

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa

Intan Agustina^{a,1*}, Lina Marlina^{b,2}

^{ab}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Banten Jaya

¹agustinaintan115@gmail.com, ²linamarlina@unbaja.ac.id;

*korespondensi penulis

Naskah diterima: 12 September 2023, direvisi: 20 September 2023, disetujui: 23 September 2023

Abstrak

Tujuan pada Penelitian ini adalah suatu pengembangan produk media pembelajaran berbasis video animasi untuk peserta didik kelas X TBSM Sekolah Menengah Kejuruan Nur El Falah Kabupaten Serang, Materi sistem politik Indonesia. Pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik serta untuk mengkaji sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi pada materi sistem politik Indonesia yang telah dilakukan oleh pengembang. Metode ini berfokus pada *Research and Development (RnD)* yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013) yang dikembangkan melalui proses obeservasi dengan mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data atau informasi, membuat desain produk, melakukan validasi desain kepada 3 ahli yakni ahli pendidikan, ahli materi, dan ahli media atau desain, melakukan perbaikan, melakukan uji coba lapangan utama, dan revisi akhir produk sesudah uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi dari ahli pendidikan mencapai persentase kelayakan rata-rata 96% dengan kategori sangat layak. validasi ahli materi mencapai presentase kelayakan rata-rata sebanyak 84% dengan kategori sangat layak, serta validasi orang ahli media atau desain menerima skor rata-rata 96%. Pada hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dan masuk pada kategori tercapai.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pemahaman Belajar

Abstract

This research aims to develop an animated video-based learning media product for class In the development of learning media in the form of videos to improve students' understanding of learning as well as to examine a learning media based on animated videos on the Indonesia political system material that has been carried out by the developer. This method focuses on Research and Development (RnD) proposed by (Sugiyono, 2013) which was developed through an observation process by identifying potential problems, collecting data or information, creating a product design, and validating the design with 3 experts, namely education experts, and material experts. , and media or design experts, make improvements, conduct primary field trials, and final product revisions after field trials. Based on validation results from educational experts, it achieved an average feasibility percentage of 96% with a very feasible category. validation of material experts achieved an average feasibility percentage of 84% with a very feasible category, and validation of media or design experts received an average score of 96%. From the results of this research, it can be said that the use of learning media can improve students' learning understanding and enter the achieved category.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Learning Comprehension

Pendahuluan

Media pembelajaran pada dasarnya adalah salah satu perangkat yang mendukung pada saat proses pembelajaran selain kurikulum, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta media pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 tentang sistem nasional penelitian dapat dikatakan bahwa suatu pengembangan media pembelajaran pada dasarnya harus dapat memanfaatkan sumber pengetahuan dan teknologi agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif. (U.-U. R & 2002, 2019). Menurut (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat dipergunakan pada saat proses pembelajaran sehingga tujuan Pendidikan dan capaian pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien. Dan menurut (Wulandari & Saud, 2021) bahwa sebuah video animasi dapat dimanfaatkan dengan sangat baik sehingga dapat tersimpan pesan-pesan pembelajaran yang mencakup lambang-lambang verbal, visual, serta audio.

Menurut Sudijono (2012) dalam (Azizah, 2022) mengemukakan bahwa "Pemahaman dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui atau diingat. Pemahaman berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, seseorang dapat dikatakan paham terhadap sesuatu bila orang tersebut mampu menjelaskan hal tersebut dengan menggunakan kata-kata sendiri." Disebutkan juga oleh (Nurdyansyah, 2019) bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku seseorang terhadap interaksi lingkungannya.

Dari penjelasan tersebut maka tahapan-tahapan dalam upaya peningkatan pemahaman belajar siswa dengan cara

kegiatan bimbingan belajar yang lebih konsisten, menciptakan waktu belajar dengan menyenangkan, pada tahap awal peneliti melakukan survei atau penelitian yang didasari permasalahan yang terjadi di SMK Nur El Falah Kabupaten Serang pengamatan yang dilakukan adalah pada saat guru masuk kelas, siswa terlihat tidak focus dan hanya bermain, dan belum adanya mempersiapkan untuk belajar, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas kurang adanya respon dari pemahaman siswa karena guru hanya menggunakan media dan bahan seadanya, yang dimana adanya keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pada saat proses belajar.

