



## MEDIA ANIMASI DUA DIMENSI PELAJARAN SBK MATERI MENGENAL KARYA KERAJINAN NUSANTARA

Rahayu Artika<sup>□</sup>, Atip Nurharini, Wahyuningsih.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2017

Disetujui Februari 2017

Dipublikasikan Maret 2017

*Keywords: learning media, pocket book, science learning result.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan keefektifan media Animasi Dua Dimensi mata pelajaran SBK sebagai media yang layak dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Kedunggading, SDN 1 Mojo, dan SDN 1 Ringinarum. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji validitas, Reliabilitas, Normalitas, Homogenitas, N-gain, dan t-Test. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, penilaian pakar ahli materi sebesar 94,23% (sangat layak) dan ahli media sebesar 92,85% (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketuntasan klasikal 29,57% menjadi 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Animasi Dua Dimensi Mata Pelajaran SBK Materi Mengenal Karya Kerajinan Nusantara di Kelas IV SD layak digunakan.

### Abstract

This research was intended to know the development, feasibility and effectiveness of two dimensions animation media for teaching SBK subject as the feasible media for improving cognitive learning achievement of the fourth grade level. To achieve this objective, this research used Research and Development method by involving the fourth grade students of State Elementary School (SDN) Kedunggading 1, SDN Mojo 1, and SDN Ringinarum 1. Further, the data collection techniques used were questionnaire, interview, documentation, observation, and test. The data collected were analyzed by using validity, reliability, normality, homogeneity, N-gain, and t-tests. The results showed that these media achieved 94.23% from material experts with very feasible criterion, and 92.85% from media experts with very feasible criterion. Also, the developed media could improve classical completeness from 29.57% to 100%. Therefore, it can be concluded that the two dimensions animation media in SBK subject learning with the topic of recognizing national handicraft works for the fourth grade students are feasible.

<sup>□</sup> Alamat korespondensi:  
Jl. Beringin Raya No.15 Wonosari Kampus Ngaliyan  
E-mail: [artikar085@gmail.com](mailto:artikar085@gmail.com)

## PENDAHULUAN

No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 20 menjelaskan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Penjelasan mengenai pembelajaran, dan peserta didik diuraikan lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah. Peraturan Pemerintah yang menjelaskan mengenai pembelajaran dan peserta didik adalah PP No. 32 Pasal 1 Ayat 19 dan 21, di dalam PP yang dimaksud menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sedangkan peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Proses interaksi yang baik antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Sumber belajar seperti yang dimuat dalam permendikbud nomor 22 tahun 2016 dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa alat

bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran seperti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal (Ahmad Susanto, 2016:262).

Di sekolah dasar pembelajaran seni budaya dan keterampilan meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan (Kristanto, 2014: 6). Dalam pembelajaran seni rupa, salah satu materi

yang diajarkan di sekolah dasar adalah mengenal karya kerajinan nusantara.

Pembelajaran seni rupa terdapat kegiatan mengapresiasi suatu karya seni kerajinan nusantara. Apresiasi dalam bidang pendidikan seni rupa dapat diterangkan sebagai pengenalan, pemahaman, penikmatan tepat terhadap unsur-unsur dan nilai-nilai seni yang terkandung dalam karya seni sehingga tumbuh kegairahan terhadapnya serta kenikmatan yang timbul sebagai akibat semua itu (Sobandi, 2008: 116-117).

Dalam pembelajaran SBK di SDN 01 Kedunggading masih menggunakan media sederhana yaitu media gambar, pernah beberapa kali menggunakan media audiovisual tetapi masih belum dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan keterbatasan media yang ada, akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk animasi dua dimensi. Media animasi dua dimensi merupakan media pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa. Animasi *stop motion* dibuat dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau *movie camera*. Media gambar animasi bisa terbuat dari, kertas, plastisin dan tanah liat. Stop motion dipilih sebagai media pembelajaran inovatif karena memiliki beberapa keunggulan seperti dalam pembuatannya tidak diperlukan biaya yang mahal sehingga semua guru dapat membuatnya dan peralatan yang diperlukan mudah dicari. Diharapkan dengan penggunaan media animasi dua dimensi dalam bentuk animasi stop motion dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara.

