

Pengembangan Media Video Animasi *Pop-up book* Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD

Agnia Rahmi^{1✉}, Tin Rustini^{2✉}, Yona Wahyuningsih³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

DOI: [10.31004/aulad.v6i2.462](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.462)

✉ Corresponding author:

rahmiagnia@upi.edu

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Keragaman Budaya;</i> <i>Rumah Adat;</i> <i>Video Animasi</i></p>	<p>Penelitian ini didasarkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah berkembang pesat, pendidikan harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Pembelajaran harus menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran digital sebagai sarana pembelajaran saat ini. Dengan memperhatikan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menggambarkan serta mengembangkan produk yaitu video animasi pop-up book yang layak digunakan. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah D&D (Design and Development) dengan menerapkan prosedur ADDIE yang mencakup lima langkah, yaitu analisis desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rekapitulasi penilaian produk oleh para ahli memperoleh nilai 96,18%. Uji coba produk yang dilakukan di SDN Cibiru 090 dan SD Plus Al-Ghifari memperoleh rekapitulasi penilaian dari guru dan siswa, yaitu 93,45%. Maka dari itu, media video animasi pop-up book ini layak digunakan oleh pengajar dan murid di kelas 4 SD untuk mendukung proses belajar mengajar digital.</p>
<p>Keywords: <i>Cultural Diversity;</i> <i>Tradisional House;</i> <i>Animation Videos</i></p>	<p>Abstract The focus of this research is that science and technology are now developing rapidly, and education must be able to develop according to technological advances. Learning must use technology to increase its efficiency and effectiveness. Therefore, digital learning media is now needed as a learning tool. Therefore, this research aims to create a viable product, specifically a pop-up video animation book, that is appropriate for utilization. The methodology was the D&D (Design and Development) approach using the ADDIE research procedure, which encompasses five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that experts' recapitulation of product evaluation obtained a value of 96.18%. Product trials carried out at SDN Cibiru 090 and SD Plus Al-Ghifari obtained a recapitulation of assessments from teachers and students, namely 93.45%. Therefore, this pop-up book animated video media is suitable for teachers and students in grade 4 elementary schools to support digital teaching and learning processes.</p>

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam mendorong dan memperkuat nilai-nilai budaya dan karakter yang dimiliki oleh siswa. Pemberian pembelajaran IPS yang sesuai dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai nilai-nilai budaya yang berlaku di masyarakat, seperti kejujuran, kesopanan, gotong royong, dan toleransi. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Hidayat, 2020) bahwa pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang khas, yaitu pengenalan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang utuh untuk mengenal dunia sosial dan lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran IPS, peserta didik diajarkan untuk berpikir secara logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang kompleks. Sejalan dengan tujuan pembelajaran ips bahwa pembelajaran IPS diharapkan dapat melatih peserta didik untuk bersikap santun dan arif dalam menyikapi masalah-masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat (Marhayani, 2018).

Pembelajaran IPS harus memunculkan pembelajaran yang bersifat konkret dan memunculkan nilai-nilai karakter dan budaya pada peserta didiknya. Sebagaimana permasalahan yang kini sedang marak dalam dunia pendidikan adalah krisis budaya, fenomena yang terjadi karena efek modernisasi dan korban westernisasi menjadikan masyarakat Indonesia Indonesia lebih terpikat dengan budaya asing daripada menghargai budaya lokal (Sujatmiko et al., 2019). Masa pendidikan dasar dianggap fase/periode yang sangat krusial bagi peserta didik untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada mereka sejak usia dini. Jika tidak, peserta didik akan kehilangan kesempatan untuk mempelajari dan memahami budaya Indonesia. Sejalan dengan karakteristik anak usia 9-10 tahun atau peserta didik pada jenjang kelas empat SD memasuki kemampuan untuk memperoleh pemahaman mengenai keterkaitan antar elemen dan faktor-faktor terhubung satu sama lain, sehingga peserta didik sudah bisa diberikan materi mengenai sejarah (agama, kerajaan, kebudayaan, penjajahan dan lainnya) (Bujuri, 2018). Dengan itu, memperkenalkan budaya Indonesia dapat melalui bantuan mata pelajaran IPS pada tingkat SD.

