

## Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar

Andini Dewanti\*, Adi Putra

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Indonesia

\*Corresponding Author. e-mail: [ndinidewanti@gmail.com](mailto:ndinidewanti@gmail.com)

### Abstrak

Keterbatasan guru dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa merupakan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan video berpengaruh terhadap tingkat kemandirian belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk berupa video animasi berbasis *problem-based learning* untuk siswa kelas 5 SD yang layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Karena keterbatasan waktu, penelitian dilakukan hanya sampai tahap pengembangan. Data validasi ahli dan pengguna diambil menggunakan angket dan skala likert untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa ahli praktisi dan uji pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi adalah 92,65% (kategori tinggi), validasi ahli media adalah 84% (kategori tinggi), validasi ahli bahasa adalah 91% (kategori tinggi), validasi ahli praktisi adalah 94,8% (kategori tinggi), dan uji pengguna adalah 91,3% (kategori tinggi). Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan pengguna tersebut, video animasi berbasis *problem-based learning* sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas 5 SD karena dapat membantu siswa dalam belajar dan memahami materi IPS secara mandiriat saja.

**Kata Kunci:** video animasi, kemandirian belajar, sekolah dasar, IPS

## *The Development of Animated Video for Self-Regulated Learning Improvement of School Student*

### Abstract

*The limitation of teachers in maximizing the use of learning media to increase student learning independence is a problem in the learning process. Video animation can be used to increase students' learning independence. Therefore, problem-based learning-based animated videos are developed for elementary school 5<sup>th</sup>-grade students who are worthy of developing learning independence and student problem-solving skills in Social Studies. This research is development research with the ADDIE model, which consists of 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Due to time constraints, the research is carried out only in the development stage. Expert and user validation data are retrieved using questionnaires and Likert scales for material experts, media experts, expert linguists' practitioners, and test users. Animated videos are validated by material experts, media experts, linguists, practitioners, and users. Expert validation results include high catechism, namely material experts at 92.65%, media experts at 84%, linguists at 91%, practitioners at 94.8%, and user tests at 91.3%. Thus, patterned animation video based on problem-based learning is feasible and can be used in ips learning class V elementary school to help students learn Social Studies independently.*

**Keywords:** *animated video, self-regulated learning, elementary school, IPS*

**How to Cite:** Dewanti, A. & Putra, A. (2022). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178-188. DOI:<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209>

Received 09-08-2022; Received in revised from 27-08-2022; Accepted 05-09-2022.



## PENDAHULUAN

Globalisasi pada abad ke-21 merupakan fenomena nyata adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat cepat. Hal tersebut jika dimanfaatkan secara positif dan benar tentu dapat menjadi sebuah peluang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Namun, jika terus dibiarkan keberadaan manusia akan tergantikan oleh teknologi (Partono et al., 2021). Ilmu Pengatahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik. Karena sejatinya IPS berperan penting sebagai wahana penanaman nilai-nilai luhur dan norma sosial untuk membekali peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kecakapan hidup abad 21. Pembelajaran IPS diselenggarakan sesuai dengan kurikulum 2013 untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Salah satu karakter dan sikap yang diharapkan dapat berkembang yaitu sikap mandiri.

Kemandirian belajar adalah upaya untuk memberi kesempatan, dan kebebasan kepada peserta didik dalam menetapkan, mengatur tujuan serta menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika belajar tanpa campur tangan orang lain (Habibi et al., 2019; Inguva et al., 2021; Lim & Yeo, 2021). Selaras dengan itu kemandirian belajar memiliki ciri-ciri, yaitu a) adanya motivasi belajar; b) kebiasaan menentukan kebutuhan belajar sendiri; c) menetapkan tujuan belajar; d) mengatur dan mengontrol belajar; e) kesulitan adalah tantangan; f) mencari sumber belajar yang sesuai; g) menerapkan strategi belajar; h) evaluasi proses dan hasil belajar; i) percaya terhadap kemampuan sendiri (Ariyanti, 2019).

