



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ditha Tiara<sup>1</sup> Sutarini<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Korespondensi penulis: [dithatiara@umnaw.ac.id](mailto:dithatiara@umnaw.ac.id)<sup>1</sup> [sutarini@umnaw.ac.id](mailto:sutarini@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** *This study aims to analyze student responses, validity and effectiveness of the development of interactive learning media in the form of animated videos assisted by Filmora application in learning fractions of grade V elementary school students. This research uses the learning device development model suggested by S.Thiagarajan, namely the 4d model (Define, Design, Develop and Disseminate). The instruments used in this research are validation questionnaire, needs and test sheets. From the results of student responses, it is known that students really like and are interested in interactive learning media in the form of animated videos aided by the Filmora application that researchers develop, it can be seen from the student response which shows an average of 83.5% with the criteria "very good. Furthermore, the validity and effectiveness of the product were carried out, involving learning practitioners, material experts, interactive media and students to conduct pretests and posttests. The result of the validity is that the media is very valid with a validity percentage of 87.6% and a category of "very valid" and only requires minor revisions. Finally, the effectiveness test was conducted to determine the effectiveness of the product developed by conducting pretests and posttests, and the result was that interactive learning media in the form of animated videos assisted by the Filmora application in learning fractions of grade V elementary school students were effective in improving student learning outcomes, it was seen from the increase in student scores before and after using interactive learning media.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Filmora, Fractions.*

**Abstrak.** Penelitian ini bermaksud menganalisis respon siswa, kevalidan serta keefektifan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang disarankan oleh S.Thiagarajan yaitu model 4d (Define, Design, Develop dan Disseminate). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi, kebutuhan dan lembar tes. Dari hasil respon siswa diketahui bahwa siswa sangat suka dan tertarik akan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora yang peneliti kembangkan, hal itu tampak dari respon siswa yang mana menunjukkan rerata 83,5% dengan kriteria "sangat baik. Selanjutnya dilakukan kevalidan dan keefektifan produk, yang melibatkan praktisi pembelajaran, ahli materi, media interaktif dan siswa untuk dilakukan pretes dan posttes. Hasil dari kevalidan adalah media tersebut sangat valid dengan persentase kevalidan 87,6% dan kategori "sangat valid" dan hanya memerlukan sedikit revisi. Terakhir dilakukan tes keefektifan guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dengan

melakukan pretes dan posttest, dan hasilnya adalah media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal itu tampak dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif..

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Filmora, Pecahan

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan hak yang diberikan kepada seluruh warga Indonesia. Pemerintah Indonesia telah memberikan kemudahan kepada semua anak bangsa melalui program wajib belajar dua belas tahun. Oleh karena itu, kita harus memanfaatkan program pemerintah ini dengan sebaik-baiknya, salah satunya dengan belajar secara sungguh-sungguh. Keberhasilan pendidikan dapat dikatakan tercapai ketika tujuan pendidikan terpenuhi. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Sadiman (2018), tujuan pendidikan menuntut siswa untuk menjadi individu yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Saat ini, kurikulum yang sedang berlaku menggunakan pendekatan kemampuan berpikir tingkat tinggi ini, yang masih relatif baru di Indonesia. Hal ini menyebabkan beberapa siswa awalnya memahami penjelasan dan contoh soal dari guru, namun mengalami kesulitan ketika diberikan soal yang berbeda. Kesulitan ini sering dialami siswa dalam mata pelajaran Matematika, terutama pada materi pecahan. Seringkali, siswa mengeluhkan kesulitan dalam mempelajari matematika, terutama dalam materi pecahan. Banyak siswa yang mendapatkan nilai matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jika membahas pembelajaran matematika, masih terdapat banyak sumber permasalahan yang perlu diperhatikan.

Menurut Rochimah (2019), masalah dalam pembelajaran bisa berasal dari peserta didik, pendidik, kurikulum, materi ajar/matematika, dan strategi/model pembelajaran itu

sendiri. Dengan kata lain, semua aspek memiliki dampak dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan. Pelajaran matematika diajarkan di setiap tingkat pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mendukung perbaikan dalam pembelajaran matematika, terutama di tingkat sekolah dasar yang perlu lebih diperdalam. Jika sejak kecil seorang anak tidak memiliki minat pada pelajaran matematika, maka dia akan mengalami kesulitan di tingkat yang lebih tinggi. Siswa sering merasa kesulitan dalam pelajaran matematika ini dan hal ini berdampak negatif pada minat belajar mereka. Selain itu, peran guru juga sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru adalah komponen pendidikan yang berinteraksi langsung dengan siswa. Salah satu hal penting yang harus dilakukan agar pembelajaran berhasil adalah guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa dapat fokus dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Arsyad (2020) melakukan studi tentang penggunaan media dalam pembelajaran dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif bagi peserta didik dan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan dapat membuat mereka lebih aktif. Namun, kenyataannya, masih banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif dan masih mengandalkan papan tulis sebagai media utama. Meskipun ada beberapa guru yang telah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi, namun video tersebut hanya berisi narasi (teks) dan suara tanpa elemen tambahan yang unik dan menarik seperti musik, animasi, contoh soal dan pembahasan, serta evaluasi yang dapat membuat media tersebut menjadi interaktif dan menarik. Salah satu contoh adalah di Sekolah Dasar Negeri 105365 Lubuk Bayas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dan guru dalam proses belajar di kelas.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa SD Negeri 105365 Lubuk Bayas telah memiliki fasilitas yang memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut belum

dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru, karena hanya sebagian dari mereka yang sering menggunakan fasilitas tersebut dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan semangat belajar siswa. Padahal, perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Dalam konteks di atas, peneliti berpendapat bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti pengembangan media pembelajaran interaktif dalam bentuk video animasi dengan bantuan aplikasi Filmora. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dan oleh karena itu, kolaborasi antara bidang IT dan pendidikan sangat penting agar pendidikan dapat berkembang lebih maju. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk memberikan saran dengan mengajukan judul skripsi yang berkaitan dengan IT (Informasi dan Teknologi), di mana penelitian ini akan menjadi salah satu bentuk kolaborasi antara dunia pendidikan dan IT. Judul penelitian yang diusulkan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi dengan Bantuan Aplikasi Filmora pada Pembelajaran Pecahan untuk Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Media memiliki arti harfiah "tengah," "perantara," atau "pengantar" dalam bahasa Latin. Menurut Azhar (2017), media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat berarti (1) alat; (2) alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak, seperti orang, golongan, dan sebagainya; (4) perantara; penghubung. Ada juga pendapat

lain yang mengemukakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi (Wina, 2019:57). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima informasi. Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Beberapa ahli memberikan pendapatnya dalam konteks ini. Arif (2018) menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Proses belajar-mengajar tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus.

Sementara itu, menurut Azhar (2017), media pembelajaran adalah bagian yang memiliki batasan yang dikemukakan oleh para ahli dalam pemahaman media. Sebagai contoh, AECT (Assosiation for Education Communication and Technology) memberikan batasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh orang untuk menyampaikan pesan atau informasi (Atinah, 2018). Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran mencakup berbagai jenis komponen yang membantu mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Menurut Arif (2018), media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat lunak, aplikasi, atau platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki berbagai keuntungan, seperti meningkatkan keterampilan teknologi siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, memotivasi siswa untuk belajar, serta memperkuat pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif perlu seimbang dengan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa.

### **Video Animasi**

Animasi adalah istilah yang berasal dari bahasa Latin, yaitu "anima" yang berarti "hidup" dan "animare" yang berarti " meniupkan hidup ke dalam". Istilah ini kemudian dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi "Animate" yang berarti "memberi

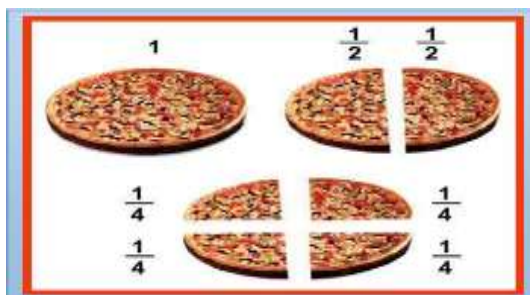
hidup" atau "Animation" yang berarti "ilusi gerakan" atau "hidup". Secara umum, animasi mengacu pada pembuatan film kartun atau ilusi gerakan. Menurut Ranang (2020), animasi adalah cara televisi yang menggunakan rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak bergerak saat ditampilkan di layar. Sedangkan menurut Leli (2019), animasi adalah proses membuat gambar-gambar bergerak atau hidup dari gambar-gambar diam dengan teknik stop motion sehingga saat diproyeksikan di layar, gambar tersebut tampak hidup atau bergerak.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki manfaat positif dan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari berbagai konsep, fakta, dan prinsip yang terkait dengan materi pelajaran yang luas. Menurut Ketut (2018), media animasi merupakan penggabungan berbagai unsur media seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya, sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Selain itu, media animasi juga dapat mengakomodasi peserta didik dengan tipe pembelajaran visual, kinestetik, dan auditori. Media animasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas dengan lancar. Animasi merupakan gambar atau grafik yang awalnya diam, tetapi dengan efek yang ditambahkan, tampak seolah-olah bergerak. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan persepsi peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

### **Pecahan**

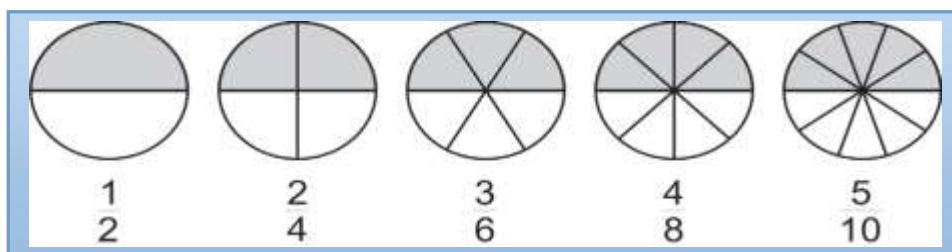
Menurut Wina (2019), definisi pecahan adalah suatu bilangan yang mengindikasikan bagian dari suatu keseluruhan yang terbagi menjadi beberapa bagian yang memiliki ukuran yang sama. Pecahan biasanya dituliskan dalam bentuk pembilang dan penyebut yang dipisahkan oleh tanda garis miring (/) atau tanda titik (.), yang menunjukkan operasi pembagian. Pembilang merupakan angka yang berada di atas garis miring atau titik, sementara penyebut adalah angka yang berada di bawah garis miring atau titik (Azhar, 2017). Pecahan juga dapat ditulis dalam bentuk desimal atau persen. Pecahan umumnya digunakan dalam matematika untuk menghitung pecahan dari sebuah objek atau untuk merepresentasikan angka pecahan dalam bentuk yang

lebih mudah dipahami. Untuk lebih memahami pengertian pecahan, perhatikan gambar berikut



Gambar 2.1 Potongan Pizza

1 buah pizza dipotong menjadi empat bagian. Setiap bagian yang telah dipotong menunjukkan  $\frac{1}{4}$  bagian.



Gambar

2.2 Bagian-Bagian Pecahan

Pada gambar di atas, bagian gambar yang diarsir menunjukkan nilai pecahannya. Pecahan terbentuk ketika sebuah benda dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Bagian-bagian tersebut mempunyai nilai pecahan masing-masing.

## METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2017:18), metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Sadiman (2018), yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Berdasarkan definisi pengembangan yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan atau Research & Development (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan

produk tersebut. Model pengembangan ini melibatkan penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.