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pertama, penelitian

yang dilakukan Davi Kurniawan dalam Jurnal Universitas Sebelas Maret (2012) volume 03 no 5 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran batik menggunakan animasi multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya di SD N 1 Wonosobo”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan:

(1) Proses pengembangan media pembelajaran batik melalui animasi multimedia intraktif pada mata pelajaran seni budaya dapat dilakukan sesuai prosedur pengembangan mulai dari pemilihan materi, pengumpulan data, pembuatan media, sampai pengujian. Setelah dilakukan uji coba kelompok besar diperoleh data tertulis bahwa media masih harus mengalami revisi karena materi yang diberikan dianggap kurang, sehingga dilakukan revisi tahap akhir untuk mendapatkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kurang lengkapnya materi dikarenakan pengumpulan data berupa gambar dan video yang digunakan dalam media sebagian besar berasal dari internet. (2) Media pembelajaran animasi multimedia intraktif yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran batik pada mata pelajaran seni budaya, karena telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dengan hasil layak, dan telah dilakukan uji kelompok pada siswa, dengan hasil prosentase pencapaian 80% pada uji kelompok kecil dan pada uji kelompok besar sebanyak 79,4% yang menunjukkan media tersebut layak untuk diterapkan. Kedua, penelitian yang dilakukan Zulaikhah dalam Jurnal ilmu pendidikan dasar dan keislaman, vol. 4 No.3 Tahun 2013 dengan judul “Gambar Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa Media gambar animasi, dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah agar lebih kreatif dalam mengembangkan alat

peraga agar para murid menjadi senang belajar. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ayu Putri Martanti, W.Hardyanto, A.Sopyan, dalam Unnes Physics Education Journal 2013, *Volume 2 No. 2* dengan judul “Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA”. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan animasi dua dimensi berbasis *Java Scratch* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA pada materi teori kinetik gas. Hasil analisis respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan program dapat diterima dengan baik oleh siswa serta tingkat ketertarikan siswa ditunjukkan oleh skor rata-rata responden yang menyatakan setuju tentang penggunaan program. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Retno Pritasari tahun 2014, *Volume 02 No. 02* dengan judul “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan Pada siklus I nilai ketercapaian yang diperoleh sebesar 68,12 dan siklus II sebesar 84,06. Keterampilan menyimak cerita siswa juga meningkat. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa yang diperoleh sebesar 72,97% dan siklus II sebesar 97,29%. Kelim, penelitian yang dilakukan oleh Achmad Taufik Rizani dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 03 Tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp Negeri 1 Turi Lamongan”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan teknik pengumpulan data yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Fajar Hermono dan Fitro Nur Hakim dalam Indonesian Journal on Computer Science Vol. 10 No.2 tahun 2013

dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran IPA Bahasan Gerak Benda Kelas 3 SDN Dempelrejo”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan menambah minat belajar pada siswa, sehingga siswa dapat aktif dalam belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah. Ketujuh, penelitian yang dilakukan Yonas Meindra dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya vol.3 No.1 Tahun 2015 dengan judul “Perancangan Media Video Untuk Materi Pembelajaran Pencampuran Warna Di Kelas X SMA Negeri Kabuh” Berdasarkan hasil validasi, penilaian validator untuk lembar komponen materi menunjukkan kriteria sangat memahami dengan nilai 88 % dan aspek penyajian media menunjukkan kriteria cukup memahami dengan nilai 60 % hasil pengamatan aktivitas Guru menunjukkan total nilai rata-rata 88,88 % dan pengamatan aktivitas siswa menunjukkan nilai rata-rata 91,11 % . hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 91 %. Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh C Paul Newhouse, Jenny lane, dan Claire Brown dalam Australian Journal of Teacher Education vol. 32 no.3 tahun 2007 dengan judul “Reflecting On Teaching Practices Using Digital Video Representation In Teacher Education”.