Kemandirian belajar menjadi salah satu tujuan penting dalam proses pembelajaran IPS karena dapat membantu penanaman nilai-nilai luhur dan norma sosial sehingga memampukan peserta didik untuk tumbuh menjadi pribadi yang berani, kreatif, inovatif, disiplin dan bertanggung jawab. Penanaman karakter mandiri mendidik siswa agar mampu memaksimalkan potensi diri untuk memecahkan masalah dalam kehidupan social (Intania & Utama, 2020). Namun, pada kenyataannya kemandirian belajar peserta didik masih tergolong rendah (Arisinta et al., 2019; Khotimah et al., 2022; Purwaningsih & Herwin, 2020; Suhandi & Kurniasri, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru di SDN 02 Semanan ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa masih belum menunjukkan kemandirian belajar, hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Beberapa siswa belum memiliki rasa percaya dengan kemampuannya sendiri. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang lebih memilih meniru jawaban temannya karena merasa tidak yakin dengan jawabannya sendiri, siswa kesulitan saat mengerjakan soal-soal cerita pada materi IPS. Setelah dianalisa ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat kemandirian belajar siswa, yakni guru masih belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Kemudian selama pembelajaran siswa belum didorong untuk menggunakan sumber belajar selain buku paket seperti video pembelajaran, film, ensiklopedia, dan lain sebagainya.

Rendahnya kemandirian belajar juga dipengaruhi oleh kebiasaan belajar yang kurang baik seperti menyontek (Anitasari et al., 2021; Prasetyaningsih et al., 2014). Sejalan dengan itu inovasi guru dalam membawakan materi menyebabkan siswa menjadi pasif karena proses pembelajaran dinilai monoton dan kurang bermakna (Afandi, 2015; Riyanto et al., 2019; Sobri & Moerdiyanto, 2014). Pembelajaran yang kurang bermakna akan berpengaruh pada tingkat motivasi dan minat belajar siswa. Permasalahan tersebut jika tidak segera ditangani akan berdampak buruk terhadap proses pembelajaran maka, dibutuhkan solusi berupa inovasi baru untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Beberapa peneliti terdahulu telah mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, yakni regulasi diri dan kedisiplinan berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa (Purwaningsih & Herwin, 2020), peran guru dalam penentuan tema dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Tasaik & Tuasikal, 2018). Kemudian penggunaan model *active learning* tipe *card sort* mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa (Monika et al., 2018). Pengembangan LKPD Bahasa Indonesia Berbasis Keterampilan Proses efektif meningkatkan kemandirian belajar siswa

kelas IV SDN Aikmel Timur (Husniyatun et al., 2021). Penggunaan media manipulatif dalam pendekatan RME dapat meningkatkan kemandirian belajar matematika siswa kelas IV SDN Simbertaman (Arisinta et al., 2019).

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan media konkret, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis *problem-based learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa kelas 5 SD. Produk yang dikembangkan berupa video animasi dengan tampilan gambar dan penjelasan yang menarik serta mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Penggunaan media pembelajaran dapat memberi kontribusi dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan, kemandirian dan keterampilan siswa (Desmita, 2009). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang ditujukan kepada peserta didik kelas 5 SD pada materi sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia.

Melalui video animasi minat dan kemandirian belajar peserta didik akan meningkat (Nuritha & Tsurayya, 2021). Sependapat dengan itu pengemasan video pembelajaran dalam bentuk animasi menarik bagi anak-anak (Isti et al., 2020). Penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap tingkat keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar (Lestari & Sujana, 2021). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini pengembangan video animasi didasari dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif menyelesaikan permasalahan sesuai kecakapan hidup abad ke-21 yaitu model *problem-based learning*.

Model *Problem-based Learning* merupakan model yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis, memiliki rasa percaya diri dan mampu belajar secara mandiri (Abidin, 2014). Model ini mendorong siswa terlibat aktif mendapatkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya (Batlolona & Souisa, 2020). Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sosial sehingga cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Sejalan dengan itu penggunaan model *problem-based learning* efektif meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar IPS (Lestari, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukannya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa. kemandirian belajar berperan penting bagi siswa agar mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar dengan berbagai sumber dan metode belajar yang sesuai dengan dirinya. Oleh karena itu video yang dikembangkan peneliti dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan video animasi berbasis *problem-based learning* khususnya pada muatan pelajaran IPS materi sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia peristiwa Bandung lautan api di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi berbasis *problem-based learning* muatan IPS kelas V Sekolah Dasar pandemi.

## METODE

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *problem-based learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS peserta didik. Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 02 Petang Semanan pada tahun 2022. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah video animasi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian.

Validitas produk ditentukan oleh uji ahli dan uji pengguna. Validator penelitian berasal dari kalangan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan praktisi, yaitu ahli bahasa Uswatun Hasanah, M.Pd, ahli media Imaningtyas, M.Pd, ahli materi Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME., praktisi Siti Hodijah, S.Pd. Tujuan dari uji validasi ahli yaitu untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis *problem based learning*. Uji ahli melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi untuk itu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Selanjutnya uji pengguna kepada siswa kelas 5 SDN Semanan 02 yang juga menggunakan angket. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan serta memenuhi kriteria kevaliditasan.

Penilaian dari hasil uji ahli dilakukan berdasarkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, 5. yaitu poin 1 Sangat Kurang, poin 2 Kurang, poin 3 Cukup, dan poin 4 Baik dan poin 5 Sangat Baik. Hasil uji oleh ahli dinyatakan layak apabila telah memenuhi minimal kategori yaitu layak dengan presentasi sebagaimana pada Tabel 1.

Tabel 1. *The Skala Persentase Kelayakan*

Interval Presentase	Tingkat Eligibility
$80\% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < NP \leq 80\%$	Layak
$40\% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < NP \leq 40\%$	Kurang Layak
$NP \leq 20\%$	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini berupa video animasi berbasis *problem-based learning* muatan IPS materi Bandung lautan api kelas 5 SD yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Namun dalam penelitian ini tahapan model ADDIE dilakukan hanya sampai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian. Berikut ini adalah hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh para peneliti pada setiap tahapannya.

Tahap pertama analisis bertujuan untuk memperoleh informasi berdasarkan kebutuhan siswa. Analisis pertama, yakni analisis karakteristik siswa dilakukan dengan mewawancarai siswa kelas 5 SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas 5 SD, ditemukan bahwa siswa menyukai media pembelajaran dalam bentuk video terutama video animasi. Kemudian analisis kedua yaitu analisis kebutuhan, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5 SDN 02 Semanan ditemukan adanya kesenjangan pada kemandirian belajar IPS siswa kelas 5 SDN 02 Semanan.

Terakhir pada analisis ketiga, ditemukan permasalahan pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia kompetensi dasar (KD) 3.4 (Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa dalam mempertahankan kedaulatannya). Materi tersebut sulit dipahami dan dipelajari secara mandiri oleh siswa. berbekal hasil analisis tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *problem-based learning* muatan pelajaran IPS materi sejarah kemerdekaan Indonesia pada peristiwa Bandung Lautan Api dengan tujuan meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa kelas 5 SD. Fokus materi yang disajikan dalam video animasi adalah tema 7 Peristiwa dalam kehidupan, muatan pelajaran IPS dengan materi sejarah kemerdekaan Indonesia peristiwa Bandung lautan api.

Tahap selanjutnya yakni tahap desain yang bertujuan untuk merencanakan pembuatan komponen-komponen video meliputi pembuatan: 1) *storyline* pada Tabel 2; 2) naskah video; 3) komponen-komponen pendukung video seperti ilustrasi karakter, *backsound*, *background*, dan ikon.; 4) menentukan *software* yang akan digunakan, yaitu Doratoon, Microsoft Office 365 (PPT, Word), dan Adobe Illustrator.

Kemudian hasil desain tersebut di realisasikan pada tahap pengembangan dengan menggunakan bantuan software untuk membuat video. Tahap pengembangan video menggunakan *software* Doratoon untuk memasukan gambar, suara, teks dan *background* pada video. Pada tahap ini juga dilakukan penambahan motion grafis, transisi antar slide, suara narator dan efek animasi lainnya agar video animasi siap untuk diuji cobakan. Adapun tampilan video animasi pada Gambar 1-4.

