

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE ANIMATE DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Febriyanti Utami¹⁾, Aren Frima²⁾, Andri Valen²⁾
Universitas PGRI Silampari
febriyantiutami20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Animate* dalam Pembelajaran IPA dengan Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V A SD Negeri 4 Lubuklinggau untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan model pengembangan 4D, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*). Subjeknya terdiri dari 25 peserta didik kelas V A SD Negeri 4 Lubuklinggau. Instrument yang digunakan untuk mengukur kualitas Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi lembar validasi dan angket kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kualitas Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Animate* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan skor rata-rata 3,65; (2) Kualitas Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Animate* dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan sangat praktis dengan persentasi 100%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Animate* dalam Pembelajaran IPA dengan Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V A SD Negeri 4 Lubuklinggau valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Animasi, *Adobe Animate*, IPA.

ABSTRACT

The research aimed to develop Adobe Animate-based Learning Media for the teaching of IPA on the Human Respiratory System to Grade V A students at SD Negeri 4 Lubuklinggau. The research used a research and development model with the 4D development of Pendefinisian (Define), Perencanaan (Design), Pengembangan (Develop), and Penyebaran (Disseminate). The research was carried out on 25 students from Grade V A SD Negeri 4 Lubuklinggau. The quality of the Adobe Animate-based Learning Media developed in the research was measured using a validation questionnaire, where the quality of the learning media was found to be valid with an average score of 3.65. In terms of practicality, the Adobe Animate-based Learning Media was considered very practical with a proportion of 100%. Based on the results, it can be concluded that the development of Adobe Animate-based Learning Media in the teaching of IPA with Material on Human Respiratory System to Grade V A SD Negara 4 Lubuklinggau is valid and very practical.

Keywords: *Adobe Animate, Learning Media, IPA.*

Journal of Elementary School (JOES)
Volume 6, Nomor 2, Desember 2023
e-ISSN : 2615-1448
p-ISSN : 2620-7338
DOI : <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7373>



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan harus tercapai sesuai dengan tujuan yang telah di buat. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah menciptakan berbagai kurikulum yang pernah diterapkan di Indonesia. Pada saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memusatkan pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran kurikulum 2013 atau sering di sebut sebagai pembelajaran tematik integratif artinya pembelajaran yang mengintegratifkan atau menggabungkan antar mata pelajaran yang satu dengan yang lain menjadi satu tema. Hal ini akan menjadi tantangan bagi seorang guru harus mampu untuk menjelaskan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan.

Menurut Fisher (Suparno, 2005), mengemukakan IPA sebagai kumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui proses pengamatan, sehingga tidak bisa lepas dari kegiatan observasi, dapat disimpulkan bahwa observasi dan eksperimen adalah kegiatan utama dalam mengajarkan IPA. Pengalaman belajar belajar dalam hal mengobservasi dan bereksperimen bagi siswa, akan memberikan dampak positif, belajar melalui pengalaman akan bertahan lebih lama dalam struktur kognitif siswa.

Menurut Astalini et al. (2018) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang dapat membawa peserta didiknya untuk berfikir serta bersikap ilmiah dalam kehidupan maupun lingkungan. Terkait dengan pembelajaran tematik, banyak kesulitan yang dihadapi guru untuk menyampaikan atau membuat perantara dalam pembelajaran tematik yaitu dari aspek menentukan model dan media yang menarik, mudah dipahami dan memunculkan semangat siswa yang akan di gunakan dalam menyampaikan materi tersebut. Pembelajaran tematik juga terdapat di dalamnya mata pelajaran IPA, pada penelitian ini penulis mengambil mata pelajaran IPA.

Pada pembelajaran ini guru di harapkan dapat menciptakan media yang menarik dan kreatif agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Guru juga memegang peran penting dalam proses pembelajaran, apakah pembelajaran itu dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah di buat baik oleh guru maupun oleh pemerintahan pendidikan. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tematik integratif ini maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru untuk menyampaikan tema yang ingin di sampaikan.

Anita (Suryani et al. 2019) menyatakan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Media yaitu pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk membuat pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar adalah membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik, karena dengan media pembelajaran yang menarik itu dapat menjadi suatu alat yang bisa kita gunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan yang kita telah kita buat. Dari beberapa wawancara yang telah penulis lakukan terhadap guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran, penulis mendapatkan fakta baru bahwa masih banyak guru

yang belum begitu kreatif dalam membuat media pembelajaran sehingga kelas yang diajar masih terasa membosankan dan peserta didik belum bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru, dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menggali mengenai media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk makalah.