Hasil penelitian berisi tentang persepsi siswa dan guru mengenai nilai menggunakan alat digital untuk menganalisis informasi berbasis video tentang praktik guru di kelas. Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Garry Hoban dan Wendy Nielsen dalam Teaching and Teacher Education vol.42 no.42 tahun 2014 dengan judul “ Creating narrated stop motion animation to explain science: The affordances of “slowmotion” for generating discussion”. Studi kasus ini

menyelidiki sifat dari diskusi yang dihasilkan ketika tiga preservice guru utama membuat animasi stop-motion yang diceritakan yang disebut "Slowmation" untuk menjelaskan konsep sains fase bulan. Analisis wacana diskusi selama konstruksi menunjukkan bahwa guru pra-jabatan mengajukan banyak pertanyaan, proposisi dan gagasan yang difasilitasi oleh empat tuntutan proses: (i) kebutuhan untuk memahami sains untuk menjelaskannya; (ii) membuat model; (iii) berhenti untuk memeriksa informasi; Dan (iv) berbagi pengalaman pribadi. Slowmation adalah cara sederhana untuk membuat animasi yang memiliki empat kemampuan untuk mempromosikan diskusi yang menghasilkan penalaran ilmiah. Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Suzie Pugh dalam MA in Education vol. 2 no.2 tahun 2013 dengan judul “ Stop Motion Animation as an Innovative Approach to Engagement and Collaboration in the Classroom” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemajuan era teknologi dan akses terhadap alat pembelajaran baru memerlukan integrasi teknologi kreatif ke dalam pendidikan.

Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan R&D dengan judul “Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Mata Pelajaran SBK Materi Mengenal Karya Kerajinan Nusantara Kelas IV SD N 1 Kedunggading Kendal”.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan menurut Sugiyono. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu yang bersifat menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi bagi kemajuan pendidikan. Strategi penelitian pengembangan menurut

Sugiyono (Sugiyono, 2015:409) yaitu Prosedur penelitian pengembangan media *Comic on Pop-up* materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebagai berikut:

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas IV SDN 1 Kedunggading sebanyak 21 siswa, dan siswa kelas IV SD N 1 Mojo sebanyak 17 siswa. Sedangkan untuk uji coba soal dilakukan di kelas IV SD N 1 Ringinarum sebanyak 28 siswa. Siswa dijadikan subjek saat peneliti menganalisis kebutuhan media animasi dua dimensi, uji coba soal, uji coba produk (skala kecil), dan uji coba pemakaian (skala besar). Guru kelas IV yaitu SD N 1 Kedunggading dan SDN 1 Mojo. Guru dijadikan subjek saat peneliti menganalisis kebutuhan media animasi dua dimensi, mengajar untuk kelas kontrol, uji coba produk (skala kecil), dan uji coba pemakaian (skala besar).

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Sebelum instrumen tes digunakan, sebelumnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu agar instrumen valid dan reliabel untuk pengambilan data.

Analisis data menggunakan uji validitas, Reliabilitas, Normalitas, Homogentias, Uji Z Uji gain dan N-gain, serta Uji t. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak, N-gain untuk melihat peningkatan rata-rata hasil belajar, uji t-Test untuk mengetahui keefektifan media. Dalam menghitung data penelitian, peneliti menggunakan Microsoft Office Excel 2007.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian kelayakan media animasi dua dimensi dilakukan oleh pakar materi, dan pakar media. Penilaian kelayakan media animasi dua dimensi dilakukan dengan menilai masing-masing aspek meliputi aspek materi dan media. Hasil

penilaian aspek disajikan dalam tabel berikut. Hasil penilaian dari masing-masing pakar pada instrumen penilaian ditampilkan pada diagram berikut.

Selain hasil validasi dari para pakar, penggunaan media animasi dua dimensi materi mengenal karya kerajinan nusantara juga mendapatkan tanggapan dari siswa dan guru. Tanggapan tersebut diperoleh melalui angket respon siswa dan guru.

### Uji Normalitas *Pretest*

Sebelum dilakukan penelitian pada kelas IV SD N 1 Kedunggading, terlebih dahulu diberikan *pretest* yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Hasil *pretest* kemudian diuji normalitas dengan menggunakan Lilliefors. Adapun rincian mengenai uji normalitas pretest sebagai berikut:

Hasil perhitungan uji normalitas pada nilai pretest dengan rata-rata 65,14 dan standar deviasi sebesar 12,74. Diketahui harga  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Diperoleh  $L_{hitung} = 0,125$  dengan  $dk = 20$ . Dan  $\alpha = 5\%$ , diperoleh  $L_{tabel} = 0,190$ . Hal tersebut menunjukkan nilai pretest berdistribusi normal.