Keragaman budaya yang ada di Indonesia menjadi sebuah keunikan dan kekayaan yang berharga bagi bangsa Indonesia di mata dunia (Maryamah, 2016). Keanekaragaman tersebut dapat dilihat dari tersebarinya banyak suku, tradisi, rumah adat, baju adat, ragam bahasa yang digunakan di setiap wilayah di Indonesia. Kebudayaan yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia, turut mengalami pembaruan pada aspek pola pikir maupun kehidupan sosial, terdapat banyak macam keanekaragaman budaya di Indonesia, salah satunya, yaitu rumah adat. Rumah adat dapat dikatakan sebagai gaya hidup, ekonomi, dan lain-lain. Rumah adat juga dikatakan sebagai bentuk representasi dari bentuk rumah buatan yang memiliki ciri khas budaya dan berkembang sejalan dengan perkembangan budaya di masyarakat (Setiawan, 2020). Peserta didik saat ini masih kurang memahami mengenai kebudayaan Indonesia, siswa merasa lebih jenuh dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi yang kurang menarik (Yuniarti, 2013).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 090 Cibiru bahwa ditemukan pembelajaran IPS di sekolah tersebut masih menerapkan metode ceramah dalam proses penyampaian materi, guru juga mengalami hambatan dalam menyampaikan materi ajar, terutama dalam materi keanekaragaman budaya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya sumber belajar yang tersedia untuk menunjang pembelajaran tersebut dan guru mengalami keterbatasan waktu dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Dendi & Suarno, 2015) bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dominan bersifat teoritis sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam memahami materi-materi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan memunculkan media pembelajaran agar materi yang bersifat abstrak maupun konkret dapat diajarkan melalui media agar terbantu dengan visualisasi media.

Media pembelajaran yang dapat digunakan terdapat berbagai macam media. Media berperan sebagai sarana berbagi informasi. Selain itu, media adalah berbagai benda, orang, dan lingkungan yang digunakan untuk menciptakan kondisi bagi penerima informasi untuk memperoleh informasi (Azhar, 2017). Ada banyak jenis media pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi adalah animasi. Keunggulan media pembelajaran animasi adalah memiliki tampilan yang menarik dalam bentuk gambar bergerak yang dapat dipadukan dengan suara dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa sehingga memiliki pengalaman yang seru dan menyenangkan (Bulkani et al., 2022). Video animasi dapat menghindarkan siswa dari kebosanan karena video animasi mampu menyajikan suasana menyenangkan, humoris dan santai. Selain itu, sebagian besar peserta didik sudah mengenal dan menyukai animasi kartun sehingga penerapan video animasi dalam pembelajaran dapat mudah dilakukan oleh pendidik (Hapsari et al., 2019).

Video animasi merupakan video berbasis animasi yang dapat menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret. Menurut penelitian Lindstrom (1994) dalam (Sari et al., 2020) bahwa seseorang dapat memperoleh informasi secara efektif dengan menggunakan lebih dari satu indra, yaitu indra penglihatan dan pendengaran, di mana seseorang dapat memperoleh 15% informasi didapat dari penglihatan dan 30% informasi didapat dari penglihatan dan pendengaran, maka peneliti menilai bahwa video animasi merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, animasi dapat membuat siswa untuk memahami materi

pembelajaran lebih cepat, penggunaan animasi di kelas dapat meningkatkan pemahaman, sikap dan motivasi untuk belajar di kelas. Animasi juga dapat digunakan sebagai strategi pengajaran yang menyediakan interaksi dan memotivasi siswa untuk berkolaborasi dan memecahkan masalah (Yel & Donmez, 2022). Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya oleh (Ponza et al., 2018) bahwa media video animasi dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan pendidik merasa terbantu dengan adanya media video animasi yang dihasilkan.