Pembelajaran sistem multimedia merupakan pembelajaran yang mempermudah dalam memahami materi bagi siswa dikarenakan sistem multimedia *Adobe Animate* membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan. Sistematis pembelajaran multimedia interaktif adalah media atau alat pembelajaran yang biasanya menggunakan sistem informatika computer yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Proses belajar mengajar berpengaruh dalam penanaman konsep pelajaran terhadap Siswa. Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah media pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi Siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan menghindarkan siswa dari rasa mengantuk dan bosan pada saat proses belajar mengajar.

Guru sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Program *Adobe Animate* merupakan program paling fleksibel untuk keperluan pembuatan animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* diharapkan cocok membantu permasalahan pembelajaran Tematik.

Hal ini mengakibatkan siswa tidak leluasa dalam melakukan pembelajaran secara menyeluruh dan siswa mengalami kesulitan apabila menjelang penilaian akhir semester dikarenakan kurangnya pemahaman siswa yang hanya mengandalkan catatan serta latihan yang ada di buku tulis mereka. Ditambah lagi sekarang terjadi pandemi covid-19, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan waktu belajar sangat singkat, membuat proses belajar mengajar kekurangan waktu jika melakukan pembelajaran secara manual dengan menulis pada papan tulis.

Hasil dari wawancara yang dilakukan penulis terhadap guru kelas V A, Bapak Riandy Irawan, S.Pd., mengenai proses pembelajaran maupun sarana dan prasarana yang ada di SDN 04 Lubuklinggau. Beliau menjelaskan bahwa sekolah memiliki infokus yang jarang digunakan, karena kurangnya pengetahuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi. Beliau juga menjelaskan bahwa sebenarnya para guru hendak menggunakan infokus, namun kurangnya pengetahuan mengenai media ajar yang menggunakan teknologi mengakibatkan hal tersebut tidak terlaksana.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan penulis di SD Negeri 4 Lubuklinggau didapatkan beberapa permasalahan, yaitu alat laboratorium seperti tubuh manusia maupun organ dalam pada tubuh manusia terutama pada alat pernapasan manusia belum ada dan hanya menggunakan buku paket pembelajaran saja sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar IPA disebabkan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan penyampaian materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik.

Guru cenderung menggunakan media berupa buku paket, buku pendamping, dan lingkungan. Beliau juga menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode lama seperti ceramah, kelompok, dan penugasan dalam penyampaian materinya, dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

Hal tersebut memberikan tantangan baru bagi pendidik atau guru agar lebih kreatif dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik maupun sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran adalah *Adobe Animate*. Media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang didalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, suara, gambar, video, dan animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaannya dalam suatu pembelajaran.

Saputro (2018:3) menyatakan bahwa perusahaan *Adobe* telah mengembangkan perangkat lunak terbaru, yang diberi nama *Adobe Animate*, dimana nama sebelumnya adalah *Adobe Flash Professional*. *Professional* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, video animasi, media interaktif, membuat game, membuat aplikasi android, membuat website, dan sebagainya. *Adobe Animate* adalah perangkat lunak yang dapat bekerja seperti pendahulunya yaitu *Adobe Flash Professional*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini model pengembangan yang akan digunakan adalah model 4-D, menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa model pengembangan Four-D merupakan sebuah model yang disarankan oleh Thiagarajan dan Semmel pada tahun 1974. Model ini memiliki 4 tahapan dalam pengembangannya, yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*.

Tahapan pengembangan model 4-D menurut Thiagarajan (Kurniawan et al., 2017), dalam tahap ini berisi kegiatan analisis awal-akhir, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran, tahap *Design* (Perancangan), dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal, tahap *Develop* (Pengembangan), yaitu berisi kegiatan validasi ahli dan uji keterbacaan, dan tahap *Disseminate* (Penyebaran), yaitu tahap penyebarluasan. Kemudian tahapan ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran yang sudah diakui dan direvisi berdasarkan masukan para ahli, kegiatan pada tahap pengembangan terbagi dalam langkah-langkah berikut: (a) Validasi perangkat oleh para; (b) Simulasi; (c) Uji coba terbatas dengan siswa (Trianto, 2010).

