

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD**

Anisa Windari Septiani Putri
Dr. Sunarti, M.Pd.
Universitas PGRI Yogyakarta
email: anisa.windariSP@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran, mengetahui kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual, mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media video animasi 2d, mengetahui respon guru terhadap penggunaan media video animasi 2d, mengetahui ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Pendowoharjo Sleman pada semester gasal. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD N Pendowoharjo sebanyak 29 siswa. Teknik dan pengumpulan data: angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri dari konversi skala 5, *Guttman* dan persentase skala 5.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah hasil kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran berdasarkan ahli materi 1 menunjukkan skor total 82 dengan kriteria *baik* sedangkan berdasarkan ahli materi 2 menunjukkan skor 91 dengan kriteria *sangat baik*. Hasil kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual berdasarkan ahli media menunjukkan skor 72 dengan kriteria *sangat baik* sedangkan berdasarkan angket kualitas produk yang dinilai oleh guru kelas diperoleh persentase 90% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh persentase mencapai 91.72% dengan kriteria *sangat tertarik*. Hasil berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media diperoleh persentase 90% memiliki kriteria *sangat baik*. Hasil penilaian sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berdasarkan hasil observasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 80% dengan kriteria *baik* dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 80% dengan kriteria *baik*. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 62,5% dengan kriteria *cukup*. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok besar mencapai skor 82,75% dengan kriteria *baik*.

Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi 2D layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD.

Kata kunci: Pengembangan Media, Video Animasi 2D, Adobe Flash CS6, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aimed to determine the media quality in terms of the content aspect and the learning aspect, knowing the media quality from the aspect of application design and visual communication, knowing the students' response to the use of video media 2d animation, investigate the response of teachers to use video media 2d animation, knowing the mastery learning students on Indonesian subject.

This research was conducted at Pendowoharjo Elementary School Sleman on odd semester. The subjects were 29 students of III class students. Techniques and data collection: questionnaire, interview, observation and tests. Data analysis technique used descriptive statistics consisted of 5 conversion scale, Guttman and 5 percentage scale.

The results of the research were the development of quality results from the aspect of media content and aspects of learning based on the 1st materials experts showed the total score of 82 with good criteria by subject matter experts while the 2nd material expert showed a score of 91 with the very good criteria. Results of media quality from the aspect of application design and visual communication based media expert showed a score of 72 with the very good criteria while using a questionnaire quality of products assessed by the teacher class wash 90% with very good criteria. Results based on students' response to the use of media obtained the percentage reached 91.72% with very interested criteria. Results based on the response of teachers to use the media were 90% with very good criteria. Results of the assessment of the students' attitude 4 skills of listening, speaking, reading, and writing based on the observation of the trial a small group was 80% with good criteria and on a large group trial was 80% with good criteria. Results mastery learning students in the Indonesian language teaching in small group trial obtained a score of 62.5% with sufficient criteria. The results of students' mastery learning on the subjects of Indonesian trials large group achieved a score of 82.75% with good criteria.

It can be concluded that the instructional animation suitable for use in learning Indonesian class at elementary school.

Keywords: Development Media, Video Animation 2D, Adobe Flash CS6, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu susunan program. Program tersebut bertujuan untuk menggali potensi peserta didik dan mengembangkan kemampuan agar berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 Pasal 1 menerangkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia berlandaskan pada kepribadian bangsa sebagai negara yang mempunyai nilai-nilai budi luhur, budaya tanah air, dan respon terhadap setiap keadaan.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru,

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sobry Sutikno, 2013:3).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD sangat penting karena merupakan dasar bagi siswa dalam menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia yang sering dijejali dengan teori-teori kebahasaan yang cenderung membosankan. Sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dicapai, yakni terampil bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan belum seperti yang diharapkan.

Empat aspek pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang meliputi Mendengarkan, Berbicara, Membaca, dan Menulis belum tercapai secara maksimal salah satunya yaitu dalam Standar Kompetensi (SK) "Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan" dan Kompetensi Dasar (KD) "Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan".

Banyak siswa yang belum memahami tentang ciri-ciri karakter tokoh cerita anak, dan juga masih banyak siswa tidak dapat menyimpulkan isi cerita dalam teks cerita anak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya pemanfaatan sumber belajar yang maksimal oleh guru.

Guru sudah menggunakan media untuk pembelajaran namun masih berupa media visual atau media cetak. Selama ini pemanfaatan LCD juga hanya untuk pembelajaran di kelas-kelas tinggi yang menggunakan media *power point* untuk mata pelajaran matematika, IPA, atau terkait komputer atau TIK. Padahal, mata pelajaran bahasa Indonesia yang cenderung memfokuskan pada 4 aspek, perlu adanya media yang dapat digunakan untuk melibatkan 4 aspek tersebut. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mengerjakan soal-soal dari buku. Kurangnya minat siswa dalam belajar, menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) sebagai sumber belajar yang mendukung tercapainya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Di samping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*.

Seperti video animasi 2D sangat mempengaruhi semangat anak untuk terus belajar karena video animasi 2D selain banyak disukai anak juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Sarana ini dapat dibuat melalui program *Adobe Flash CS 6* dan diperbanyak

melalui CD. Video Animasi 2D ini bisa digunakan dengan memanfaatkan laboratorium yang ada di sekolah. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami karakter tokoh dalam cerita anak, karena media yang digunakan lebih konkrit. Siswa tidak hanya membayangkan saja tokoh dalam cerita tetapi siswa dapat melihat bagaimana karakter tokoh yang sebenarnya, dan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik juga menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan seperti di atas, maka peneliti merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD N Pendowharjo".

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta saran pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012:136).

Video merupakan hal yang tidak asing bagi masyarakat mulai dari film kartun, film kelas oscar, hingga film dokumenter. Banyak diantara kita tidak tahu secara persis apa yang dimaksud dengan video atau gambar bergerak. Apa yang disajikan dalam gambar bergerak sebenarnya merupakan ilusi. Karena sebenarnya film merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing bingkai merupakan rekaman tahap-tahap (*sequence*) suatu gerakan. Mata kita tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda perpindahan) antar *frame*. Jika rangkaian gambar diputar dengan kecepatan diatas 20 *frame/detik*. Otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak. (Pandapotan Sianipar, 2006:1)

Video termasuk juga dalam media audio-visual, menurut Hujair AH Sanaky (2013:123) mendefinisikan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara disebut video yang dapat ditayangkan melalui medium *video compact disk*.

Animasi berasal dari kata anime yang artinya “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. (Untung Raharja, Syela Ferdiani. Dkk, 2012: 85).

Menurut Munir (2012:318) animasi 2D atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup *revolusioner* berupa dibuatnya film-film kartun.

Multimedia yaitu penggabungan beberapa media yaitu media visual, audio, audio-visual, menjadi satu sehingga tercipta sebuah video yang dapat merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis teknik informasi komunikasi dan komputer.

Menurut Puji Santosa, Sutejo, Edi Sugito, Zuleha. dkk (2010: 1.2) bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematis, manasuka, ujar, manusiawi, dan komunikatif. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bunyi merupakan suatu yang bersifat fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra kita.

Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Madcoms (2013: 1.1) Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis.

Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu menggunakan beberapa media. Salah

satunya dengan menggunakan buku-buku pelajaran. Mengingat materi yang terdapat dalam buku terlalu banyak dan terkadang sulit untuk dipahami siswa. Terutama pelajaran Bahasa Indonesia, yang selalu menampilkan banyak materi bacaan. Hal tersebut membuat siswa jenuh dan kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyediaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D berbasis Multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD adalah inovasi pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D berbasis Multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD ini sangat baik dilaksanakan untuk membantu siswa dalam belajar. Kurang fahamnya siswa mengenai materi karakter tokoh dalam cerita anak. Jadi ketika siswa diberi materi bacaan dan kemudian siswa diminta untuk menyebutkan karakter tokoh dalam cerita dan menyimpulkan isi cerita, siswa masih merasa kebingungan. Maka pembelajaran perlu dikemas dengan baik sehingga materi tersebut tetap dapat dikuasai oleh siswa.

Multimedia pembelajaran Video Animasi 2D dengan *Adobe Flash CS6* merupakan contoh pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Melalui multimedia pembelajaran Video Animasi 2D diharapkan akan tercipta pembelajaran yang kondusif, menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan Video Animasi 2D ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Dengan demikian, peluang siswa mengalami kejenuhan belajar akan semakin kecil. Dengan berkurangnya kejenuhan siswa dalam belajar, maka nilai siswa akan meningkat. Agar lebih mudah dalam pemahaman tentang alur kerangka berpikir. Berikut bagan alur kerangka pikir dalam penelitian ini. Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan, dalam penelitian ini diajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah penulis uraikan maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Kualitas media pembelajaran video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia minimal adalah baik.
2. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia minimal adalah baik.
3. Respon Guru terhadap penggunaan video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia minimal adalah baik.
4. Ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media video animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia minimal adalah baik.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2010:407), sedangkan menurut Arief S Sadiman (2011:27) penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan bukan untuk membuat teori atau menguji teori, melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