Produk yang dihasilkan pada tahap pengembangan selanjutnya di validasi ahli untuk membuktikan kelayakan produk yang dihasilkan. Tabel 3 merupakan hasil uji validitas ahli dan uji pengguna.

Berdasarkan Tabel 3 materi video animasi berbasis *problem-based learning* divalidasi oleh ahli materi meliputi aspek kelayakan konten dan kelayakan presentasi dengan 8 pertanyaan dan skor kriterium 40, mendapatkan kelayakan produk sebesar 92,65% dan dikategorikan sangat layak.

Tabel 2. *Selected Primary Study*

Storyline (Alur Cerita)	Tampilan	Narasi dan Musik
Pembuka	Judul: Peristiwa Dibalik Kata Merdeka Edisi Bandung Lautan Api - IPS Kelas 5 SD <i>Background</i> siluet gedung berwarna merah dan bendera merah putih Tujuan Pembelajaran	Musik instrumental
Cuplikan pidato Bung Tomo	Ilustrasi Bung Tomo sedang berpidato  <i>Background</i> warna merah  Tulisan “Medeka”	Suara bung tomo “Lebih baik kita hancur daripada tidak merdeka, semboyan kita tetap MERDEKA ATAU MATI!” Begitulah ucap Bung Tomo mengobarkan semangat warga Surabaya dalam pertempuran 10 November. Merdeka! kata yang menjadi impian seluruh rakyat Indonesia untuk dapat bebas dari penjajahan bangsa Eropa dan Jepang kala itu (Musik Intrumental)
Pertanyaan pembuka	Ilustrasi karakter sedang bertanya <i>Background</i> kelas	Halo, namaku Dini Tahukah kamu apa itu penjajahan? (Musik Intrumental)
Materi Penjajahan	Peta Indonesia dan bendera negara Belanda	Penjajahan adalah peristiwa dimana bangsa luar mengambil alih kekuasaan bangsa lain dan menjadikan bangsa tersebut sebagai sumber penghasilan negara yang menjajahnya. (Musik Intrumental)
Pertanyaan	Ilustrasi karakter sedang bertanya dengan <i>background</i> kelas	Jadi, begitu teman-teman Sekarang apakah kamu tahu faktor penyebab Indonesia dijajah oleh bangsa lain? (Musik Intrumental)
Penjelasan materi 1	Ilustrasi emas, rempah-rempah, salib, peta Indonesia, peta dunia, kepalan tangan, bendera bangsa Eropa dan bendera Indonesia Ilustrasi karakter ekspresi sedih	Penjelasan materi tentang semboyan 3G ( <i>Glod, Gospel, Glory</i> )  (Musik Intrumental)
Pertanyaan	Ilustrasi karakter sedang bertanya  <i>Background</i> kota Bandung	Tahukah kamu mengapa pada lagu “HALO-HALO BANDUNG” Terdapat lirik “sekarang telah menjadi lautan api, mari Bung rebut kembali”? Apakah karena Bandung merupakan kota yang panas? (Musik Intrumental dan cuplikan lagu halo-halo Bandung)
Penjelasan materi 2	Ilustrasi Ir. Soekarno, A.H Nasution, tentara Indonesia, helikopter, api, gedung terbakar, banjir	Penjelasan materi peristiwa Bandung Lautan Api (Musik Intrumental)
Penutup	Ilustrasi karakter sedang membaca kemudian melambaikan tangan Tampilan keterangan sumber- sumber	Kesan mendalam yang tersampaikan yaitu Indonesia akan menjadi neraka bagi para penjajahnya. Sampai jumpa di video selanjutnya!

