

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI

Adelia Putri Nurhidayat¹, May Eva Evitha², Maria Theresia Karmelia³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510
Mayevaevitha66@student.esaunggul.ac.id

ABSTRACT

The problems encountered in the learning of elementary school students are more directed at the level of understanding of concepts so that students' cognitive understanding is needed. In the learning process, many students are constrained in understanding the material from the teacher's explanation through video shows or powerpoint slides so that the teacher has to repeat material that has previously been delivered resulting in less effective learning. The tendency of students to prefer practical learning rather than theory so that cognitive learning outcomes are still low. This study aims to overcome this problem by developing animation-based interactive learning media for elementary school student learning so that it can improve student learning outcomes, train student independence and can learn anywhere and anytime and improve the process of developing animation-based interactive learning media for school student learning. Valid basis, practical and effective. This research is a development model used is ADDIE which includes Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation.

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran Siswa Sekolah Dasar lebih diarahkan pada tingkat pemahaman konsep sehingga diperlukan pemahaman kognitif siswa. Pada proses pembelajaran banyak siswa terkendala dalam memahami materi dari penjelasan guru sehingga guru harus mengulang kembali materi yang sebelumnya sudah disampaikan mengakibatkan pembelajaran kurang efektif. Kecenderungan siswa lebih menyenangi pembelajaran praktik ketimbang teori sehingga hasil belajar kognitif masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran Siswa Sekolah Dasar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, melatih kemandirian siswa dan dapat belajar dimana saja dan kapan saja serta meningkatkan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran Siswa Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar atau proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, ke Menurut teori ini, pendidikan membantu orang mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat beradaptasi dengan kondisi apapun. perubahan yang muncul sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan masyarakat yang buta huruf.

Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), media adalah segala bentuk dan sumber yang digunakan orang untuk menyampaikan informasi atau gagasan. Sebuah outlet media terpercaya dapat menyampaikan informasi, dan sebuah pesan yang dibuat oleh pembuat pesan

dapat ditulis ulang dengan persetujuan pembuat pesan. Johari (dalam Mahmudah dan Yudha, 2013) mengemukakan bahwa pengajaran berbasis media sangat bermanfaat bagi siswa karena meningkatkan pemahaman dan dapat menumbuhkan rasa semangat belajar.

Tujuan teknologi dalam pendidikan adalah untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui pengembangan, penggunaan, dan pengelolaan proses pembelajaran dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi 2014:9). Satu-satunya komponen terpenting dalam pendidikan yang harus ada agar tujuan pendidikan tercapai adalah adanya media. Menurut Arsyad (2011:2), media merupakan bidang yang biasanya tidak mendapat perhatian dari tata cara pengajaran karena tujuannya tidak cukup terpenuhi.

Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar adalah model pengembangan produk ADDIE (analyze, desain, development, implementation, evaluation).

Hasil Dan Pembahasan

A. Media Pembelajaran

Media kata berasal dari bahasa Latin, yang dilafalkan "tengah", "perantara", atau "pengantar" jika dieja secara akurat. Penutur bahasa Arab mendefinisikan media sebagai persephone atau pengantar pesan dari penerima pesan (Arsyad, 2011). Menurut Gagne (1992), ada berbagai jenis media di lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk belajar. Dalam percakapan selanjutnya dengan Gagne, Briggs mendefinisikan media pendidikan sebagai bentuk fisik yang dapat menghasilkan umpan balik yang dapat memotivasi peserta didik. Dari dua definisi tersebut, tampak bahwa perhatian media tertuju pada penggunaan peralatan dengan desain bengkok-bengkok untuk membantu proses pesan sampai.