Metode

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian *Research and Development* atau R&D. seperti yang dikutip dari (Sugiyono, 2013) bahwa penelitian ini menfokuskan pada hasil sebuah produk yang dapat digunakan dengan untuk dapat diuji cobakan hasil dari prosuk tersebut untuk dapat dipergunakan oleh guru pada saat menguji keefektifan produk pada proses pembelajaran.

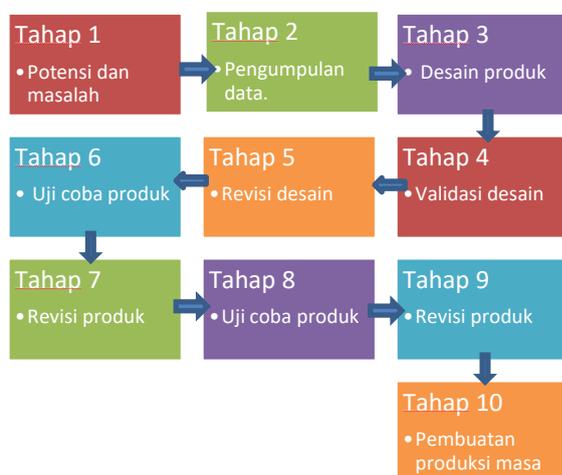
Dengan demikian untuk memahami materi Sistem Politik Indonesia tidak terbatas hanya menggunakan penyampaian lisan, tetapi guru juga harus menciptakan stimulus pada saat pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Pada tahapan pengembangan produk peneliti menggunakan model dari Borg & Gall (Nabila, 2023) yang menggunakan 10 tahapan diantaranya Potensi dan Masalah mengacu pada tahap observasi lapangan yang muncul karena adanya adanya potensi dan masalah, Mengumpulkan Informasi pada tahap ini peneliti mencoba mengumpulkan

informasi yang dibutuhkan terkait penelitian yang akan diteliti, Pengembangan Desain Produk peneliti mengambil Langkah yakni membuat rancangan produk baru, Validasi Desain Produk peneliti menggunakan ahli validasi untuk menguji produk, Perbaikan Desain/Revisi Desain adalah proses perbaikan dari hasil uji para ahli mengenai produk yang diuji cobakan, Uji coba produk adalah uji kelayakan produk dan uji efektifitas produk, Revisi Produk tahap ini adalah tahap revisi selanjutnya dari uji ahli validasi produk, Uji Coba Pemakaian pada tahap ini peneliti menguji cobakan kepada target terpilih dengan disesuaikan kondisi lapangan, Revisi Produk II tahap ini adalah tahap dari langkah penyempurnaan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, Desiminasi dan Implementasi setelah tahapan terpenuhi maka hasil dari produk dapat diproduksi masal. (Islamia, 2019).

Bagan 1.1 : Langkah-langkah penelitian RnD



Sumber: (Marlina.L, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas, lengkap, serta memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan penelitian observasi. Oleh karena itu, peneliti menetapkan lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Nur El Falah

Kabupaten Serang. Peneliti memilih lokasi ini, karena di sekolah ini terdapat permasalahan dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa. Dalam Penelitian ini, subjeknya adalah Siswa X TBSM dan Guru PPKn SMK Nur El Falah.

Penilaian Produk

Penelitian pengembangan pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk tertentu sebelum produk tersebut dihasilkan dan layak digunakan maka sebelumnya harus melewati tahap penilaian produk. Penilaian produk dapat dilakukan oleh ahli kemudian direvisi untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran.

Tahap penilaian tersebut antara lain:

1. Penilaian oleh Ahli PPKn dilakukan oleh Dosen PPKn dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Kota Serang-Banten yaitu Ibu Wika Hardika Legiani, M.Pd.
2. Penilaian oleh Ahli Materi dilakukan oleh Guru PPKn dari SMK Nur El Falah Kabupaten Serang-Banten yaitu Pak Ahmad Baehaqi, S.Pd,I.
3. Penilaian oleh Ahli Desain dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Banten Jaya Kota Serang-Banten yaitu Saudara Zhogi Achmad Panusunan.

Intrumen Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti menggunakan tiga uji coba ahli dan uji terbatas yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dan instrumen dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, wawancara. Angket atau kuisisioner menurut (Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa, Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara membuat dan membagikan angket kepada siswa secara tertutup dan terbuka, membuat dan membagikan angket kepada 3 ahli produk

untuk menilai dari tingkat kelayakan produk yang peneliti buat. Pada tahap uji ahli diantaranya ahli pendidikan yaitu Dosen PPKn Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ahli materi dari guru PPKn SMK Nur El Falah Kabupaten Serang, dan ahli desain atau media dari Zhogi Achmad P Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Banten Jaya.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik Pengambilan sampel yaitu siswa kelas X TBSM SMK Nur El Falah Kabupaten Serang, karena peneliti beranggapan bahwa seseorang tersebut memiliki informasi yang diperlukan oleh penelitian.

- a. Jenis data
 Pada jenis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif
- b. Selanjutnya adanya tahap observasi, angket, dan dokumentasi.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh (Marlina.L, 2023) bahwa pada jenis data penelitian pengembangan ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, angket, dan dokumentasi

Teknik Analisis Data

Analisis data yang peneliti lakukan adalah instrument dengan menggunakan angket yang dilanjutkan dengan tahap analisis data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket terbuka dan tertutup dengan jawaban yang sesuai dengan memilih tanda silang (X) atau tanda checklist (✓). Dengan karaktersitik seperti dibawah ini:

Tabel 3.9
Penilaian Angket Siswa

Pernyataan Angket	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
Pernyataan Positif	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4

(Robinson dalam Amir Hamzah : 2019)

Dan perhitungan angket dapat dirumuskan dengan menggunakan rumus skala likert berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi/ideal}} \times 100\%$$

(Islamia, 2019)

Tabel 3.10

Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan

Persentase (%)	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21%- 40%	Tidak Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

(Hamdi Muhammad Khoir dkk, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

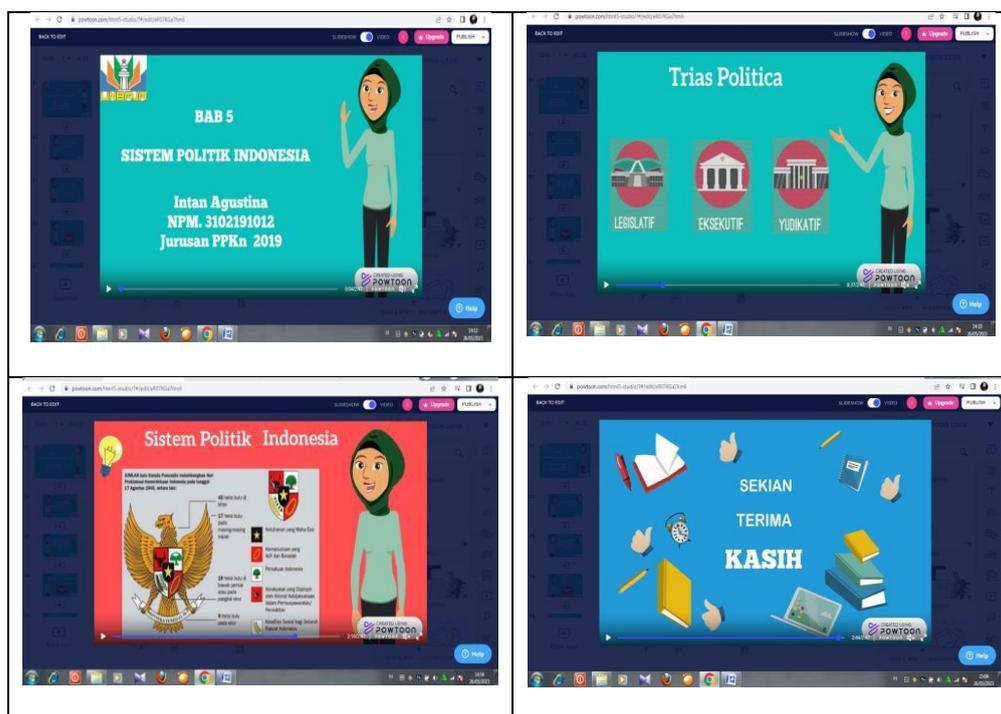
Media pembelajaran yang umum digunakan oleh para guru biasanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku lks atau buku paket yang sudah jadi, hal tersebut menyebabkan para guru kurang kreatif untuk

mengembangkan materi ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas. Pengembangan Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang dapat dijadikan sebagai solusi agar pembelajaran dikelas dapat memancing stimulus siswa pada saat proses pembelajaran pada materi Sistem Politik Indonesia, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Desain

awal produk media pembelajaran berbasis video animasi:

- a. Media penyimpanan: Harddisk
- b. Ukuran : 1 GB
- c. Banyak Halaman : 10
- d. Jenis Huruf : Times New Roman
- e. Materi : Sistem Politik Indonesia

Gambar 1 Desain Awal Bagian Depan



Sumber: Website Powtoon

Pada model pengembangan yang peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu menurut *Borg & Gall* yang dimana memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti melakukan tahap awal yaitu melakukan survei atau penelitian yang didasari permasalahan yang terjadi di SMK Nur El Falah Kabupaten Serang seperti:

- a. Ketika guru masuk kelas, siswa masih terlihat bermain, mengobrol dengan

temannya, dan belum mempersiapkan alat-alat untuk belajar.