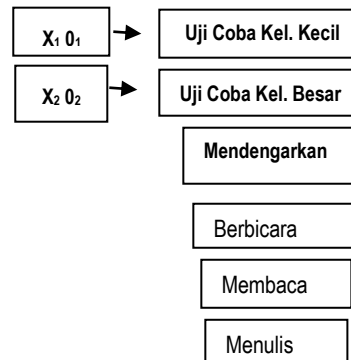
Kedua model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian. Secara garis besar model pengembangan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 : Model Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Pendowoharji Kleben Sleman pada bulan Juni 2016 yang berjumlah 29 siswa. Subjek uji coba juga dilakukan di SD yang sama yang berjumlah 8 siswa, terdiri 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan untuk uji coba kelompok kecil.

Pengujian untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi 2D berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash CS 6* ini dilakukan melalui dua tahap. Desain uji coba dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 : Desain Uji Coba

Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi dan ahli media yang berkaitan dengan kualitas kelayakan materi dan produk yang dibuat. Pedoman wawancara untuk memperoleh analisis kebutuhan sekolah, pedoman observasi digunakan untuk menilai sikap siswa selama proses pembelajaran menggunakan media, dan tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Data kualitatif dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kuantitatif.

Nilai presentase yang didapat kemudian diubah menjadi bentuk nilai dengan konversi nilai berdasar patokan. Penilaian acuan patokan (PAP) adalah penilaian yang dilakukan dengan membandingkan skor hasil tes seorang siswa dengan suatu patokan yang telah ditetapkan (Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 180). PAP digunakan karena patokan nilai yang akan dijadikan standar kelulusan sudah dapat ditentukan terlebih dahulu sebelum usaha penilaian dilakukan, dan patokan yang telah ditetapkan tersebut adalah batas lulus atau tingkat penguasaan minimum. Patokan nilai yang dijadikan batas lulus dalam penelitian pengembangan media video animasi 2d ini adalah B (baik). penghitungan persentase skala 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184) berikut:

Tabel 1 : Presentasi pedoman penilaian

Interval persentase tingkat penguasaan	Skala nilai	Keterangan
85% - 100%	A	Sangat baik
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0% - 39%	E	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mencari informasi awal tentang hal-hal yang dibutuhkan ketika penelitian yaitu tempat penelitian, alat yang digunakan untuk penelitian seperti LCD, pemanfaatan media melalui perangkat komputer dan tentang siswa yang akan dijadikan objek penelitian, dari hal tersebut maka dilakukan wawancara dengan guru kelas untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

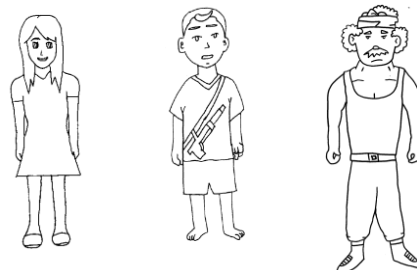
Tahap desain pembelajaran adalah membuat rancangan pembuatan media video animasi 2d. Rancangan yang dibuat merupakan pola dasar dalam pengembangan media. Tahapan awal yaitu menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran dan materi. Materi yang dipilih pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini yaitu mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

Tahapan produksi media merupakan proses membuat video animasi 2d. Pada tahap produksi media melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Tahap ini merupakan persiapan-persiapan yang harus dilakukan sebelum membuat video animasi 2d yaitu menyiapkan beberapa perlengkapan yang dibutuhkan antara lain:

- 1) Program *Adobe Flash CS6*
- 2) Komputer atau laptop,
- 3) Membuat ide cerita
- 4) Bahan pendukung media (gambar karakter, *background*, pewarnaan gambar tokoh dan *background* dan efek suara),


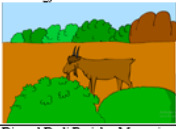


Setelah perlengkapan untuk membuat membuat media telah siap, tahap selanjutnya adalah membuat ide cerita dan mendesain produk. Tahapan yang dilalui dalam mendesain produk adalah membuat gambar karakter kartun sesuai watak tokoh dalam cerita terlebih dahulu.



Gambar 3 : Desain Karakter Tokoh

Tahap pelaksanaan yaitu proses pembuatan video animasi 2d bahasa Indonesia sudah siap untuk dibuat. Pembuatan video menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS6*.

Tabel 2 : Story Board Video Animasi 2D

Scene	Cut	Tampilan	Durasi	Naskah
2	2		00.06	<i>Medium Shoot</i> : Tampak Samping
	3		00.10	<i>Long Shoot</i> : Tampak Samping
	4		00.10	<i>Medium Shoot</i> : Tampak samping (setengah badan)
	5		00.07	<i>Medium Shoot</i> : Tampak Samping

Pengembangan video animasi 2d dari kualitas produk video pembelajaran berbasis multimedia yang dapat diketahui dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 3 : Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Materi 1 dan 2

Aspek Penilaian	Skor	nilai	Keterangan
Aspek isi	40	B	Baik
Aspek pembelajaran	42	B	Baik
Skor total	40+42 =82		
Nilai kualitas produk	B (Baik)		
Aspek Penilaian	Skor	nilai	Keterangan
Aspek isi	47	A	Sangat Baik
Aspek pembelajaran	48	A	Sangat Baik
Skor total	47+48 =95		
Nilai kualitas produk	A (Sangat Baik)		

Tabel 3 : Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	nilai	Keterangan
Aspek desain Aplikasi dan Komunikasi Visual	72	A	Sangat baik
Skor total	72		
Nilai kualitas produk	A (Sangat baik)		

Skor total produk menurut penilaian ahli media adalah 72 berdasarkan pedoman penilaian pada tabel 13, maka skor total 72 berada pada interval > 61,88 maka nilai kualitas produk menurut ahli media adalah A atau kualitas produk sangat baik.

Tabel 4 : Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Produk

Aspek Penilaian	Skor	Nilai	Keterangan
Aspek Isi, Pembelajaran , Aspek desain Aplikasi dan Komunikasi Visual	$\frac{27}{30} \times 100\%$ 90%	A	Sangat baik
Skor total	90%		
Nilai kualitas produk	A (Sangat baik)		

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase ketuntasan pembelajaran adalah 90%. Apabila melihat pedoman penilaian pada tabel 11 , persentase 90% berada pada rentang 85% - 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kualitas produk video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah A atau sangat baik.

Selama uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, siswa diberikan angket respon terhadap pebelajaran yang menggunakan video pembelajaran interaktif. Berikut ini hasil respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran interaktif.

Tabel 5 : Hasil Respon Siswa terhadap Pembelajaran Video Animasi 2D

NO	Waktu	Nilai Persentase	Nilai	Ket
1	Uji coba kelompok kecil	$\frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$	A	Sangat baik
2	Uji Coba kelompok besar	$\frac{266}{280} \times 100\% = 95.14\%$	A	Sangat baik

Dapat diketahui daya tarik siswa terhadap produk video pembelajaran dari hasil respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan video animasi 2d, dibuktikan dengan nilai persentase lebih dari 90 %. Melihat pedoman konversi nilai pada tabel 14 , maka nilai persentase saat uji coba kelompok kecil dengan skor saat uji coba kelompok besar sama-sama berada pada interval antara 85%-100% maka dapat disimpulkan bahwa nilai respon siswa adalah A (sangat baik).

Tabel 6 : Hasil Respon Guru terhadap Pembelajaran Video Animasi 2D

NO	Waktu	Skor total	Nilai	Ket
1	Uji coba Kelompok Besar	$\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$	A	Sangat baik

Hasil perhitungan diperoleh persentase ketuntasan pembelajaran adalah 90%. Apabila melihat pedoman penilaian pada tabel 15 , persentase 90% berada pada rentang 85% - 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan nilai respon guru terhadap video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah A atau sangat baik.

Ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dari hasil nilai evaluasi siswa. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda berjumlah 30 soal. Bentuk soal yang diberikan saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berbeda, yang membedakan adalah uji coba kelompok kecil soal berjumlah 10 nomor menggunakan tabel sedangkan uji coba kelompok besar menggunakan pretest dan posttest pilihan ganda berjumlah 30 soal. Soal pretest ada beberapa yang berbeda dengan soal

posttest, yang membedakan yaitu soal pretest siswa diberi teks cerita anak, sedangkan soal posttest siswa dipaparkan media video animasi 2d yang dikembangkan. Siswa dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh adalah ≥ 71 (KKM). Berikut ini adalah rangkuman hasil nilai dan ketuntasan dari uji coba dilakukan.