Hakikat pembelajaran menjadi suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut pernyataan lain, "Pembelajaran" adalah praktik yang difokuskan untuk mengatur interaksi siswa-peserta didik agar dapat terjadi proses belajar yang spesifik pada siswa (Sadiman, 1984). Dalam proses pembelajaran, siswa adalah subjek yang dipelajari sedangkan guru adalah subjek yang diajarkan. Mengajar juga dapat merujuk pada suatu proses yang membantu seseorang atau sekelompok orang dalam melakukan kegiatan belajar agar proses belajar dapat berjalan dengan lancar.

Association for Education on Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. adapun *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar beserta instrumen yang

digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Usman, 2002).

Pada tahun 1982, Heinich dan rekan penulisnya menggambarkan media sebagai perantara yang menyebarkan informasi antara informan dan penerima. Media meliputi televisi, film, foto, radio, podcast, audio real-time, gambar yang diedit, bahan cetakan, dan hal-hal lain semacam itu. Jika outlet media menerbitkan informasi dengan tujuan terkait pembelajaran atau berisi informasi dengan konten terkait pembelajaran tertentu, seperti tip dan trik, itu disebut sebagai outlet terkait pembelajaran. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) menampilkan media sebagai segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk mengungkapkan gagasan, gagasan, atau pentas, sehingga gagasan, gagasan, atau pentas tersebut yang diungkapkan dengan cara demikian sampai pada titik penerima pesan yang sedang disampaikan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah suatu alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan membantu memperjelas makna materi yang diajarkan sehingga tujuan pendidikan tercapai secara lebih efektif dan jelas.

Media pembelajaran merupakan strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan. Mengingat banyaknya media tersebut di atas, maka guru harus dapat meluangkan waktu untuk memastikannya dengan cermat agar dapat digunakan dengan baik. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan kata media pembelajaran diikuti dengan istilah-istilah berdasarkan materi pembelajaran, komunikasi pandang-dengar, alat peraga pandang (pendidikan visual), alat peraga dan media penjas..

Dari penjelasan di atas berikut ini merupakan kesimpulan dari peristilahan media tersebut:

1. Dalam konteks interaksi dan komunikasi guru dan siswa selama proses pembelajaran, digunakan media pendidikan.
2. Selain memiliki apa yang disebut sebagai informasi non fisik atau perangkat lunak, media pendidikan juga memiliki kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras dan berfungsi sebagai pedoman bagi siswa

dalam belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Media memiliki ciri fisik yang disebut perangkat keras, atau benda yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh oleh pancaindra, yang dalam istilah sekarang disebut perangkat keras.

4. Media massa untuk pengajaran dapat digunakan seperti radio dan televisi, serta media besar dan kecil seperti film, slide, video, dan open-source software (OHP) (misalnya: modul, komputer, kaset radio, kaset, perekam video).

Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan).

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar - bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai. film, atau model. Objek yang kecil - dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi. iklim, planet dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.

3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar. memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik. sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu: memberikan

perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu beberapa pakar berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran itu antara lain adalah:

- Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan.
- Kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
- Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran serta.
- Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indra, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

Jenis Media Pembelajaran

Rudi Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara. visual dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (line graphic) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga ada 8 klasifikasi media. yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

B. Peran Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif, di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan dan berbeda.

Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- Pembelajaran bisa lebih menarik.
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

C. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media merupakan alat yang berguna untuk memberikan nasehat kepada siswa agar pelajarannya tersampaikan dengan benar. Film animasi, atau lebih sering disebut animasi, adalah karya seni yang dibuat dengan mengubah gambar statis menjadi animasi. Awalnya, film animasi dibuat dengan menggunakan gambar kertas yang diputar agar muncul efek bergerak. Pembuatan film animasi menjadi mudah dan aman dengan bantuan komputer dan grafika komputer. Mungkin dibandingkan tahun sebelumnya, film animasi tiga dimensi sekarang lebih banyak.