- b. Ketika dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru.
- c. Siswa kurang memahami materi yang guru jelaskan.
- d. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku lks/paket.
- e. Kurangnya fasilitas proyektor, yang dimana ada bisa dipinjam namun harus bergantian dengan kelas lain.

Adapun potensi yang dikembangkan dan dapat dimanfaatkan melalui pengembangan media pembelajaran yakni adanya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru yang dapat memanfaatkan teknologi digital berupa media pembelajaran berbasis video animasi.

Melakukan perencanaan

Setelah mengetahui permasalahan, maka perencanaan yang akan dilakukan selanjutnya yaitu melakukan observasi atau penelitian kembali dengan mengumpulkan data atau informasi yang didapatkan oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa menjadi sarana evaluasi bagi peneliti pada proses pengembangan produk dan menjadi sumber perencanaan ini peneliti berencana untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital animasi. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi didalam kelas agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Pengembangan bentuk awal produk

Pada tahapan desain produk yang akan dihasilkan dan melakukan penambahan materi pada buku paket atau lks yang ada untuk dimasukkan kedalam produk tersebut. media pembelajaran yang disusun berdasarkan buku paket/lks. Setiap materi dalam media pembelajaran ini menampilkan ilustrasi gambar 3 dimensi sehingga mampu memperjelas penyampaian materi dan dapat memberikan ketertarikan untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Adapun latihan soal yang digunakan pada media pembelajaran ini mencakup dalam

kehidupan nyata. Desain produk awal media pembelajaran berbasis video animasi gambaran umum dari media pembelajaran dapat terlihat pada bagian dibawah ini:

- a. Media penyimpanan: Harddisk
- b. Ukuran : 1 GB
- c. Banyak Halaman : 10
- d. Jenis Huruf : Times New Roman
- e. Materi : Sistem Politik Indonesia

Uji coba awal lapangan

Pada uji coba awal tahap lapangan yang dilakukan peneliti kepada para siswa. Setelah dilakukan pengembangan pada awal produk media pembelajaran berbasis video animasi. Kemudian tahap selanjutnya adalah uji skala terbatas terhadap pengguna produk utama yaitu kepada 21 siswa dan 1 orang guru dari SMK Nur El Falah Kabupaten Serang. Teknik sampling yang digunakan menggunakan *simple random sampling*, karena peneliti ini menganggap bahwa seseorang atau informasi tersebut memiliki informasi bagi penelitian. Hal tersebut disebabkan melihat kemampuan anak terhadap media pembelajaran yang akan di uji cobakan. Peneliti memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempelajari media pembelajaran agar siswa dapat memahami, mempelajari dan mendiskusikan isi media pembelajaran secara mandiri dan bersama-sama. Setelah para siswa sudah terlihat memahami seluruh isi yang terdapat dalam media pembelajaran, kemudian peneliti memberikan dua *draft* yaitu angket tertutup dan terbuka.

Gambar 2 Melakukan Uji Coba Terbatas



Sumber: Dokumentasi Foto Siswa X TBSM SMK Nur El Falah Kabupaten Serang.

Melakukan revisi pada produk utama

Pada tahap revisi produk peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan hasil uji para ahli yang telah di validasi pada tahap awal, dan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan beberapa kali sesuai hasil dari arahan serta evaluasi dari pihak validator/ para uji ahli, yang dimana penilaian dan revisi pada produk utama yaitu sebagai berikut:

Hasil Uji Ahli Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Dapat dilihat bahwa keseluruhan aspek yang diukur berada pada tahapan kategori sangat layak. dengan presentase akhir sebesar 84%. Penilaian ini pun mendapatkan beberapa hal dan perbaikan yang mampu menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi.

Hasil Sesudah Revisi Angket Ahli Pendidikan PPKn

Dapat dilihat bahwa keseluruhan aspek yang diukur berada pada tahapan dengan presentase akhir sebesar 96%. Penilaian ini pun mendapatkan beberapa hal dan perbaikan yang mampu menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi.