Tabel 7 : Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Video Animasi 2D

Uji coba	Jml. Siswa	Jml. Siswa tuntas	Jml. Siswa belum tuntas	Persentase	Ket
Kel. Kecil	8	5	3	62.5%	C
Kel. Besar (pretest)	29	16	13	55.17 %	D
Kel. Besar (Postest)	29	24	5	82.75 %	B

Dari hasil pembahasan di atas dapat dikaitkan dengan penelitian yang relevan menurut Chabib Syafrudin dan Wahyu Pujiyono yang berjudul Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D bahwa hasil uji coba menunjukkan film animasi ini layak untuk ditonton oleh anak usia balita hingga sekolah dasar karena mengandung nilai edutainment baik secara moral maupun religious. Sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD" berdasarkan dari hasil rata-rata ahli materi 1 dan 2, ahli media, respon siswa, dan respon guru yang sudah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa media video animasi 2D ini layak digunakan untuk media pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD, karena sudah menerapkan 4 keterampilan dasar yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Video animasi 2D ini juga sudah memberikan pesan moral yang dapat ditiru siswa dengan cara harus membantu sesama, dan tidak bersikap sombong. Kenaikan ketuntasan belajar siswa juga membuktikan bahwa media video animasi 2D ini baik digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD, dengan materi "Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan". Video pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SD.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap produk video animasi 2d, diperoleh skor total 82 dan memperoleh kriteria *baik* menurut ahli materi 1 sedangkan menurut ahli materi 2 diperoleh skor 95 dan memperoleh kriteria *sangat baik*. Penilaian ahli media terhadap kualitas produk video animasi 2d diperoleh skor total 72 dan berkriteria *sangat baik*. Berdasarkan penilaian kualitas produk oleh guru kelas III SD diperoleh skor presentase 90% yang berkriteria *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas III SD.

Respon siswa terhadap penggunaan video animasi 2d pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD sebesar 90% pada uji coba kelompok kecil dan 91.72% pada uji coba kelompok besar dan mendapat kriteria *sangat baik*. Hal ini menunjukkan ketertarikan siswa menggunakan video animasi 2d sebagai alternatif lain dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi Tokoh-tokoh Cerita Anak. Hasil dari respon siswa tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Respon guru terhadap siswa dalam penggunaan video animasi 2d untuk siswa kelas III SD skor presentasinya 90% berkriteria *sangat baik*. Hasil observasi pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor presentase 80% berkriteria *baik*, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor presentase 80% dan berkriteria *baik*. Hasil dari respon guru, dan observasi tersebut menunjukkan bahwa video animasi 2d layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan $k_{km} \geq 71$ ketika uji coba kelompok kecil dari 8 siswa ada 5 siswa yang tuntas mencapai KKM dan persentase ketuntasan belajarnya 62.5% berkriteria *cukup*. Pada uji coba kelompok besar (pretest) dari 29 siswa ada 16 siswa yang tuntas mencapai KKM dan persentase ketuntasan belajar klasikalnya 55,17% berkriteria

kurang. Pada uji coba kelompok besar (posttest) menggunakan video animasi 2d, dari 29 siswa yang mengikuti, 24 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas sehingga ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 82,75% dengan skala nilai B (baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S Sadiman. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Eka Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chabib Syafrudin dan wahyu pujiyono. 2013. "Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic". (<http://journal.uad.ac.id>, di unduh 21 februari 2016)
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ginko Manga Team. 2010. *Mudah dan Cepat Belajar Menggambar Manga*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- Hujair AH Sanaky. 2011. *Media pembelajaran, Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media pembelajaran Interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Isma Trisna Santi dan Bambang Eka Purnama. 2014. "Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan". (<http://ijns.org/journal/index.php/speed/>

- [article/viewFile/1045/1033](#), di unduh 21 februari 2016)
- Madcoms. 2013. *Mahir Dalam 7 Hari: Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Masnur Muslich. 2013. *Bahasa Indonesia Pada Era Globalisasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mohamad Surya. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung S. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Ombak.
- Pandapotan Sianipar. 2006. *Cara Mudah Menguasai Video Editing dengan Adobe Premier Pro*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Puji Santosa, Sutejo, Edi Sugito, Zuleha, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rayandra Ayhar. 2013. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Robert E. Slavin, Nancy A. Madden, Bette Chambers, Barbara Haxby. 2014. *Membaca Membuka Pintu Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rostina Sundaya. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. M dan Aryanto Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: ANDI.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Untung Rahardja, Syela Ferdiani, Dewi Immaniar D. 2012. *Membuat Movie Sffect Hollywood dengan Teknologi CGI*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.