Media Animasi adalah jenis media yang terdiri dari gambar diam yang disertai suara dan diproduksi oleh IPTEK. Penggunaan animasi tidak terbatas pada komputer desktop. Animasi

adalah kumpulan gambar yang telah dirender dengan cermat agar berhasil menghasilkan lelucon. Animasi menciptakan ilusi bagi pemirsa dengan memproyeksikan satu baris teks atau satu gambar yang berubah seiring waktu dengan kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberikan indikator kemajuan objek tertentu. Ia menyarankan bahwa benda apa pun yang diam atau statis dapat bangkit dan hidup bahagia dan sehat. Animasi multimedia adalah proses menggabungkan elemen visual dari berbagai media atau objek menggunakan filter, efek, dan teknik lain untuk membuat karya animasi asli.

Animasi bisa terdiri dari dua dimensi, tiga dimensi, atau bahkan berbagai kesan khas. Terlepas dari jenis animasi yang digunakan, ia tetap mampu menghasilkan perbedaan pada perangkat lunak yang ia kerjakan karena sifat manusia lebih menyukai hal-hal yang dinamis dan memiliki tampilan yang statis. Meskipun demikian, proses pembuatan animasi sama sekali tidak sederhana. Pengalaman, kemahiran, dan kepakaran yang kuat diperlukan untuk tujuan menyelesaikan tugas. Pakar animasi yang juga kadang disebut sebagai animator ini dibutuhkan dalam jumlah yang banyak untuk menghasilkan sebuah animasi yang berkualitas. Animasi komputer memajukan grafik komputer untuk meningkatkan waktu saat ini untuk menunjukkan gerakan.

Animasi media adalah kumpulan gambar atau objek yang telah mengalami kontrol kualitas yang konsisten, sehingga menghasilkan gerakan dari berbagai objek yang telah dipisahkan menggunakan berbagai efek dan filter, gerakan transisi, dan suara. -suara yang menyatu secara halus dengan gerakan objek yang dimaksud sebagai bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari suatu sumber kepada peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran. Animasi yang secara historis memiliki prinsip pedoman yang teguh kini telah berkembang menjadi jenis lain, termasuk animasi 2D dan 3D.

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini adalah yang paling meresahkan rasa realitas kita. Juga disebutkan dalam film kartun adalah bias. Kartun sendiri berasal dari kata cartoon yang berarti gambar terang. Media animasi saat ini menggunakan objek dua dimensi dengan fokus pada koordinat

X dan Y, atau sistem koordinat bidang. Media animasi yang biasanya terdapat pada CD yang bersifat interaktif sering kali menggunakan jenis animasi dua dimensi ini.

2. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik animasi 3D semakin kompleks dan menantang. Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Karakter yang tergambar dalam animasi 3D terkesan lebih hidup dan nyata, sejalan dengan moral masyarakat pada umumnya. Semuanya sering digambarkan dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

Menurut Ranang, dkk (2010: 51), animasi adalah teknik visualisasi yang sering digunakan dalam dunia fiksi sejarah saat ini, baik sebagai pelengkap live action, karya live action yang berdiri sendiri, atau keduanya sendiri maupun dengan live action lainnya. Potongan aksi. Film animasi biasanya berasal dari dunia fotografi, sedangkan film animasi biasanya berasal dari dunia gambar, atau desain grafis dan ilustrasi. Melalui penggunaan bahasa yang konsisten, baik fotografi maupun ilustrasi dalam film live-action dan animasi memiliki dimensi dan kualitas baru.

Asmani (seperti yang diperankan oleh Henry Januar & Vina Mardiyatus Shofa) mengklaim bahwa animasi pendapat yang dimaksud memiliki tarikan siang hari yang utama. Hari kerja utama untuk program multimedia interaktif adalah animasi. Selain mampu menjelaskan konsep atau proses apapun yang sulit dijelaskan di media lain, animasi juga memiliki estetika yang menarik, yang membuat kontennya lebih menarik dan mendorong pemirsa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

D. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi

Produk animasi video edukasi yang dirilis berformat Compact Disc (CD). Dikarenakan penggunaan model dan materi yang dibuat sebelumnya telah dipilih sesuai dengan karakteristik siswa, maka pembuatan video animasi dapat berjalan dengan cepat dan lancar dengan kondisi yang sistematis. Menurut standar umum, produk video animasi terdiri dari:

- 1) buku tentang penggunaan media;
- 2) profil pengembang data;

3) materi yang sudah disesuaikan dengan indikatornya; dan

4) esai di akhir video animasi.