Dalam penelitian ini, subjek terdiri dari validator media interaktif, siswa, dan praktisi (guru) kelas V di Sekolah Dasar Negeri 105365 Lubuk Bayas yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, keefektifan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berupa video animasi yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Filmora. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian dilaksanakan di SDN 105365 Lubuk Bayas pada kelas V dan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran matematika pada tahun 2023.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D, yang merupakan salah satu model yang diusulkan oleh S. Thiagarajan (1974). Model 4D digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora untuk pembelajaran pecahan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar. Model ini merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Terdapat empat tahap dalam model 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate (Penyebaran).

1. Tahap Define, melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pembentukan kerangka konseptual untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Analisis kebutuhan siswa, guru, dan materi pembelajaran pecahan pada kelas V Sekolah Dasar juga dilakukan pada tahap ini.
2. Tahap Design, melibatkan perencanaan rinci mengenai struktur dan isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan media pembelajaran meliputi penggunaan video yang relevan dan penentuan format video animasi dengan bantuan aplikasi Filmora. Aspek interaktif juga dipertimbangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Tahap Develop, melibatkan proses pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Filmora. Peneliti membuat storyboard, merekam atau mengambil gambar-



gambar yang diperlukan, melakukan pengeditan, dan menggabungkan elemen-elemen tersebut menjadi video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Uji coba dan perbaikan dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, dilakukan uji kelayakan dan validasi oleh ahli media interaktif serta ahli pembelajaran (guru kelas). Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran interaktif sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, produk akan direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan desain serta ahli praktisi pembelajaran.

4. Tahap Disseminate, melibatkan implementasi media pembelajaran pada pembelajaran pecahan di kelas V Sekolah Dasar. Peneliti melakukan evaluasi terhadap respons siswa terhadap media pembelajaran ini, yang dapat dilakukan melalui kuesioner atau tes untuk mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pecahan.

Dengan menggunakan model 4D, diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora dapat membantu siswa kelas V Sekolah Dasar dalam memahami konsep-konsep pecahan secara lebih baik dan menyenangkan. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Validasi produk oleh ahli:

Kevalidan produk pada penelitian ini berdasarkan hasil validasi ahli media interaktif dan praktisi. Adapun rumus untuk menghitung kevalidannya adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Skor rata-rata penilaian ahli

$\sum x$ : Jumlah skor

$N$ : Jumlah butir/sub komponen

- b. Respon siswa

Analisis respon siswa diperoleh dari hasil penyebaran angket yang diisi oleh siswa, setelah media diuji cobakan.

- 1) Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran yang diuji cobakan dengan menggunakan rumus.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Skor rata-rata respon siswa

$\sum x$ : Jumlah skor

$N$ : Jumlah butir/sub komponen

- 2) Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 4. Berdasarkan ketentuan tersebut, diketahui bahwa hasil perhitunganskala 4 sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Konversi respon siswa dengan skala 4

Presentase (%)	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	Sangat Baik
$50 \leq x < 75$	Baik
$25 \leq x < 50$	Kurang Baik
$0 \leq x < 25$	Sangat Kurang Baik

(Sadiman, 2018)

c. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil dari skor penilaian ahli materi dan media interaktif serta praktisi kemudian di reratakan dan dikonversi guna menentukan kevalidan produk yang dihasilkan. Interpretasi skor kevalidan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	Sangat Valid
$50 \leq x < 75$	Valid
$25 \leq x < 50$	Kurang Valid
$0 \leq x < 25$	Sangat Kurang Valid

(Sadiman, 2018)

d. Keefektivan

Pengukuran keefektivan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora dilakukan dengan kegiatan pretest-posttest. Hasil pre dan post tes diukur menggunakan rumus gain standarisasi, adapun rumusnya sebagai berikut

$$Gain (g) = \frac{\text{rerata skor posttes} - \text{rerata skor pretes}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretes}}$$

(Daryanto, 2020)

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 klasifikasi gain ternormalisasi

Koefisien ternormalisasi	Klasifikasi
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

(Daryanto, 2020)

Adapun kriteria pengambilan keputusan selaras akan rumus gain adalah:

