

Pengembangan Video Animasi Materi Gerak Benda Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Ade Damaiyanti¹, Dwi Andriani², Haikal Wafi Bunayya³, Susi Febriani Ritonga⁴

^{1,2,3,4}UIN Sumatera Utara

adedamaiyanti200@gmail.com¹, dwiandrni@gmail.com², haikalbunayya27@gmail.com³, susifebriani16@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study aims to improve students' creative thinking skills in science subjects with material motion of objects through animated video media. The research method used is the R&D (Research and Development) approach. In this study, data collection techniques were used in the form of media and material expert validation as well as pretest and posttest. The results showed that there was a significant increase in student responses from the results of the pretest and posttest. The average value of the pretest is 60% and the average value of the post test is 81.53%. So it was concluded that the development of animated video media can improve students' creative thinking skills.

Keyword: Animation Video Development, Creative Thinking Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi gerak benda melalui media video animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan R&D (Research and Development). Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli media dan materi serta pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terhadap respon siswa dari hasil pretest dan post test. Nilai rata-rata pretest 60% dan nilai rata-rata post test 81,53%. Sehingga disimpulkan pengembangan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Video Animasi, Kemampuan Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2013:110) berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu. Sesuai dengan pendapat Sani (2014:15) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Hal ini merupakan pengembangan diri terhadap ide-ide baru yang memiliki mutu yang baik. Rawlingson (1971) mengemukakan berpikir kreatif adalah menghubungkan ide atau hal-hal yang sebelumnya tidak berhubungan. Coleman dan

Hammen (Jalaluddin Rakhmat, 1989) mengatakan berpikir kreatif adalah berpikir yang menghasilkan metode baru, konsep baru, pengertian baru, penemuan baru, dan seni baru.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, bahwa berpikir kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif memberikan dukungan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih terpacu untuk lebih kreatif. Ciri-ciri berpikir kreatif menurut (Filsaime, 2008), berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian atau originalitas (originality) dan merinci atau, elaborasi (elaboration). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien, dkk., 2018). Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena pada usia sekolah dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Menurut Kristanto (2016), video adalah sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Kehadiran media video dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, yang merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga media ini disebut media video pembelajaran. Kesimpulannya adalah video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Video yang bisa dikembangkan menjadi media yang menarik berupa animasi. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi bisa

berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

Video animasi untuk pembelajaran memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian peserta didik dan membawa contoh langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan dengan verbalisme bisa diproyeksikan ke dalam bentuk nyata ke dalam kelas.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara teoritis tetapi mampu bersifat aplikatif terhadap perubahan dan permasalahan di lingkungan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran mengenai materi gerak benda, sebab mereka tidak bisa membayangkan jenis-jenis gerak benda yang hanya dijelaskan saja, tanpa perantara yang bisa membuat peserta didik untuk bisa memahami pelajaran tersebut. Pemilihan materi ini didasarkan karena materinya yang kompleks dan sangat berhubungan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. Karakteristik materi ini sangat cocok untuk diterapkan peserta didik agar memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh kesempatan mengembangkan kemampuan berfikirnya, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, kemampuan bekerja sama dan menjadi pembelajar yang mandiri (Rosdiana, dkk., 2017). Umumnya peserta didik masih bingung untuk memahami jenis-jenis gerak benda sebab mereka hanya bisa melihat dan membayangkan saja yang ada di buku pelajaran sehingga cepat lupa dalam pemahaman konsepnya. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video animasi pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D sebab dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran video animasi tentang gerak benda, yang mana tujuan dari pengembangan video animasi ini adalah untuk mengembangkan berfikir kreatif siswa.

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yakni (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Yang merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Priyadi, 2010: 125). Tahapan-tahapan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analisis (Analisis)

Pada langkah ini terdapat dua tahap, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih jarang pendidik menggunakan media pembelajaran. Selama ini siswa hanya diberikan bacaan secara tertulis berbentuk paragraf.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar kelas IIISD Swasta Karya Bunda MEDAN ESTATE peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya adalah guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa jarang membaca, siswa lebih menyukai gambar, keaktifan siswa kurang karena hanya menggunakan penjelasan guru.

2. Tahap Design (Desain)

Langkah-langkah pada tahap desain, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Penyusunan Desain Media

pada jenjang SD kelas III siswa masih tertarik dengan sebuah video animasi

b. Perencanaan Tampilan Media

Tampilan media akan terlihat menarik dengan adanya warna-warna yang cerah.

c. Perencanaan Desain

Pembelajaran media bukan hanya berisi gambar animasi, tetapi terdapat sebuah nyanyian yang dibuat agar siswa tidak mudah bosan.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini langkah pengembangan media yaitu dengan membuat media dua dimensi untuk materi gerak benda.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap ini media yang dikembangkan dilakukan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Melalui tahapan-tahapan yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan guru mengajar menggunakan metode ceramah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini dilakukan di SD SWASTA KARYA BUNDA MEDAN ESTATE.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 13 siswa.

B. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli media dan materi serta pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan terdapat 2 cara yaitu: (1) Data hasil Lembar validasi yang diperoleh dari lembar validasi

yang diperoleh dari para validator yang kompeten. Data yang sudah diperoleh kemudian diambil kesimpulan dan disesuaikan dengan persentase penilaian validator. (2) Data hasil belajar siswa diperoleh dari pre test dan post test hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik, data yang sudah diperoleh dirubah dalam bentuk angka terlebih dahulu yang kemudian diambil kesimpulan data disesuaikan dengan persentase penilaian respon siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Uji Hasil Validasi

1. Validasi Ahli Media

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek Yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Efektifitas					
	a. Media video animasi yang digunakan memudahkan pemahaman siswa					✓
	b. Media video animasi mempermudah guru menjelaskan materi					✓
	c. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			✓		
	d. Dengan menggunakan media video animasi, tujuan pembelajaran dapat tercapai				✓	
2.	Ilustrasi					
	a. Media video animasi dapat memberikan ilustrasi mengenai gerak benda					✓
	b. Media ini dapat mempermudah siswa dalam membayangkan gerak benda				✓	
3.	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Media video animasi dapat menarik perhatian siswa					✓
	b. Keterbacaan teks pada video			✓		
	c. Kualitas gambar pada video					✓
	d. Kualitas suara pada video					✓
	e. Tata letak teks pada video					✓
4.	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media video animasi menumbuhkan minat belajar siswa				✓	

Keterangan :

- 1 = tidak baik
- 2 = kurang baik
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Validator	S	N	$P(S) \frac{S}{N} \times 100$	Kriteria	Kategori
1	Citra Pratiwi Pasaribu S.Pd	56	65	86%	Baik	Layak

2. Validasi Ahli Materi

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek Yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media video animasi dengan materi gerak benda					✓
2.	Kejelasan pemaparan materi dalam media video animasi				✓	
3.	Penyajian materi melalui video animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa			✓		
4.	Melalui media video animasi, siswa dapat memahami materi dengan mudah				✓	
5.	Ketepatan dan kebenaran media video animasi terhadap materi yang ada					✓
6.	Kejelasan isi materi pada media video animasi				✓	
7.	Materi pada video animasi sangat berguna bagi siswa					✓
8.	Kelengkapan pembahasan materi gerak benda pada media video animasi				✓	
9.	Video yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi					✓
10.	Penyajian materi dengan media video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
11.	Penggunaan video animasi mengarahkan siswa lebih mandiri				✓	

Keterangan :

- 1 = tidak baik
- 2 = kurang baik
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 1 (2024) 161-170 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i1.3236

No	Validator	S	N	$P(S) = \frac{S}{N} \times 100$	Kriteria	Kategori
1	Citra Pratiwi Pasaribu S.Pd	47	55	85%	Baik	Layak

Dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian media oleh ibu Citra Pratiwi Pasaribu S.Pd mendapatkan skor 56 dari skor maksimal 65 dengan persentase 86%. Skor tersebut termasuk dalam kriteria baik dan kategori layak. Hasil penilaian materi mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 55 dengan persentase 85% skor tersebut masuk dalam kriteria baik dan kategori layak dengan revisi sesuai catatan validator ahli materi yaitu materi gerak benda pada jenis mengalir hendaklah lebih menekankan pada kejadian yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Pre Test dan Post Test

1. Hasil Pre Test

NO	Nama Siswa	Nilai
1.	Abdul Azis	50
2.	Awan	65
3.	Alfari Nasution	60
4.	Aqila Apsarini	50
5.	Aqila Citra Anggraini	65
6.	Bayhaqi Afantara Reza Muhammad	55
7.	Daffa Dzikran Harahap	55
8.	Faqih Alam	70
9.	Juwita Permata Sari	65
10.	Jonatan	60
11.	Muhammad Al Farizi	55
12.	Nayla Putri Amora	60
13.	Salsa	70
Jumlah		780
Rata-rata		60

Berdasarkan hasil pre test yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi gerak benda dinyatakan belum tuntas. Karena pada kenyataannya nilai rata-rata yang diperoleh yang diperoleh 13 siswa tersebut adalah 60%. Perolehan rata-rata nilai tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Diketahui: $\frac{780}{13} \times 100\% = 60\%$

Media dapat dikatakan efektif apabila dalam satu kelas dikatakan tuntas jika Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) dapat dicapai minimal 80%.

2. Hasil Post Test

NO	Nama Siswa	Nilai
1.	Abdul Azis	80
2.	Awan	75
3.	Alfari Nasution	80
4.	Aqila Apsarini	75
5.	Aqila Citra Anggraini	80
6.	Bayhaqi Afantara Reza Muhammad	80
7.	Daffa Dzikran Harahap	85
8.	Faqih Alam	80
9.	Juwita Permata Sari	85
10.	Jonatan	75
11.	Muhammad Al Farizi	80
12.	Nayla Putri Amora	85
13.	Salsa	100
Jumlah		1060
Rata-rata		81,53

Berdasarkan hasil post test yang dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi gerak benda setelah menggunakan media video animasi dapat dinyatakan tuntas atau efektif. Karena persentase skor rata-rata 13 siswa tersebut adalah 81,53%. Persentase rata-rata tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Diketahui: $\frac{1060}{13} \times 100\% = 81,53\%$

Media dapat dikatakan efektif apabila dalam satu kelas dikatakan tuntas jika Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) dapat dicapai minimal 80%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi pada materi “Gerak Benda” dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk digunakan dengan kategori “sangat baik”. Produk media video animasi pada materi “Gerak Benda” efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif,

Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IIISD SWASTA KARYA BUNDA MEDAN ESTATE sudah di uji kelayakan dan keefektifannya. Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah hendaknya guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi pada perkembangan zaman saat ini, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media video animasi agar mempermudah proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Dengan mengucapkan Alhamdulillah penulis memaanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt, atas terselesaikannya tulisan ini. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian hingga selesai nya tulisan ini. Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada para anggota yang telah menerima dan memproses tulisan ini hingga layak dimuat pada edisi ini dengan harap dan doa semoga semua pihak yang telah memantu mendapatkan balasan dari Allah Swt.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti dkk.(2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Matapelajaran Ekonimi di SMA Negeri 6 Palembang. *JURNAL PROFIT*, 3(1), 121-127.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Latief, Rusman & Yusiatie Utut. 2017 kreatif Siaran Televisi. Jakarta: Kencana.
- Rahmadani, Y. & Rosmaini. (2021). Pengemangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp. *KODE: Jurnal Bahasa*, 11, 44-55.
- Wulandari dkk.(2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8 (2), 269-279.
- Wuryanti, U. & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232-245.

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 1 (2024) 161-170 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i1.3236

Surjono, Hermandwi. 2017. *Mulimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.