Video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan dan dapat menyertakan teks (tulisan), gambar (gambar) dengan latar belakang, suara (suara), dan animasi dalam satu bingkai, animasi video yang digunakan untuk hasil pendidikan proyek ini dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk belajar menggunakan bahan audio-visual. Menurut teori Sudarma, dkk (2015) tentang kesesuaian penggunaan warna, warna yang paling baik digunakan sebagai latar belakang saat membuat tulisan adalah warna latar gelap atau sebaliknya terang.

Video animasi pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program Powtoon, Camtasia dan software lainnya yang mendukung dalam pengembangan produk video animasi pembelajaran.

Setelah produk video dikembangkan, kemudian dilanjutkan pada tahap evaluasi, yaitu validasi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Video animasi divalidasi oleh para ahli untuk memastikan ketepatan aspek isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Begitu juga diujicobakan kepada pengguna dalam hal kejelasan isi, kemenarikan, kemampuan merangsang motivasi dan keaktifan siswa, serta kemudahan penggunaan.

E. Contoh Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Animasi memiliki beberapa macam jenisnya. Beberapa macam animasi antara lain yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vektor, animasi karakter, animasi computational, morphing, animasi digital, dan animasi clay (Munir:2012).

1. Animasi Sel (Cell Animation)

Kata “cell” berasal dari kata “celluloid”, yang merupakan bahan dasar atau material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak. Pembuatan animasi cell ini dipakai ketika awal-awal adanya animasi. Potongan animasi dibuat pada sebuah asset atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-

lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi.

2. Animasi Frame (Frame Animation)

Animasi frame merupakan bentuk animasi yang paling sederhana. Menampilkan rangkaian gambar yang berurutan atau bergantian ditunjukkan secara cepat. Pergantian gambar ini diukur dalam satuan frame per second (fps).

3. Animasi Sprite (Sprite Animation)

Animasi sprite yaitu objek yang diletakkan dan dianimasikan pada puncak grafik dengan latar belakang diam. Berbeda dengan animasi sel dan frame, setiap objek dalam animasi sprite bergerak tidak dalam waktu bersamaan, memiliki besar fps yang berbeda dan pengeditan hanya dapat dilakukan pada masing-masing obyek sprite.

4. Animasi Lintasan (Path Animation)

Animasi lintasan adalah animasi objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya membantu membuat animasi kereta api yang bergerak pada lintasan rel. Biasanya dalam animasi path diberi pengulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu.

5. Animasi Spline

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Bila objek bergerak, biasanya tidak mengikuti garis lurus, tetapi mengikuti lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis. Program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi spline dengan lintasan gerakan berbentuk kurva. Hasil gerakan animasi spline lebih halus dibandingkan dengan animasi path.

6. Animasi Vektor (Vector Animation)

Animasi vektor lebih mirip dengan animasi sprite, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek sprite-nya. Gambar yang digunakan pada animasi sprite adalah gambar bitmap, sedangkan pada animasi vektor menggunakan gambar jenis vektor. Vektor merupakan garis yang memiliki ujung pangkal, arah dan panjang. Penggunaan vektor menyebabkan ukuran gambar pada animasi vektor lebih kecil dibandingkan dengan animasi sprite.

7. Animasi Karakter (Character Animation)

Animasi karakter biasa kita lihat dalam film kartun berbasis 3 dimensi, sehingga disebut juga animasi 3D. Gerakan hierarkis mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak tetapi semua gerakan pada waktu yang sama membuat animasi tunggal dan bitmap mudah. Pada animasi ini setiap karakter memiliki ciri dan gerakan yang berbeda tetapi bergerak secara bersamaan. Animasi ini sangat mengandalkan komputer dalam pengerjaannya.