Pemahaman yang lebih baik dan belajar yang lebih optimal dapat dicapai ketika metode pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sesuai dengan salah satu pengaplikasian teori perkembangan kognitif Piaget adalah bahwa pembelajaran yang efektif harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, dengan memilih bahan pembelajaran yang baru dan tidak terlalu asing bagi siswa (Ponza et al., 2018). Dengan itu, kebaruan dari video animasi yang akan peneliti kembangkan yaitu video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia, mengingat *pop-up book* belum menjadi alat pembelajaran yang umum di sekolah-sekolah dan relatif mahal sehingga video animasi *pop-up book* mudah diakses dan efektif digunakan oleh semua pengguna, tanpa memerlukan banyak waktu dan biaya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengembangkan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran ips di sd.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan, yakni penelitian pengembangan. penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada. Produk tersebut bisa sebuah model pembelajaran, media pembelajaran, alat evaluasi, program komputer dan sebagainya (Kantun, 2013). Penelitian pengembangan yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian Design and Development (D&D). Design and Development merupakan sistematisasi metodologi penelitian terkait rancangan, pengembangan, dan penilaian produk baru atau yang sudah ada. Terdapat banyak variasi dalam prosedur penelitian D&D yang disarankan oleh berbagai ahli. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup proses D&D terdiri dari lima tahapan yang meliputi: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibiru 090, Kota Bandung yang terdiri dari seorang pendidik kelas IV SD dan anak didik kelas IV SD sebanyak 24 anak. Selain itu, penelitian ini dilakukan juga di SD Plus Al-Ghifari yang terdiri dari seorang pendidik kelas IV SD dan anak didik kelas IV SD sebanyak 25 anak. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen validitas yang terdiri dari tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Instrumen yang dimaksud merupakan lembar validasi para ahli, lembar kegiatan peserta didik, lembar respon dan wawancara guru serta lembar respon siswa.

Data yang didapat dari uji coba produk media video animasi *pop-up book* rumah adat ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif yang terhimpun dari kuesioner/angket dan data kualitatif yang diperoleh dari saran serta tanggapan yang diterima dari pihak yang terlibat dalam pengembangan media video animasi tersebut. Pengelolaan data yang dilakukan mengacu pada rumus ini:

$$Ps = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah skor ideal

Setelah memperoleh hasil yang berupa persentase, selanjutnya akan diperoleh kelayakan media sesuai yang dijabarkan pada Tabel 1 menurut Arikunto dalam (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengembangan produk media video animasi *pop-up book* rumah adat ini, peneliti mengikuti lima tahap proses ADDIE untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran yang diinginkan. Berikut ini merupakan uraian masing-masing dari tahap pengembangan.

Tahap Analisis/Analyze

Dalam tahap analisis, tiga aspek yang dianalisis oleh peneliti adalah analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan media pembelajaran. Tahap analisis materi pada kurikulum 2013, adapun kompetensi dasar yang diambil untuk mengembangkan video animasi ini, yaitu 3.2 dan 4.2 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD. Kompetensi dasar yang dimaksud, yaitu 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Selanjutnya, analisis materi pada kurikulum merdeka bahwa materi rumah adat terdapat pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang termuat dalam bab 6 dengan topik "Kekayaan Budaya Indonesia". Setelah melakukan analisis materi maka peneliti menentukan isi materi yang direncanakan untuk dikembangkan dalam media video animasi *pop-up book*.

Saat melakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan media, peneliti berinteraksi dengan guru kelas IV SD Plus Al-Ghifari dan SDN 090 Cibiru melalui wawancara. Analisis peserta didik memperoleh hasil bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang dikemas secara menarik yang disertai adanya gambar dan ilustrasi. Sejalan dengan pendapat (Nugrahani, 2017) bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis visual. Hal tersebut terlihat dari minat siswa yang meningkat saat belajar menggunakan media berbasis visual dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika proses pembelajaran dihadirkan secara menyenangkan, maka siswa dapat menyerap dan mengingat lebih banyak informasi yang diberikan. Oleh karena itu, materi yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Anditiasari & Dewi, 2021) bahwa peserta didik usia 9-10 tahun sudah mulai mampu mempertahankan ingatannya.

Analisis kebutuhan media pembelajaran diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas IV menyukai media pembelajaran yang terkesan baru karena peserta didik sudah mulai bosan jika pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang selalu sama. Selain itu, peserta didik juga menyukai media pembelajaran berbasis audio visual yang dikemas secara menarik dan terdapat banyak gambar/animasi didalamnya. Guru juga mengatakan adanya kesulitan saat menyampaikan materi rumah adat karena tidak bisa langsung menunjukkan rumah tersebut kepada peserta didik. Karena itu, dengan adanya video animasi *pop-up book* rumah adat guru merasa akan sangat terbantu dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Menurut hasil wawancara, guru sangat memerlukan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selaras dengan pendapat (Nurrita, 2018) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih visual dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal.

Tahap Desain/Design

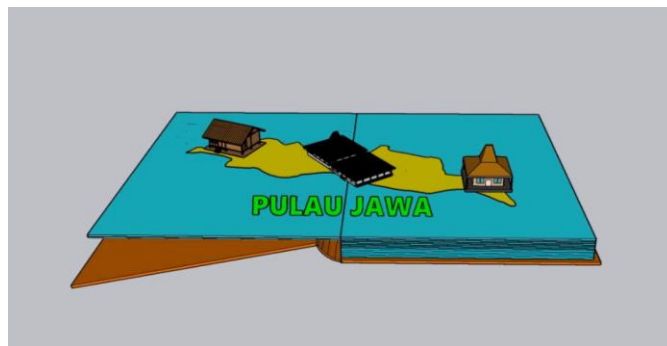
Dalam tahap desain, peneliti menyusun dan merancang isi video animasi berdasarkan kompetensi dasar, perancangan isi video diawali dengan pembuatan spesifikasi produk dan dilanjutkan dengan perancangan Garis Besar Program Media (GBPM) yang didasarkan pada materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai. Melalui GBPM, peneliti dapat mendukung proses belajar yang optimal dan efektif serta dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Solihatini et al., 2021). Selanjutnya, materi yang akan disampaikan dapat disusun secara efektif melalui penyusunan storyboard. Pembuatan storyboard bertujuan untuk memberikan keterangan visual atas penyampaian ide dan konsep pembelajaran yang dikemas dalam media ((Udin et al., 2016). Konsep desain dalam perancangan meliputi pemilihan font dan konsep warna yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Adapun beberapa font yang digunakan dalam produksi video animasi, di antaranya Comic Sans MS, Impact dan Montserrat. Selain itu, peneliti mempersiapkan semua peralatan dan materi yang diperlukan untuk menghasilkan video animasi *pop-up book* sebagai sarana pembelajaran, yaitu Sketchup, Adobe Premier, Adobe Illustration, dan Capcut

Tahap Pengembangan/Development

Selama tahap pengembangan, peneliti memulai proses pembuatan dan mengembangkan media yang telah dirancang, dimulai dari pembuatan desain rumah adat, penggabungan animasi, pemasukan teks hingga penambahan musik. Gambar 1 merupakan desain rumah adat yang akan dibuat oleh peneliti. Sedangkan Gambar 2 merupakan rancangan animasi *pop-up book*.



Gambar 1. Desain Rumah Adat



Gambar 2. Animasi Pop-up book

Setelah video animasi *pop-up book* rumah adat selesai dirampungkan, selanjutnya video animasi di uji kelayakan. Pengujian kelayakan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah media tersebut dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran di kelas atau perlu diperbaiki sesuai saran validator (Adilah & Minsih, 2022). Uji kelayakan video animasi *pop-up book* rumah adat ini dilakukan oleh para ahli yang merupakan dosen UPI Kampus Cibiru. Tabel 2 berikut ini merupakan rekapitulasi penilaian yang diperoleh berasal dari para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

No.	Aspek	Skor
1.	Ahli Materi	93,23%
2.	Ahli Media	95,31%
3.	Ahli Bahasa	100%

Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika perolehan nilai validitas yang baik minimal mencapai kriteria layak dengan skala persentase mulai dari rentang 61%-80% (Fitriani et al., 2019). Berdasarkan skor penilaian pada tabel di atas, dari ahli materi mendapatkan persentase 93,23% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan indikator ketepatan materi, kelengkapan materi, kesesuaian dengan siswa dan penyajian pembelajaran. Saran dari ahli materi, yaitu untuk mengubah materi yang terlalu bersifat umum menjadi lebih khusus. Berdasarkan skor penilaian ahli media mendapatkan persentase 95,31% yang termasuk dalam kategori sangat layak dalam indikator kebergunaan media, keterbacaan media, kualitas tampilan atau tayangan media dan kualitas pengelolaan program. Saran dari ahli media, yaitu untuk membagi video menjadi beberapa episode sehingga durasi per-video tidak akan terlalu lama. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli bahasa mendapatkan persentase 100% berdasarkan indikator penggunaan bahasa dalam video animasi. Saran dari ahli bahasa, yaitu memperbaiki ejaan dan memperbaiki penulisan yang keliru. Adanya masukan dan saran terhadap media video animasi yang peneliti kembangkan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan.