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Item	Jumlah nilai	Persentase
Kelayakan Konten	5	23	92%
Kelayakan Presentasi	3	14	93,30%
Rata-rata			92,65%

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Item	Jumlah nilai	Persentase
Komponen Konten Media	3	11	73,30%
Desian Media Visual	3	12	80%
Kualitas Teknis	2	10	100%
Penggunaan Media	2	9	90%
Rata-rata			84%

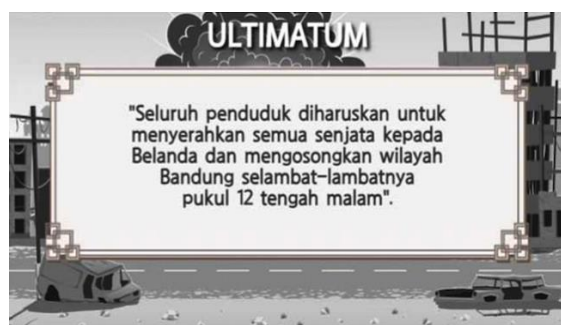
Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi video animasi berbasis *problem-based learning* yang dilakukan oleh ahli media dengan 10 pertanyaan dan skor kriterium 50, mendapatkan kelayakan produk rata-rata 84% dan dikategorikan sangat layak. Namun, ada beberapa saran tambahan, yaitu perbaikan pada bagian volume *background* perlu disesuaikan agar tidak mengganggu kejelasan suara narator. Pada akhir video ditambahkan keterangan sumber data dan gambar yang digunakan dalam video (Gambar 5).



Gambar 1. Tampilan cover video



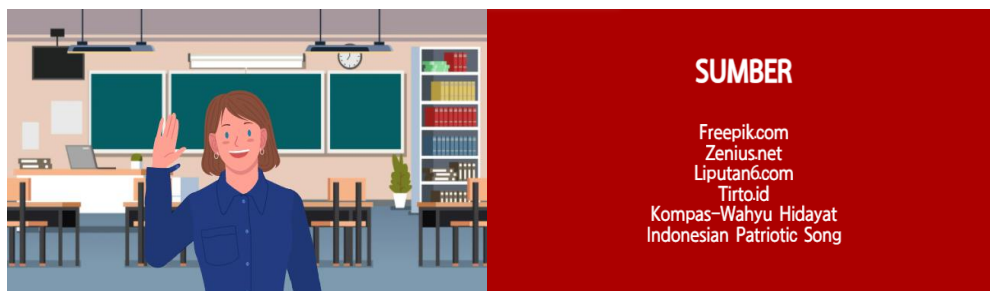
Gambar 2. Tampilan pertanyaan pembuka



Gambar 3. Tampilan isi materi video



Gambar 4. Tampilan diskusi



Gambar 5. Tampilan bagian akhir video yang telah direvisi

Pada Gambar 5, sebelumnya video animasi diakhiri dengan tampilan karakter perempuan sedang melambatkan tangan, berdasarkan saran ahli media, pada akhir video ditambahkan keterangan sumber gambar, cerita, dan musik yang digunakan. Kemudian sesuai saran ahli media *backsound* video dibuat menggunakan melodi yang tidak begitu kontras, serta volume *backsound* diturunkan, sehingga suara narator menjadi lebih jelas. *Backsound* yang digunakan sebelumnya yaitu *heroic charge-inspirational* diubah menjadi *twelve diseases-cheerfull*. Setelah perbaikan video animasi dikategorikan sangat layak oleh ahli media (Tabel 5).

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Item	Jumlah Nilai	Persentase
Kelayakan Bahasa	5	23	92%
Kesesuaian Konten	4	18	90%
Rata-rata			91%

Berdasarkan Tabel 5 hasil validasi video animasi berbasis *problem-based learning* yang dilakukan oleh ahli bahasa meliputi kelayakan bahasa dan kesesuaian konten dengan total 9 pertanyaan serta skor kriteria 45, mendapatkan kelayakan produk rata-rata 91% dan dikategorikan sangat layak.

