajaran Sejarah Di SMA (1983-1985)." *Universitas Negeri Yogyakarta* 12:72.