1.  $H_0 : H_g < 0,3$  maka  $H_0$  diterima jika peningkatan hasil belajar kurang dari 0,3 (kategori sedang)
2.  $H_1 : H_g \geq 0,3$  maka  $H_1$  diterima jika peningkatan hasil belajar lebih dari satu atau sama dengan 0,3 (kategori sedang)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 105365 Lubuk Bayas dengan tujuan untuk mengevaluasi respons siswa, kevalidan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa video animasi menggunakan aplikasi Filmora dalam pembelajaran pecahan untuk siswa kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan menggunakan perangkat 4D (Four D Model) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Perangkat 4D terdiri dari empat tahap, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Adapun hasil penelitiannya yaitu:

#### 1. Respon Siswa

Penilaian angket respon siswa dilakukan dengan melakukan uji coba kelompok guna mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora yang telah dibuat. Uji coba kelompok dilakukan melalui pengisian angket respon siswa dengan skala penilaian 1 sampai 4. Uji coba kelompok dilakukan pada 19 orang siswa kelas V SD. Angket respon siswa memuat 4 indikator dengan 20 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil respon siswa, rata-rata skor penilaian angket respon siswa yang sudah dikonversikan sesuai pada tabel 3.1. Berdasarkan hasil konversi tersebut, diketahui bahwa respon siswa

terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar masuk ke dalam kriteria "Sangat Baik" dengan skor rata-rata 83,5%. Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti menarik dan membuat siswa senang untuk digunakan di dalam proses belajar.

## **2. Kevalidan dan Keefektifan**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran, guru kelas memberikan rerata nilai kevalidan sebesar 90,6% dengan kategori "sangat valid". Sementara itu, ahli materi memberikan rerata nilai kevalidan sebesar 79,7% dengan kategori "sangat valid", dan ahli media memberikan rerata nilai kevalidan sebesar 92,5% dengan kategori "sangat valid". Hasil akhir dari ketiga aspek kevalidan tersebut adalah sebesar 87,6% dengan kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan layak untuk diujicobakan di lapangan. Setelah mengetahui tingkat kevalidan produk, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk guna mengevaluasi tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Evaluasi keefektifan dilakukan melalui tes belajar yang akan dilakukan, dengan melakukan pretes dan posttes.

Setelah dilakukan pretes, hasil skor total pretes adalah 1.170 dengan rerata 61,5. Nilai ini masuk dalam kategori "cukup" dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebesar 75. Dari 19 siswa yang mengikuti pretes, hanya 3 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan sisanya, sebanyak 16 siswa, belum mencapai KKM. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora dan dilakukan posttes, didapatkan jumlah skor total posttes sebesar 1.570 dengan rerata 82,6. Nilai ini masuk dalam kategori "baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora memberikan perkembangan yang baik dan efektif dalam pengajaran di kelas. Dari 19 siswa yang mengikuti posttes, seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM. Terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai 90, sedangkan sisanya, sebanyak 14 siswa, mendapatkan nilai 80. Berdasarkan hasil uji gain, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar

Negeri 105365 Lubuk Bayas mengalami peningkatan pada kategori tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora. Skor awal sebelum penggunaan media pembelajaran adalah 1.170, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran skor meningkat menjadi 1.570. Terjadi peningkatan sebesar 20% dari skor awal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora efektif digunakan dalam pembelajaran pecahan di kelas V Sekolah Dasar Negeri. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan.

#### **Pembahasan**

Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan yang dikembangkan. Uji coba dilakukan terhadap 19 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 105365 Lubuk Bayas, dari 19 siswa yang memberikan respon tampak nilai reratanya yaitu 83,5% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan didalam proses belajar di kelas v pada pembelajaran pecahan dengan capaian 83,5% dan kriteria “sangat baik”.