8. Morphing

Morphing adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus begitu bentuk pertama merubah dirinya menjadi bentuk lain. Hal ini dilakukan dengan program Morpheus.

9. Animasi Clay

Animasi ini sering disebut juga animasi doll (boneka). Animasi ini dibuat menggunakan boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara berurutan.

10. Animasi Digital

Animasi digital adalah penggabungan teknik animasi sel (hand writing) yang dibantu dengan komputer. Contoh animasi jenis ini adalah film lion king.

F. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Bagi Siswa SD

Animasi sebagai media pembelajaran mempunyai kemampuan yang bisa menjelaskan sesuatu yang rumit dengan menggunakan gambar dan kata-kata saja. Dengan adanya media animasi maka guru bisa menjelaskan suatu materi yang tidak bisa dilihat langsung oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi di animasi maka materi dapat tersampaikan dengan jelas.

Berikut ini adalah manfaat animasi untuk media pembelajaran adalah :

1. Animasi untuk media pembelajaran bisa menyampaikan sesuatu konsep yang rumit atau kompleks dengan cara visualisasi, sehingga materi bisa tersampaikan dengan jelas.
2. Animasi digunakan sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian para siswa dengan mudah, karena biasanya animasi itu dibuat semenarik mungkin.

3. Animasi untuk pembelajaran juga bisa digunakan untuk menyediakan pembelajaran secara maya, karena kemudahannya untuk dibagikan di jejaring internet.
4. Media animasi secara visual dan dinamik yang disediakan oleh pihak teknologi animasi yang mampu memudahkan proses penerapan konsep pada pembelajaran
5. Media animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi anak, dan merangsang pemikiran para pelajar yang lebih berkesan.
6. Jika media pembelajaran berupa video animasi, maka siswa bisa mengulang-ulang materi pembelajaran yang belum mereka pahami di rumah.

Kesimpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Pembelajaran media berbasis animasi pada siswa Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Rancang bangun pengembangan media video animasi pembelajaran dipaparkan dalam laporan pengembangan produk. Hasil uji efektivitas pengembangan media video animasi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa, diketahui bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berkaitan dengan pengembangan video animasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut. Kepada Siswa disarankan memanfaatkan video animasi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru bisa tersalurkan dengan baik kepada siswa melalui media yang dikembangkan.

Kepada guru disarankan Media video animasi pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan guru sudah terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Oleh karena itu, kepada guru disarankan agar mencari sumber-sumber belajar lainnya agar pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan tidak hanya melakukan pembelajaran secara

monoton dengan menggunakan metode ceramah.

Kepala sekolah juga disarankan Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, tentu setiap sekolah itu bisa menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Maka disarankan kepada kepala sekolah, agar dapat menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang, seperti mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran

Ucapan Terimakasih

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, kita dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka kegiatan Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (SNIPMD) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul. Kita mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak ibu dosen yang telah mengadakan acara atau kegiatan seminar ini. Terima kasih juga kami ucapkan untuk seluruh orang yang terlibat dalam penyelenggaraan seminar ini.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu saya mengucapkan terima kasih.

Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Faris, Ahmad dan Ade Fitria Lestari. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. (Volume II No 1 Tahun 2016).
- Jembari, Ida Ayu Tika, dkk. 2015. Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. E-Journal Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. (Volume 3 No 1 Tahun 2015).
- Parmiti, Desak Putu. 2014. Pengembangan Bahan Ajar. Singaraja: Undiksha

Sadiman, Arif. 2009. Media Pendidikan.
Yogyakarta: Raja Grafindo Persada
Firdaus, N., 2022. Animasi Dalam Media
Pembelajaran. 19 Agustus.