Wawancara terstruktur dapat diartikan sebagai wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan syarat penulis atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang hendak didapatkan. Wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data, informasi, kritik dan juga saran mengenai kekurangan dalam melaksanakan merancang media pembelajaran *Adobe Animate* agar sesuai dengan situasi dan kondisi di SDN 04 Lubuklinggau di kelas Va. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas Va SDN 04 Lubuklinggau dimana penulis mengharapkan saran serta kritiknya mengenai *Adobe Animate* yang akan dikembangkan. Hamzah (2019) menyatakan dalam bukunya bahwa wawancara yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan pada objek penelitian,

Sejalan dengan itu, Sugiyono (2016) menyatakan bahwa wawancara dapat dilaksanakan dengan cara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilaksanakan dengan cara tatap muka maupun dengan menggunakan telepon.

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang telah mengetahui variable respondennya dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yaitu angket penilaian media berbasis Adobe Animate dan angket responden peserta didik terhadap produk yang dihasilkan, kemudian angket ini dapat diisi dengan mencentang (√) pada jawaban sesuai dengan pendapat atas pernyataan yang diajukan dalam angket tersebut. Angket penilaian pada media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* ini akan diberikan kepada dosen yang meliputi ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi sebagai alat ukur kevalidan dari produk yang akan dihasilkan, skor yang digunakan pada angket ini, yaitu 1,2,3 dan 4 dengan keterangan pada setiap angka 1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik) dan 4 (Sangat Baik). Pada angket kedua menggunakan angket respon peserta didik, angket ini diberikan pada saat proses belajar mengajar dengan bantuan produk yang dikembangkan telah dilaksanakan. Pada penelitian yang dilakukan pada tahap ini yaitu angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai aspek kepraktisan, baik dalam segi bahasa, materi, serta ketertarikan peserta didik terhadap produk yang dihasilkan, serta skor pada angket ini terdiri dari 0%-20% (Tidak Praktis), 21%-40% (Kurang Praktis), 41%-60% (Cukup Praktis), 61%-80% (Parktis) dan 81%-100% (Sangat Praktis).

Sugiyono (2016) menyatakan pendapatnya bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk *Adobe Animate* baik dalam aspek kevalidan maupun aspek kepraktisan. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* pada siswa kelas Va SDN 04 Lubuklinggau adalah teknik analisis validasi dan kepraktisan. Berikut ini uraian mengenai analisis data dalam aspek kevalidan maupun kepraktisan yaitu:

Analisis kevalidan diperoleh dengan menggunakan instrument validasi yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli media serta ahli materi yang dipergunakan untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan. Dalam analisis kevalidan penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Pedoman penskoran kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media serta ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Pedoman Penskoran Kevalidan

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Sugiyono, 2016)

Menghitung skor rata-rata keseluruhan aspek pada media pembelajaran berbasis *Adobe*

Animate dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek
 $\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek
 n = Banyaknya butir pertanyaan

Mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif dengan berpedoman dengan berpedoman pada tabel dibawah ini dan pada penelitian ini, skor minimal yang diperoleh adalah 1 sedangkan skor maksimal yang diperoleh adalah 4.

Tabel 2
Pedoman Perubahan Data Menjadi Kualitatif

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$x > 3,4$	Sangat Valid
$2,8 < x \leq 3,4$	Valid
$2,2 < x \leq 2,8$	Cukup Valid
$1,6 < x \leq 2,2$	Kurang Valid
$1,6 \leq x$	Tidak Valid

(Widoyoko, 2019)

Analisis kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* dilihat berdasarkan angket yang akan dijawab oleh peserta didik sebagai responden. Pedoman dalam menentukan kepraktisan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* yang dihasilkan berdasarkan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Pedoman Penskoran Kepraktisan

Skor	Kriteria
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Kurang Praktis
1	Sangat Kurang Praktis

(Sugiyono, 2016)

Menghitung skor keseluruhan aspek, penilaian angket respon guru dan siswa pada media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* dengan rumus berikut :

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

(Hidayat et al., 2017)

Mengubah skor rata-rata dari seluruh aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria atau pedoman dalam penilaian yang dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Kriteria Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Widoyoko, 2019)

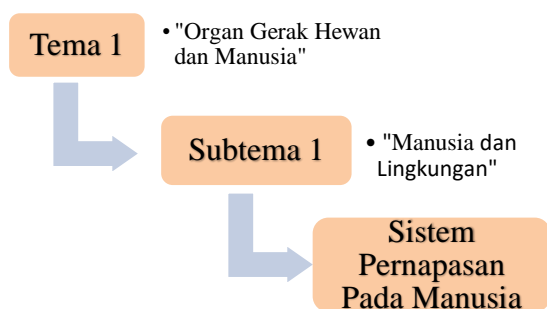
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia. Pengembangan *Adobe Animate* ini menggunakan model pengembangan 4D, yang mana pengembangan model ini memiliki tahapan antara lain: *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan) dan *Develop* (pengembangan) serta *Desseminate* (penyebaran). Tahap-tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* yang baik dan dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran. Tahap-tahapan tersebut yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran diuraikan pada penjelasan berikut ini :

Kegiatan analisis awal pada penelitian ini diawali ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas Va Bapak Riandi Irawan, S. Pd di SDN 4 Lubuklinggau. Berlandaskan hasil observasi dan wawancara tersebut powerpoint interaktif memberikan pengalaman berupa belajar secara mandiri, didalam video animasi ini peserta didik dapat belajar dengan focus dikarenakan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang tengah dipelajari.