Tahap Implementasi/Implementation

Setelah uji kelayakan oleh para ahli selesai, selanjutnya melakukan uji praktikalitas dengan mengujicobakan video animasi *pop-up book* kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV. Uji praktikalitas dilakukan mengevaluasi

kelayakan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pengguna atau tidak (Lestari et al., 2018). Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Cibiru 090 dan SD Plus Al-Ghifari. Uji coba dilakukan pada tanggal 27-28 Februari 2023 yang melibatkan 49 peserta didik yang berasal dari dua sekolah berbeda sebagai subjek penelitian.

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Total Soal	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1.	SDN Cibiru 090	24	12	1.152	995	86,37%
2.	SD Plus Al-Ghifari	25	12	1.200	1.067	89,06%
Rata-rata						88,22%

Berdasarkan respon dan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik pada Tabel 3 terhadap video animasi *pop-up book* mendapatkan persentase 88,22% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan aspek isi/materi dan media. Hal itu juga diperkuat dengan hasil wawancara bahwa peserta didik sangat menyukai video animasi tersebut, video dibuat secara menarik sehingga membuat belajar lebih menyenangkan. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi tersebut memperkaya pengalaman belajar mereka, pemahaman terhadap materi lebih mudah untuk dipelajari. Selain respon peserta didik, peneliti juga meminta guru untuk memberikan penilaian terhadap media yang peneliti kembangkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Guru

No.	Guru	Total Soal	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1.	Guru SDN Cibiru 090	10	40	39	97,5%
2.	Guru SD Plus Al-Ghifari	10	40	40	100%
Rata-rata					98,75%

Adapun respon dari guru pada Tabel 4, memperoleh persentase 98,75% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan aspek isi/materi dan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapatkan hasil bahwa penggunaan media video animasi tersebut sangat membantu dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi tentang rumah adat karena biasanya guru hanya menggunakan gambar-gambar rumah adat yang ditempel di papan tulis ataupun menggunakan video pembelajaran yang sudah terdapat di youtube. Selain itu, guru mengatakan bahwa peserta didik sangat antusias ketika belajar menggunakan video animasi *pop-up book* tersebut, hal itu dikarenakan peserta didik sebelumnya belum pernah melihat atau merasakan bagaimana penerapan media video animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep pembelajaran secara lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis jika media tersebut dapat digunakan mudah oleh pengguna yaitu siswa dan guru, media dapat digunakan tanpa menggunakan bimbingan atau bantuan orang lain, media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, dan media mudah dibawa kemana-mana yang membuat siswa mudah untuk belajar (Zulkarnain & Jatmikowati, 2018). Berdasarkan hal tersebut bahwa media video animasi *pop-up book* dapat dikatakan praktis karena dengan menggunakan video animasi *pop-up book* membuat peserta didik lebih mudah memahami materi rumah adat, video animasi *pop-up book* mudah digunakan oleh siapa pun, dan media video animasi *pop-up book* mudah digunakan tanpa harus melibatkan orang lain.

Efektivitas media video animasi *pop-up book* ini dilakukan melalui peserta didik untuk menyelesaikan tugas Lembar Kerja Peserta didik (LKPD), hal itu dilakukan guna mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi rumah adat di Indonesia menggunakan media video animasi *pop-up book*. Berdasarkan hasil LKPD tersebut diperoleh hasil bahwa peserta didik mampu menyebutkan perwakilan rumah adat yang terdapat pada setiap pulau di Indonesia, peserta didik juga mampu menganalisis penyebab langkanya rumah adat saat ini, dan peserta didik mampu menjelaskan cara menjaga dan melestarikan rumah adat agar tidak mengalami kerusakan dan kepunahan. Sejalan dengan pendapat Firman dalam (Rananda & Nurhafizah, 2022) bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika dapat memberikan pengalaman belajar anak secara atraktif, mengantarkan anak untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran, dan melibatkan anak secara aktif di dalam proses kegiatan belajar.

Tahap Evaluasi/Evaluate

Pemaparan pada tahap evaluasi berdasarkan evaluasi dari para ahli dan pihak yang terlibat dalam pengembangan video animasi *pop-up book* ini. Diperoleh pendapat dan rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas produk media video animasi *pop-up book* ini. Menurut ahli materi disarankan agar mengubah penyampaian materi yang sifatnya lebih umum menjadi lebih khusus agar peserta didik lebih mudah untuk memahami. Menurut ahli media disarankan untuk membagi video menjadi beberapa episode, hal itu dikarenakan agar durasi video tidak terlalu panjang yang bisa membuat peserta didik bosan saat menontonnya. Adapun menurut ahli bahasa, disarankan untuk memperbaiki kata ejaan dan memperbaiki kekeliruan penulisan. Selanjutnya, terdapat juga

evaluasi pada saat mengembangkan produk. Pengembangan produk yang direncanakan adalah 10 hari berubah menjadi 20 hari karena terdapat beberapa kendala yang membuat peneliti tidak bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Namun, kendala yang dihadapi mampu peneliti atasi dengan baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan tahap pengembangan dengan baik.