Tabel 6. Hasil uji pengguna (Praktisi/Guru)

Aspek	Jumlah Item	Jumlah Nilai	Persentase
Materi	9	42	93,30%
Bahasa	7	33	94,28%
Penyajian	4	20	100%
Tampilan	7	33	94,28%
Rata-rata			94,80%

Video animasi berbasis *problem-based learning* divalidasi oleh guru kelas 5 SDN 02 Semanan dan 3 siswa kelas 5 SD sebagai pengguna. Validasi meliputi 4 aspek, diantaranya aspek materi, aspek bahasa, aspek tampilan, dan aspek penyajian. Hasil validasi oleh guru kelas 5 SD Tabel 6 mendapatkan kelayakan produk rata-rata sebesar 94,8%. Kemudian hasil uji perorangan Tabel 7 mendapatkan hasil sebesar 91,3% dengan kualifikasi sangat layak digunakan.

Berdasarkan ringkasan hasil penilaian Tabel 8 tersebut, diketahui bahwa rata-rata hasil uji validasi dan uji pengguna video animasi berbasis *problem-based learning* sebesar 90,75% sangat layak

dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas 5 SD. Khususnya pada materi sejarah kebangsaan Indonesia peristiwa Bandung Lautan Api untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS siswa. Maka, video animasi berbasis *problem-based learning* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil uji perorangan

Aspek	Skor	Persentase
Materi	137	91,30%
Bahasa	70	93,30%
Penyajian	73	97,30%
Tampilan	100	83,30%
Jumlah Rata-rata		91,30%

Tabel 8. Ringkasan hasil validasi kelayakan media

Indikator Validitas	Presentasi Kelayakan	Kesimpulan
Ahli Materi	92,65%	Sangat Layak
Ahli Media	84%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	91%	Sangat Layak
Praktisi/Guru	94,80%	Sangat Layak
Uji Perorangan	91,30%	Sangat Layak
Rata-rata	90,75%	Sangat Layak

## Pembahasan

Tingkat kemandirian belajar IPS siswa kelas 5 SDN Semanan 02 tergolong rendah salah satunya disebabkan karena guru belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Kemandirian belajar merupakan upaya siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada tugas yang diberikan selama proses pembelajaran (Bozpolat, 2016). Karakter mandiri menjadi penting bagi siswa sekolah dasar karena membuat siswa mampu menentukan hal-hal baik bagi dirinya dan senantiasa mengolah raga, meregulasi emosi, dan menanamkan nilai moral dalam dirinya, serta memiliki motivasi untuk terus meningkatkan kualitas diri secara seimbang. Penanaman kemandirian belajar bertujuan untuk menyiapkan siswa sebagai warga masyarakat yang baik. Oleh sebab itu dilakukannya penelitian pengembangan produk video animasi berbasis model *problem based learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS kelas 5 SD. Hasil pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemandirian belajar IPS kelas 5 termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS oleh para ahli dan pengguna. Kelayakan video animasi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, yakni:

Pertama, video animasi berbasis *problem-based learning* layak digunakan karena dapat memotivasi siswa belajar secara mandiri. Kemandirian belajar dapat diukur dengan tiga aspek, yaitu a) pengelolaan belajar, b) tanggung jawab, c) pemanfaatan sumber belajar. Penggunaan media video animasi berpengaruh pada sikap tanggung jawab siswa (Irawan et al., 2021). Kemudian penggunaan video animasi ini termasuk dalam pemanfaatan sumber belajar yang inovatif dan kreatif bagi siswa. Selain itu video animasi bersifat fleksibel, isi materi di dalam video dikemas secara apik sehingga memudahkan siswa untuk menetapkan dan menyusun tujuan belajarnya sendiri. Sejalan dengan itu siswa dinilai mandiri jika mampu mengatur kegiatan belajarnya sendiri (Purwaningsih & Herwin, 2020). Penggunaan ilustrasi tokoh, peristiwa, ikon, gambar dan suara yang menarik pada video animasi mampu memotivasi siswa untuk belajar. Selaras dengan itu pengemasan video pembelajaran dalam bentuk animasi menarik bagi anak-anak (Isti et al., 2020).