Hasil Uji Ahli Materi PPKn

Dapat dilihat bahwa keseluruhan aspek yang diukur berada pada tahapan dengan presentase akhir sebesar 84%. Penguji merupakan guru PPKn SMK Nur El Falah Kabupaten Serang. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah di kembangkan sudah bagus secara keseluruhan.

Hasil Uji Ahli Media atau Desain

Dapat dilihat bahwa keseluruhan aspek yang diukur berada pada tahapan dengan presentase akhir sebesar 96%. Beliau berkomentar bahwa desain dan ilustrasi animasi yang digunakan sudah cukup bagus. Penguji merupakan seorang mahasiswa Universitas Banten Jaya jurusan Teknik Informatika dan memahami konsep pembuatan media pembelajaran.

Angket Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi (Angket Terbuka)

Dapat terlihat bahwa 95,23% dari siswa berpendapat jelas & menarik dengan rata-rata alasan animasi yang sudah digunakan sudah cukup sesuai dan sangat menarik, sehingga membuat keingintahuan siswa untuk memahami materi sistem politik indonesia. Sedangkan 4,76% dari siswa

berpendapat kurang jelas tetapi menarik dengan rata-rata alasan animasi yang digunakan ini kurang jelas akan tetapi menarik dengan alasan kurang menyukai dari karakternya. Namun dari keseluruhan pendapat siswa sebagian besar menunjukkan rata-rata baik.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas X TBSM Di SMK Nur El Falah Kabupaten Serang

Kegiatan pembelajaran dikelas perlu adanya peran media pembelajaran yang dapat dikatakan memiliki peran yang sangat penting dan diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi dan diterima oleh siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Munadi dalam (Nurdyansyah, 2019) mendefinisikan media pembelajaran bahwa, "Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa peran media pembelajaran pada saat proses belajar dikelas memiliki nilai yang penting. Dari hasil identifikasi permasalahan yang dianalisis oleh peneliti ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran disekolah yaitu sebagai berikut:

a. Minat belajar siswa yang rendah karena penggunaan bahan ajar menggunakan buku cetak saja. Siswa terlihat kurang bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan ketidakpahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh Guru, sehingga

siswa lebih bersemangat dalam menerima umpan balik maka dikatakan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Siswa kurang memahami materi pelajaran apabila tidak disertai dengan penjelasan yang jelas berupa video dengan gambar yang menarik pada kegiatan proses. Proses pembelajaran dengan Teknik yang masih dikatakan kurang inovasi atau masih menggunakan media ajar konvensional dapat mengakibatkan siswa kurang responsive dalam proses pembelajaran dan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran PPKn akan menurun,
- c. Pada dasarnya Guru mempunyai keterbatasan salah satunya dalam pengoperasian media yang menggunakan inovasi berbasis teknologi. Peneliti juga mengkaji terdapat beberapa keterbatasan dan kelemahan guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton sehingga membuat siswa merasa bosan.
- d. Pengembangan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan bahwa dalam hal ini mampu meningkatkan pemahaman siswa pada saat belajar dikelas khususnya pada materi Sistem Politik Indonesia pada Siswa Kelas X TBSM Di SMK Nur El Falah Kabupaten Serang. Dari hasil pengamatan bahwa siswa terlihat adanya perubahan dalam pola proses pembelajaran sehingga siswa dikatakan menjadi lebih kritis dalam mata pelajaran PPKn, sebelumnya banyak siswa yang merespon mata pelajaran PPKn yang jenuh dan membosankan dengan media pembelajaran yang monoton sehingga tidak ada semangat dan motivasi belajar pada siswa akan

tetapi setelah adanya upaya dari peneliti dan guru mata pelajaran untuk dapat menyikapi hal tersebut sehingga siswa yang pada akhirnya kurang termotivasi kini pada saat proses pembelajaran respon siswa pada tingkat pemahaman meningkat dalam pelajaran PPKn.

- e. Hasil uji coba terbatas setelah menggunakan media pembelajaran Uji coba terbatas dilakukan terhadap 21 orang siswa SMK Nur El Falah Kabupaten Serang telah menunjukkan bahwa angket tertutup menghasilkan persentase sebesar 96,30% dapat dikatakan bahwa bahan ajar tersebut dapat dikategorikan sangat baik. Ilustrasi karakter pada video pembelajaran membuat siswa semakin tertarik dengan konsep PPKn pada kehidupan sehari-hari. Pada pengembangan media pembelajaran ini peneliti berfokus pada materi yang digunakan yaitu mengenai Sistem Politik Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakter pendukung agar terlihat lebih nyata, terdapat balon teks yang berisi materi dan diakhir video terdapat soal evaluasi untuk siswa. Beberapa hal yang menjadi kesulitan peneliti pada saat proses pengembangan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Keterbatasan kemampuan peneliti pada saat membuat video animasi dalam jangka waktu yang cepat, sehingga proses pengeditan video dirasa kurang maksimal.
- 2) Sulitnya proses ekspor karena jika jaringan tidak ada maka video animasi dari powtoon tidak bisa di edit maupun download, kemudian video animasi disave dalam bentuk Mp4.

Media pembelajaran berbasis Video Animasi dalam meningkatkan pemahaman belajar

- a. Media penyimpanan: Harddisk
- b. Ukuran : 1 GB
- c. Banyak Halaman : 10
- d. Jenis Huruf : Times New Roman
- e. Materi : Sistem Politik Indonesia

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video animasi memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media Pembelajaran ini dikembangkan berawal dari kurangnya pemahaman siswa ketika menyimak materi didalam kelas yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional, beberapa siswa merasa jenuh dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menggunakan papan tulis dan spidol saja, kurangnya konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung.

Bagaimana hasil pemahaman siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pemahaman Belajar Materi Sistem Politik Indonesia Siswa Kelas X TBSM Di SMK Nur El Falah Kabupaten Serang yang telah dikembangkan

Dalam permasalahan diatas, pemahaman siswa terhadap pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang berbasis video animasi sangat membantu guru dalam penyampaian materi dikelas dapat dengan mudah dipahami dan lebih menarik dari media ajar pada umumnya yang relative biasa saja. Sehingga siswa menjadi lebih aktif berinteraksi saat proses pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan

penyampaian materi menggunakan buku paket/lks saja.

Menurut Sudijono (2012) dalam (Nur Azizah, Moh. Zmaroni, 2022) mengemukakan bahwa, "Pemahaman dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui atau diingat (h.50). Pemahaman berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, seseorang dapat dikatakan paham terhadap sesuatu bila orang tersebut mampu menjelaskan hal tersebut dengan menggunakan kata-kata sendiri." Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif maka hal tersebut dapat berpengaruh pada tingkat pemahan siswa dikelas.

Dari hasil identifikasi permasalahan yang dianalisis oleh peneliti dibawah ini adalah hal yang berpenrauh pada saat pembelajaran berlangsung diantaranya:

- a. Kurang memadainya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran dikelas Seperti minimnya infokus dan spidol ditiap kelas. Faktor tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran dikelas.
- b. Metode konvensional yang hanya terfokus dengan penjelasan guru saja mengakibatkan suasana pembelajaran

tidak menyenangkan dan bahkan berimbas pada siswa yang kurang aktif pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung di lakukan hanya satu arah dengan menggunakan media ajar seadanya dalam pelaksanaannya.

Kesimpulan

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, materi dari buku lks atau buku paket Saat proses pembelajaran berlangsung peneliti juga mengkaji terdapat beberapa keterbatasan dan kelemahan guru dalam menyampaikan materi, yang diambil dari buku lks atau buku paket. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton sehingga membuat siswa merasa bosan. Dalam permasalahan diatas, pemahaman siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi sangat positif. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, siswa menjadi lebih aktif berinteraksi saat proses pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan penyampaian materi menggunakan buku paket/lks saja. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi juga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa saat pembelajaran berlangsung dalam kelas.

Referensi

- Amir Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development..* Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Islamia, N. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis keterampilan berpikir kritis sebagai bahan ajar mata pelajaran biologi skripsi. *Skripsi Biologi*, 4(1), 4.
- Marlina.L, A. . U. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Ppkn Digital Interaktif Berbasis Aplikasi Flip Builder Terhadap Pembentukan Civic Skill*. 34(2).
- Muhammad Khoir Hamdi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran ELearning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* Volume 9, No. 1 Januari.
- Nurdyansyah, S.Pd., M. P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (Ed.)).
- Nur Azizah, Moh. Zmaroni, R. R. G. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Mi Hidayaturrohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 79.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- U.-U. R., & 2002, N. 18 T. (2019). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wulandari, Y., & Saud, S. (2021). Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Journal Of Language And Literature*, 2(1), 1–8.

Biarkan halaman ini tetap ada

[halaman ini sengaja dikosongkan]