Selanjutnya, terdapat juga evaluasi dari pengguna. Peserta didik memberikan saran dan rekomendasi bahwa animasi rumah adat ditambahkan *background* sesuai dengan kondisi dan situasi di lingkungan tersebut, peserta didik juga memberikan saran untuk menambah lebih banyak rumah adat yang dijelaskan pada video, serta untuk memberikan waktu lebih lama dalam membaca teks yang ada pada video tersebut. Selain itu, diperoleh juga saran dan rekomendasi dari guru, yaitu untuk mengembangkan dan memperbarui video animasi tersebut secara berkala agar dapat memastikan bahwa media tersebut tetap relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang baru.

4. KESIMPULAN

Media video animasi pop-up book ini merupakan produk yang dikembangkan berdasarkan rangkaian model ADDIE, meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Video yang berhasil dikembangkan dilakukan penilaian validasi media oleh para ahli, ahli tersebut di antaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai, yaitu 93,23%. Ahli media menilai media video animasi tersebut, yaitu 95,31%. Hasil uji kelayakan video animasi yang diperoleh dari ahli bahasa, yaitu 100%. Adapun hasil angket tanggapan pendidik dan anak didik terhadap video animasi pop-up book yang peneliti kembangkan. Respon anak didik terhadap video animasi mendapatkan persentase 88,22%. Adapun hasil penilaian guru terhadap video animasi pop-up book mendapatkan persentase 98,75%. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli dan mendapatkan respon tanggapan dari guru dan peserta didik, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa video animasi pop-up book ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak atas bantuan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak yang terlibat, terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan panduan dalam menyelesaikan penelitian ini dan terima kasih kepada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru atas kesempatan yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi kami.

6. Daftar Pustaka

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i3.3026>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Sistem Koordinat Kartesius. *Sarwah: Journal Of Islamic Civilization And Thought*, 16(1). <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/sarwah/article/view/127>
- Bujuri, A. D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development Of Animation Learning Media Based On Local Wisdom To Improve Student Learning Outcomes In Elementary Schools. *International Journal Of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Dendi, T., & Suarno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Peserta Didik Kelas Iv. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion Graphic Animation Videos To Improve The Learning Outcomes Of Elementary School Students. *European Journal Of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia*, 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Kantun, S. (2013). Hakikat Dan Prosedur Penelitian Pengembangan. *Universitas Jember Repository*. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/516>
- Lestari, L., Alberida, H., Laila Rahmi, Y., Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi, P., Negeri Padang, U., & Pengajar

- Jurusan Biologi, S. (2018). Validitas Dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 170–177. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/245>
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Maryamah, E. (2016). Pengembangan Budaya Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 2(02), 86–96. <https://www.neliti.com/publications/256481/>
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6 (1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Rananda, R., & Nurhafizah, N. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Makanan Tradisional Di Taman Kanak Kanak. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 5(3), 373–382. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.433>
- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyah, F. H. (2020). *Design Of Digital Interactive Encyclopedia "Palembang Songket Decoration" As Media Education Introduction Wastra Indonesia*. 196–201. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.048>
- Setiawan, L. A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas Iv Di Min 1 Jombang*.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.20986>
- Sujatmiko, I. N., Arifin, I., & Sunandar, A. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Di Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(8), 1113–1119. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i8.12684>
- Udin, M. N., Setiawan, A. H., & Siswanto, B. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik Dengan Menggunakan Macromedia Flash. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/ijcee.v3i3.14880>
- Yel, S., & Donmez, T. (2022). *Use Of Cartoons In Children's Rights Education: A Case Study*. *International Journal Of Progressive Education*, 18(2), 154–168. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2022.431.10>
- Yuniarti, N. (2013). *Media Pembelajaran Mengenal Ciri Khas Dan Kebudayaan Indonesia*. 1–23.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1), 49–57.