Kedua, video animasi berbasis *problem-based learning* layak digunakan karena dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia secara singkat dengan pendekatan berbasis masalah. IPS menjadi mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh siswa (Permatasari et al., 2019). Maka, penggunaan video animasi sebagai media dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Video animasi dikembangkan



menyesuaikan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah disajikan. Sependapat dengan itu video pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara mudah kepada siswa (Novita et al., 2019). Penggunaan video animasi dapat mengubah materi yang kompleks menjadi lebih konkret (Lestari & Mustadi, 2020). Video dapat menjadi media untuk membantu pembentukan konsep materi pelajaran secara mandiri (Apriani et al., 2021).

Ketiga, pengembangan video animasi dikatakan layak karena telah memenuhi karakteristik video pembelajaran yaitu; a) pesan yang jelas; b) berdiri sendiri; c) mudah digunakan; d) representasi isi; e) visualisasi; f) kualitas resolusi; dan g) klasikal (Daryanto, 2010). Berdasarkan hasil uji validasi ahli media video animasi yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak setelah dilakukannya revisi pada bagian backsound dan pencantuman sumber data. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, ilustrasi gambar, perpaduan warna, teks, dan animasi antar konten telah disajikan dengan baik ke dalam bentuk video animasi. Sehingga pesan yang terkandung dalam video dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Keempat, video animasi mudah digunakan di dalam pembelajaran daring maupun luring. Pada pembelajaran daring guru dapat menggunakan media video animasi dengan pendekatan *flipped classroom* untuk meningkatkan kemandirian belajar (Apriani et al., 2021). Sedangkan pada pembelajaran luring guru dapat memanfaatkan media pendukung seperti proyektor, laptop dan pengeras suara untuk menampilkan video animasi di dalam kelas. Kemudahan akses dan durasi video menjadi hal yang penting dalam pembelajaran IPS karena jika durasi video terlalu panjang maka, pembelajaran akan berlangsung monoton dan membosankan. Oleh karena itu durasi di dalam video animasi yang dikembangkan terbilang cukup singkat dan padat.

Temuan penelitian ini relevan dengan Sari et al (2020) yang menyatakan penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap tingkat keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar. Temuan lainnya menyatakan bahwa video pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Dwiyantri & Suhartiningsih, 2021; Isti et al., 2020; Pramana et al., 2016; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan (Agatha et al., 2021) menyimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *problem solving* dinilai sangat layak digunakan pada muatan IPS kelas 5 SD. (Suci Lestari & Sujana, 2021) juga menemukan bahwa video pembelajaran berbasis model *discovery learning* dinilai sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas IV SD.

Berdasarkan kualifikasi hasil uji ahli dan pengguna secara keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *problem-based learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas 5 SD. Pengembangan video animasi berbasis *problem-based learning* tidak sampai kepada uji efektifitas produk dikarenakan keterbatasan penelitian.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, produk media pembelajaran dihasilkan dalam bentuk video animasi berbasis *problem-based learning* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Kemudian berdasarkan perhitungan validasi ahli materi, media, dan bahasa yang dilakukan oleh 3 validator, diperoleh hasil validitas oleh ahli materi sebesar 92,65%, oleh ahli media sebesar 84%, oleh ahli bahasa sebesar 91% dan uji pengguna ahli praktisi sebesar 94,8% disertai uji coba perorangan dengan hasil sebesar 91,3%. Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *problem-based learning* IPS sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi sejarah kemerdekaan Indonesia kelas 5 SD. Produk penelitian yaitu video animasi layak digunakan karena 1) dapat memotivasi siswa belajar secara mandiri, dan 2) dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia secara singkat dengan pendekatan berbasis masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Refika Aditama.  
Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan

- motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Agatha, P., Dewantara, K., Gede, I. B., & Abadi, S. (2021). Video pembelajaran berbasis problem solving pada masalah sosial kontekstual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 167–173.
- Anitasari, A., Pandansari, O., Susanti, R., Kurniawati, K., & Aziz, A. (2021). Pengaruh efikasi diri terhadap perilaku menyontek siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 82–90. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37661>
- Apriani, A.-N., Suwandi, I. K., Ariyani, Y. D., & Sari, I. P. (2021). Penguatan pendidikan karakter pada masa new normal covid-19 melalui flipped classroom. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 102–113. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.37909>
- Arisinta, R., As'ari, A. R., & Sa'dijah, C. (2019). Realistic mathematics education untuk meningkatkan kemandirian belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(6), 738. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12493>
- Ariyanti, I. (2019). Uji validitas dan reliabilitas instrumen angket kemandirian belajar Matematik. *THETA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 53–57.
- Batlolona, J. R., & Souisa, H. F. (2020). Problem based learning: Students' mental models on water conductivity concept. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(2), 269–277. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i2.20468>
- Bozpolat, E. (2016). Investigation of the self-regulated learning strategies of students from the faculty of education using ordinal logistic regression analysis. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 16(1), 301–318. <https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0281>
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik* (Cetak 1). Remaja Rosdakarya.
- Dwiyanti, K. I., & Suhartiningsih. (2021). Pembuatan media video pembelajaran interaktif teknik pemijatan pada wajah di smk. 3(1), 6.
- Habibi, H., Jumadi, J., & Mundilarto, M. (2019). The rasch-rating scale model to identify learning difficulties of physics students based on self-regulation skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(4), 659–665. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20292>
- Husniyatun, H., Nahdi, K., & Mohzana. (2021). Pengembangan lkpd bahasa Indonesia berbasis keterampilan proses untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, XII(2), 322–331.
- Inguva, P., Shah, P., Shah, U., & Brechtelsbauer, C. (2021). How to design experiential learning resources for independent learning. *Journal of Chemical Education*, 98(4), 1182–1192. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00990>
- Intania, E. V., & Sutarna, S. (2020). The role of character education in learning during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(2), 129–136. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.32979>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media video animasi guna meningkatkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
- Isti, L. A., Agustiniingsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan video animasi materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–28.
- Khotimah, C., Wahyuni, E. N., Permatasari, D., & Latifah, L. (2022). Upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa berbantu teknik shaping. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jki.v7i1.6569>
- Lestari, B., & Mustadi, A. (2020). Animated video media vs comic on storytelling skills for fifth-grader: Which one is more effective? *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 167–182. <https://doi.org/10.17478/jegys.664119>
- Lim, S. L., & Yeo, K. J. (2021). A systematic review of the relationship between motivational constructs and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 330–335. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I1.21006>
- Monika, V. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan active learning untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan hasil belajar ips pada siswa kelas 5 sd. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.406>

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbantuan Geogebra untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Permatasari, B. D., Gunarhadi, & Riyadi. (2019). The influence of problem based learning towards social science learning outcomes viewed from learning interest. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 39–46. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15594>
- Pramana, I. P. A., Tegeh, I. M., & Agung-A., G. (2016). Pengembangan video pembelajaran IPA kelas VI di sd n 2 Banjar Bali tahun 2015/2016. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5(2).
- Prasetyaningih, A., Muh. Chamdani, & Warsiti. (2014). Hubungan kemandirian belajar dan interaksi edukatif dengan hasil belajar IPS siswa kelas iv sd sekecamatan Purworejo. *Kalam PGSD*, 2(3). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/1630/1196>
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22–30. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29662>
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi video scribe pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>
- Sari, M., Anggoro, B. S., & Sugiharta, I. (2020). Analisis peningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar dampak flipped classroom berbantuan video pembelajaran. *Nabla Dewantara*, 5(2), 94–106. <https://doi.org/10.51517/nd.v5i2.228>
- Sobri, M., & Moerdiyanto, M. (2014). Pengaruh kedisiplinan dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi madrasah aliyah di kecamatan Praya. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 43–56. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i1.2427>
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video pembelajaran berbasis model discovery learning pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Suhandi, A., & Kurniasri, D. (2019). Meningkatkan kemandirian siswa melalui model pembelajaran kontekstual di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 125–137. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6972>
- Tasaik, H. L., & Tuasikal, P. (2018). Peran guru dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas v sd Inpres Samberpasi. *Metodik Didaktik*, 14(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/md.v14i1.11384>
- Turdjai, A. R. L. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 36–47.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>