Kemudian dilakukan uji validasi media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas v sekoalh dasar diperoleh berdasarkan penilaian validasi tim ahli yaitu praktisi pembelajaran , ahli materi dan media interaktif. Hasil penilaian praktisi kemudian dipakai untuk uji coba lapangan. Validator praktisi pembelajaran yaitu guru kelas v sekolah dasar ibu Leni Yusari, S.Pd. dan proses memvalidasi dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 105365 Lubuk Bayas, dari hasil kevalidan praktisi pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan diketahui bahwa rerata yang diperoleh adalah 90,6% dengan

kategori “sangat valid” serta tanpa revisi. Kemudian, validasi ahli materi yang dilakukan oleh ibu Hasanah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Musllim Nusantara Al-Washliyah Medan, dari hasil kevalidan materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan diketahui rerata kevalidannya 79,7% dengan kategori “sangat valid”, dengan sedikit revisi yaitu perbaiki ejaan dan sesuaikan dengan KBBI. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Muhammad Zulkifli Hsb, SE., M.Si., selaku dosen Universitas Musllim Nusantara Al-Washliyah Medan, dari hasil kevalidan media interaktif terhadap Universitas Musllim Nusantara Al-Washliyah Medan 92,5% dengan kategori “sangat valid” dengan sedikit revisi yaitu perbaiki tata letak dan penggunaan huruf dan dari hasil ketiga validasi tersebut didapat reratanya yaitu sebesar 87,6% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah mengetahui kevalidan dari pengembangan media pembelajaran interaktif, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba guna mengetahui keefektifan produk yang peneliti kembangkan. Keefektifan media pembelajaran berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora didapat dari hasil belajar siswa melalui pretes dan postes. Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal pecahan yang diberikan. Hasil yang diperoleh pada saat *pre-test* adalah 1.170 dengan rerata 61.5, nilai ini terkategori “cukup” dan belum memenuhi nilai KKM yaitu 75. Siswa yang lulus KKM pada saat *pre-test* sebanyak 3 siswa dan 16 siswa berada di bawah nilai minimum. Nilai tertinggi adalah 80 dan terendah adalah 40. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi filmora pada pembelajaran pecahan dan dilakukan *post-test* jumlah skor total siswa meningkat menjadi 1.570 dengan rata-rata 82.6 terkategori “baik”. Hasil belajar siswa saat *post-test* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang berada di bawah KKM dan ada 5 siswa yang mendapatkan nilai 90, dan sisanya 14 siswa mendapatkan nilai 80.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora pada pembelajaran pecahan, diperoleh beberapa kesimpulan seperti respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran tersebut sangat positif. Dalam uji coba lapangan yang melibatkan 19 siswa kelas V,

hasil menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan menyukai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Rerata nilai respon siswa mencapai 83,5% dengan kategori "sangat baik" dan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora telah melewati proses validasi oleh tim ahli, yaitu praktisi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 87,6% dan kategori "sangat valid". Hanya perlu dilakukan beberapa revisi kecil. Setelah validasi, dilakukan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan media pembelajaran tersebut. Uji coba dilakukan dengan memberikan pretes dan posttes kepada siswa, di mana mereka diminta untuk mengerjakan soal tentang pecahan. Hasil pretes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, hasil posttes menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tidak ada siswa yang berada di bawah KKM pada posttes, dan terjadi peningkatan skor rata-rata siswa sebesar 20%. Berdasarkan hasil pretes dan posttes tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk video animasi berbantuan aplikasi Filmora pada pembelajaran pecahan siswa kelas V sekolah dasar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media tersebut mampu membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik secara keseluruhan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Arif S. Sadiman . (2018), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Atinah, Sri. (2018). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Azhar, Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- I Ketut Resika Arthana Putu Mardiyasa Adi Saputra, I Made Agus Wirawan, *Film Animasi Pembelajaran Sistem Perencanaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016*, Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI),
- Leli, Achlina. Rurnama Suwardi. (2019). *Kamus Istilah Pertelevisian*, Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar*

- Pendidikan Nasional, M. (2010). Undang Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. \Ranang . (2020). Animasi Kartun dari Analog sampai Digital,. Jakarta: PT. Indeks
- Rochimah, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Sumberagung
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya, (2019). Media Komunikasi Pembelajaran .Jakarta: Kencana