Tahap analisis siswa ini diperoleh berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V (lima) yang telah memasuki tahap kerjasama. Hal ini mengakibatkan peserta didik lebih senang bekerja sama secara berkelompok, siswa atau peserta didik pada usia ini juga telah berfikir secara logis dan sistematis dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang berbantuan media video animasi berbasis *Adobe Animate* dalam media pembelajaran ini akan memberikan kemudahan baik untuk siswa maupun pendidik dalam melakukan proses pembelajaran terhadap peserta didik serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang tengah dilaksanakan.

Peta konsep pada materi sistem pernapasan pada manusia Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang menggambarkan isi dari media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan. Sistematika isi dari media pembelajaran ini dapat dilihat pada bagan berikut ini :



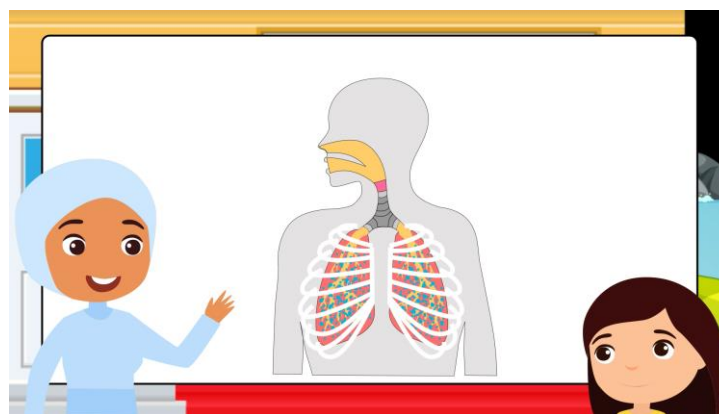
Gambar 1. Bagan Peta Konsep

Tahapan analisis tujuan pembelajaran berupa perumusan indicator yang berdasarkan penjabaran Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang terfokus pada materi sistem pernapasan pada manusia didalam tema tersebut. Tujuan yang akan dicapai setelah mempelajari materi sistem pernapasan manusia dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
KI dan KD Materi Sistem Peredaran Darah

KOMPETENSI INTI (KI)	KOMPETENSI DASAR (KD)
3.1.1 Menyebutkan macam gerak otot manusia	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
4.1.1 Membuat alat gerka manusia dari tanah liat.	4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan.

Tahap design atau yang lebih dikenal dengan tahap perancangan merupakan sebuah tahap yang akan menghasilkan sebuah *prototype Adobe Animate* yang akan dikembangkan atau perancangan produk awal.



Gambar 2. Prototype I Media Berbasis Adobe Animate

Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan angket dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Angket validasi diisi oleh ahli bahasa, ahli materi serta ahli media. Berikut ini uraian uji validasi pada media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate*.

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Lugas	12	10
2.	Komunikatif	4	4
3.	Dialogis dan Interaktif	4	4
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	12	10
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	24	22
Jumlah		56	50
Rata-rata		3,57	
Klasifikasi		Sangat Valid	

Tabel 7
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Kesesuaian Materi dengan KD	12	10
2.	Keakuratan Materi	16	15
3.	Kemuktahiran Materi	8	8
4.	Mendorong Keingintahuan	8	4
Jumlah		44	41
Rata-rata		3,72	
Klasifikasi		Sangat Valid	

Tabel 8
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Aspek Efek Media	20	20
2.	Aspek Kelayakan Tampilan	32	28
Jumlah		52	48
Rata-rata		3,69	
Klasifikasi		Valid	


Tabel 9
Hasil Akumulasi Penilaian Uji Validasi Para Ahli

Validator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor Yang Diperoleh	Skor Rata-rata Validator	Klasifikasi
Bahasa	14	50	3,57	Sangat Valid
Materi	11	41	3,72	Sangat Valid
Media	13	48	3,69	Valid
Jumlah	38	139	3,65	Sangat Valid

Tabel 10
Prototype II Media Berbasis Adobe Animate

Ahli	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Bahasa	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Materi	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi

Media	 <p>Penambahan judul materi, judul skripsi yang terkait dengan media pada penelitian ini beserta nama penulis.</p>	 <p>Setelah direvisi.</p>
Media	 <p>Tambahkan logo kurikulum 2013 dan logo Universitas PGRI Silampari. Penambahan <i>Credit Scene</i> dilakukan karena pada media awal tidak terdapat <i>Credit Scene</i>.</p>	 <p>Setelah direvisi.</p>
		 <p>Setelah direvisi.</p>

Ahli	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Penambahan biografi penulis pada media telah direvisi sesuai saran.	

Uji kepraktisan dilakukan dengan pengisian angket respon siswa oleh dua kelompok subjek uji coba, yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan pada media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate*, berikut ini uraian dari uji kepraktisan oleh subjek uji coba.

Tabel 11
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	6 orang	100%	Sangat Praktis
2	P2	6 orang	100%	Sangat Praktis
3	P3	6 orang	100%	Sangat Praktis
4	P4	6 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	6 orang	100%	Sangat Praktis
6	P6	6 orang	100%	Sangat Praktis
7	P7	6 orang	100%	Sangat Praktis
8	P8	6 orang	100%	Sangat Praktis
9	P9	6 orang	100%	Sangat Praktis
10	P10	6 orang	100%	Sangat Praktis
11	P11	6 orang	100%	Sangat Praktis
12	P12	6 orang	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata		100%	Sangat Praktis

Tabel 12
Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Testing*)

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	19 orang	100%	Sangat Praktis
2	P2	19 orang	100%	Sangat Praktis
3	P3	19 orang	100%	Sangat Praktis
4	P4	19 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	19 orang	100%	Sangat Praktis
6	P6	19 orang	100%	Sangat Praktis
7	P7	19 orang	100%	Sangat Praktis
8	P8	19 orang	100%	Sangat Praktis
9	P9	19 orang	100%	Sangat Praktis
10	P10	19 orang	100%	Sangat Praktis
11	P11	19 orang	100%	Sangat Praktis
12	P12	19 orang	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata		100%	Sangat Praktis

Tabel 13
Hasil dan Analisis Respon Guru

No	Pernyataan	Jawaban				Persentase	Keterangan
		4	3	2	1		
1	P1	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
2	P2	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
3	P3	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
4	P4	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
5	P5	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
6	P6	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
7	P7	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
8	P8	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
9	P9	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
10	P10	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
11	P11	1	0	0	0	100%	Sangat Praktis
Rata-rata						100%	Sangat Praktis

Tabel 14
Hasil Analisis Seluruh Uji Kepraktisan

No	Penilai	Butir Pernyataan	Skor	Persentase	Klasifikasi
2	6 Siswa	72	72	100%	Sangat Praktis
3	19 Siswa	228	228	100%	Sangat Praktis
Total		311	311	100%	Sangat Praktis

Tahap penyebarluasan yang dilakukan pada penelitian ini dibatasi pada penyebaran tingkat SD Negeri 4 Lubuklinggau.

SIMPULAN

Berlandaskan pada proses pengembangan serta hasil analisis data uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* pada materi sistem pernapasan pada manusia kelas VA SD Negeri 04 Lubuklinggau yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh kesimpulan yang didapat dari rumusan masalah, berikut; 1) Kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate*, yaitu berdasarkan dari hasil penilaian validasi dari para ahli terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* memiliki klasifikasi sangat valid hal ini terdapat pada penilaian ahli Bahasa, ahli Materi dan ahli Media. 2) Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan didapat berdasarkan pengisian angket respon siswa dan angket respon guru. Berdasarkan dari hasil uji kelompok kecil dan uji coba lapangan pada penelitian ini memiliki klasifikasi sangat praktis. Serta pada uji kepraktisan guru memperoleh klasifikasi sangat praktis, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Astalini, A., Kurniawan, D. A., Melsayanti, R., & Destianti, A. (2018). SIKAP TERHADAP MATA PELAJARAN IPA DI SMP se-KABUPATEN MUARO JAMBI. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 214. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i7>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hidayat, A., Irawan, I., Pahlawan, U., Tambusai, T., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2017). *PROBLEM SOLVING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN*. 1(2), 51–63.
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Nunuk Suryani , Achmad Setiawan, & A. P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Game Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2005). *Miskonsep dan Perubahan Konsep Pendidikan Fisika*. Grasindo.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. . (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.