### Uji Normalitas *Posttest*.

Hasil posttest kemudian diuji normalitas dengan menggunakan uji Lillifors. Adapun rincian mengenai uji normalitas posttest sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 4.3 hasil perhitungan uji normalitas pada nilai posttest dengan rata-rata 89,19 dan standar deviasi sebesar 7,96. Diketahui harga  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Diperoleh  $L_{hitung} = 0,132$  dengan  $dk = 20$ . Dan  $\alpha = 5\%$ , diperoleh  $L_{tabel} = 0,190$ . Hal ini menunjukkan nilai posttest berdistribusi normal.

### Hasil Analisis Uji Homogenitas (Post test)

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Berdasarkan tabel 4.20 menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 1,982890293$  sedangkan  $F_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  dengan dk pembilang =  $17-1 = 16$  dan dk penyebut =  $21-1 = 20$  adalah 2,18. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga varians kedua sampel tersebut homogen

### **Hasil Uji Ketuntasan Belajar dengan Media Animasi Dua Dimensi**

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan animasi dua dimensi dapat mencapai ketuntasan belajar atau tidak. Pada penelitian ini, pembelajaran mencapai ketuntasan belajar klasikal jika persentase peserta didik sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut, telah tuntas belajar Diperoleh  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi dua dimensi dikatakan tuntas secara klasikal karena persentase peserta didik yang memperoleh nilai tes akhir lebih dari 75 telah mencapai 75% atau lebih.

### **Hasil Uji Keefektifan Media**

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui keefektifan media animasi dua dimensi terhadap hasil belajar SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara kelas IV SD N 1 Kedunggading Kendal. Pada penelitian ini data yang digunakan untuk menguji keefektifan pembelajaran yaitu data hasil tes siswa baik kelas eksperimen dan kontrol. Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji rata-rata satu pihak (uji t).

Dari hasil perhitungan, diperoleh  $t_{hitung} = 20,681$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,68$  dengan taraf signifikan 5 % dan  $n_1 + n_2 - 2 = 21 + 17 - 2 = 36$ . Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan kata lain, media animasi dua

dimensi lebih efektif daripada media kelas kontrol yaitu gambar, terhadap hasil belajar SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara kelas IV SD N 1 Kedunggading Kendal.

### **Hasil Uji gain dan N-gain**

Guna mendukung hasil uji keefektifan media, maka peneliti menggunakan analisis data gain dan N-Gain yang merupakan data peningkatan kemampuan siswa antar nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Data N-Gain atau gain ternormalisasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dan nilai N-Gain tersebut akan dilihat efektifitas penggunaan media animasi dua dimensi dalam pembelajaran SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara. Berikut ini adalah hasil uji Gain dan N-Gain.

Rata-rata tes awal kelas eksperimen sebesar 65,52381 dan rata-rata tes akhir sebesar 87,238095. Berdasarkan perbedaan rata-rata yang diperoleh tersebut hasil belajar SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran dengan media animasi dua dimensi mengalami peningkatan sebesar 21,714286 dengan kategori peningkatan sedang. Selain itu, berdasarkan hasil analisis indeks gain ternormalisasi diperoleh hasil sebesar 0,6680786. Artinya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan taraf tinggi.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menyebutkan bahwa pengembangan media animasi dua dimensi pada pembelajaran SBK materi mengenal karya kerajinan nusantara SBK layak dan efektif untuk pembelajaran kelas IV

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT orang tua yang telah memberikan doa dan semangat. Pembimbing utama Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Wahyuningsih, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Herliyani Elly. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Singaraja: Graha Ilmu
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendiknas Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Retno Pritasari. 2012. *Penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V sekolah dasar*. Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 02 No 02
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Sudjana, Nana & Riva'i, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran* Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana Nana dan Rivai .A. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo