

Pembuatan Video Animasi *Toontastic* Untuk Kelas IV MIS Darul Hikmah, Berfokus Pada Tema 8 Subtema 2

Making Toontastic Animation Videos for Class IV MIS Darul Hikmah, Focusing on Theme 8 Subtheme 2

Maisyaroh

Universitas Negeri Medan

mairsamaisa089@gmail.com

ABSTRAK

untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran video animasi *Toontastic* berbasis Kooperatif-STAD pada topik keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV MIS Darul Hikmah. Model penelitian menggunakan pendekatan 4D (*Four D Models*) yang mencakup pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak, dinilai oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Uji coba pada guru wali dan siswa kelas IV juga menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi *Toontastic* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah 14 siswa dari kelas IV MIS Darul Hikmah, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menggunakan video animasi berbasis *Toontastic* untuk tema 8 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas IV SD. Maka hasil uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan dengan persentasekor yang didapat adalah 85,71% termasuk kategori “sangat layak” karena termasuk kedalam kelas 81%-100%. Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi *Toontastic* pada materi keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari kelas IV Mis Darul Hikmah menyimpulkan bahwa peneliti berhasil menciptakan produk berupa video animasi *Toontastic* sebagai media pembelajaran yang mengikuti Model 4D (*Four D Model*) yang dianjurkan oleh Thiagarajan, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Kata Kunci: media , video , animasi , toontastic

Korespondensi:

Maisyaroh. Universitas Negeri Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221. Medan.mairsamaisa089@gmail.com

LATAR BELAKANG

Latar Belakang berisi mengenai latar dasar penelitian yang dilengkapi dengan 5 -6 paragraf yang menjelaskan latar belakang penelitian. Pada akhir tulisan dilengkapi dengan tujuan penelitian.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media tersebut adalah sumber informasi yang membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari materi baru dengan lebih baik. Media pembelajaran yang menarik juga dapat memberikan stimulus positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting dalam konteks pendidikan formal, karena media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, yang mendorong siswa untuk belajar secara optimal baik secara mandiri maupun dalam lingkungan kelas.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu contohnya adalah aplikasi pembuat video berbasis animasi bernama *Toontastic* yang populer di kalangan anak-anak, yang memungkinkan mereka untuk berpikir kreatif tanpa henti. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menekankan pada usaha untuk menciptakan atmosfer belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif meningkatkan berbagai aspek dirinya.

Pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan video animasi berbasis *Toontastic*, membuat siswa lebih fokus pada materi yang diajarkan oleh guru daripada metode ceramah konvensional. Penggunaan teknologi ini lebih efisien dalam menyampaikan materi di kelas karena lebih menarik perhatian siswa. Pengamatan di MIS DARUL HIKMAH

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan metode mengajar belum optimal, menyebabkan kebosanan dan kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran.

Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa kurangnya media penunjang dalam proses pembelajaran menyebabkan interaksi pembelajaran di kelas masih rendah, sehingga siswa kurang aktif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan pemahaman materi, serta membuat metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Research and Development (R&D), dengan tujuan untuk mengobservasi, menganalisis, dan mendeskripsikan data tentang pembuatan media video animasi pembelajaran pada dalam menjelaskan keragaman individu di sekolah kelas VI Mis Darul Hikmah, serta untuk mengevaluasi keefektifan penerapan media video animasi tersebut dalam proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan data yang ditemukan oleh peneliti dari lapangan.

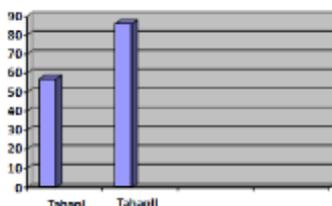
2. Sampel dan Populasi

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi Toontastic pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas IV MIS Darul Hikmah, dengan melibatkan 14 siswa, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

HASIL PENELITIAN

Subbab Hasil

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil dari angket, termasuk validasi dari ahli materi, validasi dari ahli media pembelajaran, respon guru, dan respon siswa. Penilaian penggunaan video animasi Toontastic untuk materi keberagaman karakteristik individu di sekolah layak atau tidak didasarkan pada kriteria interpretasi skor pada skala Likert. Hasil tersebut kemudian dikonversikan dengan tabel. Validasi pada tahap validasi ahli materi termasuk dalam kategori "sangat layak" karena masuk ke dalam interval skor 81-100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi dalam produk yang dikembangkan "sangat layak" dan dapat diuji coba kepada siswa kelas IV MIS Darul Hikmah.



PEMBAHASAN

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.
2. Video animasi adalah bentuk video yang menampilkan gambar, gerak, dan suara dari suatu benda, yang dapat memengaruhi orang yang menontonnya, termasuk dalam proses pembelajaran. Jika materi pelajaran dibuat dalam bentuk video animasi dan ditunjukkan kepada peserta didik, maka akan meningkatkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Toontastic adalah aplikasi untuk membuat video animasi. Dengan menggunakan aplikasi Toontastic, materi pelajaran akan lebih disukai oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Peneliti menghasilkan video animasi Toontastic sebagai media pembelajaran tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari kelas IV Mis Darul Hikmah. Produk ini dibuat menggunakan Model 4D yang direkomendasikan oleh Thiagarajan. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk ini sangat layak, dengan skor 86. Respon dari guru kelas IV juga positif, dengan skor 85,71%, sehingga video animasi Toontastic ini sangat direkomendasikan sebagai sumber pembelajaran.

REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Bahri, Z (2016). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka cipta
- Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Depdiknas. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ilmah Sarah. 2016. *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel*. Skripsi: Universitas PGRI Semarang.
- Kemendikbud. 2013. *Lampiran Permendikbud Nomor 81 A 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nureva, Wulandari Siska. 2019. *Pengaruh Model pembelajaran Course Review Horay (CRH) Terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Vol 4 No.1 Edisi Juni. 2019: STKIP Al Islam Tunas Bangsa. Indonesia.
- Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Sinektik Vol.2 No.2. 2019: Universitas PGRI, Semarang.
- Rohayu Dkk, 2021. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa*. Jurnal Vol V No.1 Edisi. 2021: Universitas Muhammadiyah. Surabaya.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta