

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIO VISUAL MENGUNAKAN ANIMASI DAN FILM KARTUN DENGAN APLIKASI FILMORA PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS 3 MI/SD

Development of Audio Visual Teaching Materials Using Animation and Cartoon Films With the Filmora Application on Social Interaction Materials for MI/SD Class 3

AULIA MUTHIATUS SA'ADAH¹, MOHAMMAD ROFIQ²

¹ Jurusan PGMI, FITK, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. e-mail:
auliamuthiatussaadah@gmail.com

² Jurusan PGMI, FITK, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. e-mail:
mrofiq@walisongo.ac.id

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masih banyaknya siswa MI/SD yang merasa jenuh, bosan, dan kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran serta kesulitan dalam memahami materi yang berbentuk proses atau keterampilan dan konsep-konsep yang sifatnya abstrak, khususnya pada materi IPS. Juga dilatarbelakangi banyaknya anak usia sekolah dasar yang meminati tayangan serial animasi film kartun. Dari latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, tidak monoton, dapat membangkitkan semangat belajar siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang berbentuk proses dan konsep-konsep yang abstrak. Bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar audio visual yang di dalamnya mengintegrasikan animasi dan film kartun dengan menggunakan aplikasi filmora pada materi interaksi sosial kelas 3 MI/SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode R&D dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define, design, develop, disseminate*. Hasil uji validasi/penilaian terhadap aspek media dari bahan ajar memperoleh persentase 92,87% dan hasil uji validasi/penilaian terhadap aspek komponen bahan ajar memperoleh persentase sebesar 89,71%. Dari hasil tersebut, maka bahan ajar yang dihasilkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kata kunci: pengembangan bahan ajar, audio visual, animasi, film kartun

Abstract. This research is motivated by the fact that many MI/SD students still feel bored, bored and lack enthusiasm in learning activities and have difficulty understanding material in the form of processes or skills and abstract concepts, especially in social studies material. This is also motivated by the large number of elementary school age children who are interested in showing animated cartoon film series. From this background, researchers want to develop teaching materials which aim to produce teaching materials that are interesting, not monotonous, can arouse students' enthusiasm for learning, and make it easier for students to understand material in the form of processes and abstract concepts. The teaching materials developed are audio-visual teaching materials which integrate animation and cartoon films using the Filmora application in social interaction material for class 3 MI/SD. The research method used is the R&D method using a 4D model which consists of 4 stages, namely the define, design, develop, disseminate stages. The results of the validation/assessment test on the media

aspects of the teaching materials obtained a percentage of 92.87% and the results of the validation/assessment tests on the component aspects of the teaching materials obtained a percentage of 89.71%. From these results, the resulting teaching materials are very valid and can be used without revision.

Keywords: teaching material development, audio visual, animation, cartoon films

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah jenjang pendidikan dasar dalam lembaga pendidikan formal yang merupakan fondasi awal untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai jenjang pendidikan dasar, pelaksanaan pendidikan pada tingkat SD/MI sangat perlu untuk diberikan perhatian lebih, sebab pendidikan dasar SD/MI mempunyai peran penting untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi dasar untuk bekal siswa nantinya ketika terjun di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, supaya peran tersebut dapat berjalan dengan baik yang kemudian dapat membawa pada tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal, maka dalam menyelenggarakan pendidikan SD/MI perlu untuk memperhatikan karakteristik, kebutuhan, tingkat perkembangan, dan minat siswa. Selain itu, keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan di SD/MI juga sangat ditentukan dari proses pelaksanaan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Terkait hal tersebut, maka perlu sekali bagi seorang guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik yang sesuai dengan karakteristik, minat, dan kebutuhan siswa, sehingga siswa akan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan materi yang dijelaskan pun akan dapat dipahami dengan mudah. Akan tetapi, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ina Magdalena, dkk di MI Yanida Kabupaten Tangerang, diketahui bahwa masih didapati adanya siswa yang merasa jenuh dalam proses pembelajaran karena materi dan metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton yang kemudian menyebabkan siswa enggan untuk memperhatikan penjelasan guru (Magdalena et al., 2020). Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Munawaroh di MI Mambaul Ulum Pakis Malang, juga diketahui bahwa masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah dan mereka cenderung tidak fokus pada intruksi dan materi yang disampaikan (Munawaroh, 2021). Terkait dengan hal tersebut, peneliti merasa bahwa pengembangan bahan ajar khususnya dalam bentuk audio visual sangat perlu dilakukan untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan

dapat memotivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Septy Nurfadillah, dkk yang dalam penelitiannya diketahui bahwa bahan ajar berbasis audio visual dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Nurfadhillah et al., 2021). Serta penelitian yang dilakukan oleh Siti Munawaroh yang di dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media audio visual sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI/SD (Munawaroh, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang MI/SD yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Melalui mata pelajaran IPS, siswa dibekali konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Mata pelajaran IPS ini sangat penting untuk mengembangkan pemikiran siswa dalam bidang sosial, sehingga siswa tidak hanya dapat berkembang di sekolah saja tetapi juga di lingkungan masyarakat. Akan tetapi, berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arum Susilowati dan Utama di SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dan konsep-konsep abstrak dalam IPS. Hal itu disebabkan karena guru di sana hanya menggunakan cara ceramah tanpa menggunakan media yang sesuai (Susilowati & Utama, 2022). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti beranggapan bahwa dengan bahan ajar audio visual akan mampu menjelaskan secara detail materi dan konsep-konsep IPS yang abstrak seperti materi interaksi sosial yang berbentuk suatu proses.

Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang didesain secara sistematis yang bisa dipakai untuk mendukung proses pembelajaran (Maslina et al., 2020). Bahan ajar dapat membantu siswa dalam belajar tentang sesuatu, memberikan bermacam-macam jenis pilihan bahan ajar, yang akan menghindarkan siswa dari rasa bosan, mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran, dan supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Oktariyani et al., 2020). Salah satu bentuk bahan ajar yaitu bahan ajar audio visual. Bahan ajar audio visual adalah bahan ajar yang di dalamnya menyajikan gambar bergerak, warna, dan juga dilengkapi dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Pembelajaran yang mamakai bahan ajar audio visual, melibatkan indera penglihatan dan pendengaran di dalam proses penyerapan materinya (Ichsan et al., 2021).

Bahan ajar audio visual ini juga ada banyak sekali jenisnya, diantaranya yaitu animasi dan film kartun. Animasi adalah rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga ketika dilayar terlihat menjadi bergerak. Media animasi dapat menarik perhatian siswa untuk belajar serta bisa membuat siswa mampu memahami materi dengan lebih cepat (Sa'diah, 2017). Adapun film kartun adalah satu diantara jenis media audio visual yang merupakan gambar dengan tampilan lucu dan menarik. Film kartun merupakan jenis film yang tayangannya aman dan dikategorikan untuk usia anak-anak. Film kartun berbeda dengan animasi biasa, film kartun melibatkan animasi dengan bentuk organik yang kompleks dengan penggandaan yang banyak, gerakan yang hirarkis, di mana tidak hanya mulut, mata, muka, atau tangan yang bergerak tetapi seluruh gerakan pada waktu yang sama (Rahmawati, 2014). Bahan ajar audio visual dengan animasi dan film kartun memiliki banyak sekali manfaat dan kelebihan seperti: mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; mampu menggambarkan peristiwa; dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain; dapat diulangi untuk menambah kejelasan; pesan yang akan disampaikan cepat dan mudah diingat; memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis; sangat baik untuk menerangkan suatu proses atau suatu keterampilan; semua siswa baik yang pintar ataupun yang kurang pintar dapat belajar; menumbuhkan minat dan motivasi belajar; memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses; bisa untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa; dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi siswa meningkat dan dapat menghilangkan kejenuhan (Manshur & Ramdlani, 2019). Akan tetapi di samping memiliki banyak kelebihan, bahan ajar audio visual juga memiliki beberapa kekurangan seperti: memerlukan software khusus untuk membuat dan membuka; pembuatannya memerlukan proses yang lama sehingga menyita banyak waktu dan tenaga; memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk dapat membuatnya; sifat komunikasinya hanya satu arah (Manadi, 2008).

Berdasarkan latar belakang di atas serta masih jarangny penelitian yang peneliti jumpai terkait pengembangan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film kartun dengan aplikasi filmora pada materi IPS MI/SD. Serta didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sri Rahmawati,

yang dalam penelitiannya diketahui bahwa bahan ajar audio visual dengan animasi dan film kartun sangat tepat untuk digunakan pada siswa tingkat dasar khususnya kelas bawah yaitu kelas 1 sampai kelas 3 dan juga diketahui bahwa film kartun dianggap sebagai satu diantara banyak media pembelajaran yang dapat dengan mudah dipahami, khususnya untuk anak MI/SD (Rahmawati, 2014). Selain itu juga didasarkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dwi Puspa Suryani, Sulthoni, dan Susilaningsih yang menjelaskan bahwa pada zaman modern sekarang ini dengan adanya teknologi yang semakin canggih, anak usia sekolah dasar pada usia 6 sampai 12 tahun cenderung banyak yang menyukai menonton serial animasi film kartun (Suryani et al., 2018). Oleh karena hal-hal tersebut, peneliti ingin melakukan suatu pengembangan bahan ajar berbentuk audio visual pada materi interaksi sosial kelas 3 MI/SD yang di dalamnya mengintegrasikan animasi guru bergerak, musik/audio untuk latar belakang video, tulisan terkait materi pembelajaran, gambar-gambar terkait materi, suara penjelasan materi, serta dengan cuplikan dari film kartun “Nussa dan Rara” dan “Upin dan Ipin” untuk menjelaskan contoh bentuk-bentuk interaksi sosial. Dipilihnya kedua film kartun tersebut karena disukai oleh banyak siswa MI/SD dan karakternya sudah umum dikenal oleh siswa MI/SD.

METODE PENELITIAN/PENULISAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian R&D merupakan jenis metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Nurfadhillah et al., 2021). Pada penelitian ini metode penelitian R&D yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Arkadiantika et al., 2020). Dalam penelitian ini pada tahap *disseminate* tidak dilakukan, dikarenakan adanya keterbatasan sarana, waktu, dan biaya sehingga penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap *develop* (pengembangan).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk uji validitas produk bahan ajar berupa angket dengan menggunakan *google form* yang diisi oleh validator. Dalam penelitian ini, uji validitas produk bahan ajar dilakukan atau divalidasi oleh dosen Ilmu Pengetahuan Sosial dan oleh teman sesama mahasiswa. Angket berisi dua halaman, halaman pertama untuk

memvalidasi/menilai aspek media bahan ajar dan halaman kedua untuk memvalidasi/menilai aspek komponen bahan ajar. Adapun acuan penyusunan angket dengan menggunakan kriteria skala likert dengan empat interval yaitu: (a) Skor 4 berarti sangat baik; (b) Skor 3 berarti baik; (c) Skor 2 berarti cukup baik; (d) Skor 1 berarti kurang baik.

Hasil data berupa angka yang diperoleh dari angket kemudian dihitung dan dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif yaitu analisis validitas dengan menggunakan rumus: (Nugraheni & Rofiq, 2019)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Remark: X : Validator's answer score

X1 : The highest answer score

P : The presentation of validity level

Selanjutnya hasil perhitungan dari rumus di atas diterjemahkan sesuai dengan kriteria konversi tingkat validitas dan kualifikasi seperti pada tabel berikut:

Tabel 1.
Tabel Konversi Tingkat Validitas dan Kualifikasi

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4.	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan atau mendefinisikan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan menganalisis hal-hal yang dibutuhkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, materi, dan kebutuhan siswa.

1. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang sekarang ini digunakan adalah kurikulum merdeka, sehingga proses pembelajaran pun pastinya menggunakan kurikulum merdeka. Sehingga bahan ajar yang peneliti kembangkan juga berdasarkan pada kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran yang

dilakukan harus sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) agar kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dapat tercapai. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan CP dan TP. Adapun berdasarkan (Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan, n.d.) CP dan TP yang digunakan dalam bahan ajar yang peneliti kembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.
Tabel Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Sosial	Peserta didik mampu mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.
Elemen	Tujuan Pembelajaran
Pemahaman Sosial	Peserta didik dapat: 1. Memahami konsep interaksi sosial 2. Mengetahui jenis interaksi sosial 3. Mengetahui contoh interaksi sosial 4. Mempraktekkan jenis-jenis interaksi sosial

2. Analisis Materi

Setelah melakukan analisis terhadap kurikulum. Selanjutnya adalah melakukan analisis materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi yang akan disajikan dalam bahan ajar berdasarkan CP dan TP di atas yaitu pengertian interaksi sosial, jenis-jenis interaksi sosial, dan contoh-contoh interaksi sosial (Mayadesti, 2023).

1) Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial antar manusia. Interaksi sosial terjadi karena manusia adalah makhluk sosial. Makhluk sosial artinya manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain.

2) Jenis-Jenis Interaksi Sosial

a. Interaksi individu dengan individu

Artinya satu orang berhadapan dengan satu orang lainnya. Contoh: Bertegur sapa, berjabat tangan, ibu berbicara dengan anak, penjual melayani pembeli.

b. Interaksi individu dengan kelompok

Artinya satu orang berhadapan dengan banyak orang atau disebut dengan kelompok. Contoh: Guru mengajar muridnya, ustadz ceramah di depan jamaah.

c. Interaksi kelompok dengan kelompok

Artinya interaksi yang melibatkan satu kesatuan dari kelompok dengan kelompok lain. Contoh: Dua tim bertanding sepak bola, dua tim bermain tarik tambang.

3. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan data-data yang peneliti temukan dari penelitian-penelitian sebelumnya, diketahui bahwa masih didapati adanya siswa MI/SD yang merasa jenuh dalam proses pembelajaran karena materi dan metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton yang kemudian menyebabkan siswa enggan untuk memperhatikan penjelasan guru (Magdalena et al., 2020). Masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah dan mereka cenderung tidak fokus pada intruksi dan materi yang disampaikan (Munawaroh, 2021). Juga diketahui bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dan konsep-konsep abstrak dalam IPS yang disebabkan karena guru hanya menggunakan cara ceramah tanpa menggunakan media yang sesuai (Susilowati & Sutama, 2022). Kemudian juga ditemukan data bahwasanya pada zaman modern sekarang ini dengan adanya teknologi yang semakin canggih, anak usia sekolah dasar pada usia 6 sampai 12 tahun cenderung banyak yang menyukai menonton serial animasi film kartun (Suryani et al., 2018). Dari temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa usia MI/SD membutuhkan pembelajaran yang menarik, tidak monoton, pembelajaran yang dapat memotivasi belajar yang tidak hanya mendengarkan ceramah guru, dan pembelajaran yang di dalamnya ada penggunaan media yang bervariasi. Siswa juga membutuhkan media atau bahan ajar yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi IPS dan konsep-konsep abstrak dalam IPS. Siswa juga ingin mendapat pembelajaran yang sesuai dengan minat mereka, salah satunya yaitu kesukaan mereka terhadap serial animasi film kartun. Berdasarkan dari kebutuhan-kebutuhan dan minat siswa itulah peneliti ingin melakukan pengembangan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film

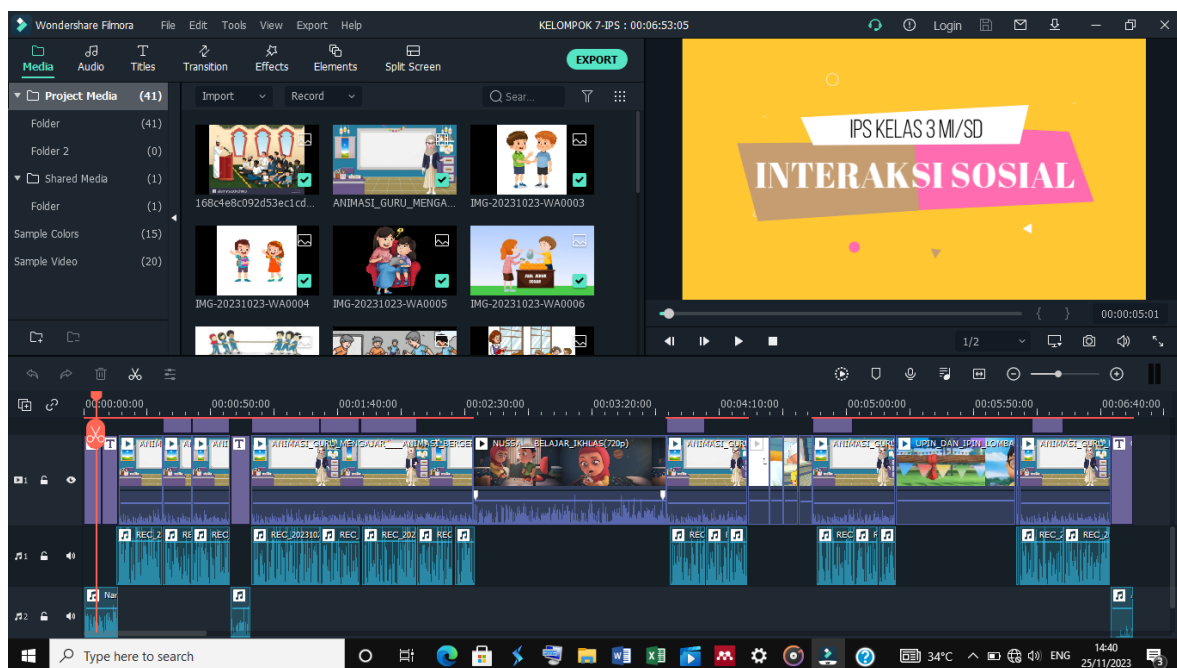
kartun pada materi IPS interaksi sosial. Karena sebagaimana yang telah peneliti bahas sebelumnya pada bagian pendahuluan, bahwa bahan ajar audio visual dengan animasi dan film kartun dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengikuti pembelajaran, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi-materi yang bentuknya proses/keterampilan dan materi-materi yang abstrak. Serta yang tidak kalah penting yaitu dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kesukaan siswa.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu proses pembuatan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film kartun dengan aplikasi filmora pada materi interaksi sosial kelas 3 MI/SD. Adapun langkah-langkah pembuatan bahan ajar audio visual dengan menggunakan aplikasi filmora yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan judul pada tampilan awal bahan ajar.
2. Menyusun skenario materi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar.
3. Membuat dan menyusun bentuk soal/tugas yang akan diberikan dalam bahan ajar.
4. Mencari dan menyiapkan media-media seperti gambar-gambar untuk contoh interaksi sosial, video animasi guru mengajar, dan cuplikan film kartun "Nussa dan Rara" dan "Upin dan Ipin" yang terkait materi interaksi sosial yang akan dimasukkan dalam bahan ajar.
5. Membuka aplikasi filmora dan membuat new project.
6. Mengimpor semua bahan atau media (gambar dan video) yang akan dipakai dalam bahan ajar.
7. Drag file atau tambahkan file (media yang telah diimpor ke Filmora) ke timeline video.
8. Mengedit gambar dan video dengan menggabung-gabungkan gambar dan video menjadi satu kesatuan, lalu memotong durasi video yang tidak digunakan dan menyesuaikan gambar di dalam video.
9. Membuat/menambahkan opener video dan credit/penutup video.
10. Menambahkan teks ke dalam video. (Menuliskan CP, tujuan pembelajaran, materi, soal/tugas, dan tulisan pada opener dan penutup video)
11. Memberikan audio ke dalam opener dan penutup video.

12. Memberikan suara terkait penjelasan CP, tujuan, materi, soal/tugas, serta pembukaan dan penutupan dengan cara voice recorder atau rekam suara dalam aplikasi filmora.
13. Mengatur dan menyesuaikan antara teks dan gambar dengan suara.
14. Mengatur dan menyesuaikan volume audio dalam video.
15. Memberikan transisi pada gambar, materi dan video dalam bahan ajar agar menjadi lebih menarik.
16. Menyimpan project dan memberi nama project.
17. Mengekspor project video menjadi video jadi dengan format yang diinginkan.



Gambar 1.
Tampilan aplikasi filmora

Bahan ajar audio visual yang dihasilkan memiliki durasi 6 menit 52 detik. Dalam bahan ajar audio visual yang peneliti kembangkan mempunyai komponen yang terdiri atas judul/bagian opener video, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pokok tentang interaksi sosial, contoh interaksi sosial dengan cuplikan film kartun, tugas dan kegiatan untuk siswa, dan bagian credit/penutup video. Berikut tampilan isi bahan ajar audio visual yang peneliti kembangkan.



Gambar 2.
Judul/opener video



Gambar 3.
Pembukaan dan sapaan



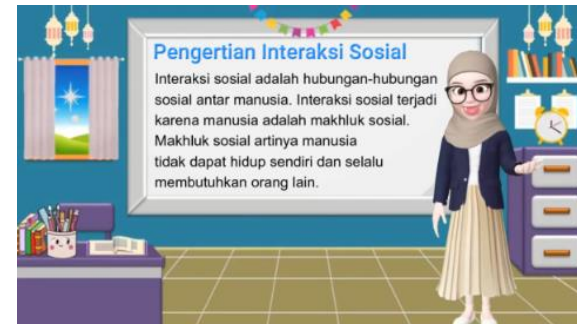
Gambar 4.
Capaian pembelajaran



Gambar 5.
Tujuan pembelajaran



Gambar 6.
Judul topik materi



Gambar 7.
Materi pengertian



Gambar 8.
Materi jenis-jenis



Gambar 9.
Materi interaksi individu dengan individu



Gambar 10.

Contoh interaksi individu dengan individu



Gambar 11.

Cuplikan film "Nussa dan Rara"

*Cuplikan film kartun "Nussa dan Rara" digunakan untuk menjelaskan contoh bentuk interaksi antara individu dengan individu.



Gambar 12.

Materi interaksi individu dengan kelompok



Gambar 13.

Contoh interaksi individu-kelompok



Gambar 14.

Cuplikan film "Upin & Ipin" Materi interaksi kelompok dengan kelompok



Gambar 15.

*Cuplikan film kartun "Upin dan Ipin" digunakan untuk menjelaskan contoh bentuk interaksi antara individu dengan kelompok.



Gambar 16.

Contoh interaksi kelompok dengan kelompok



Gambar 17.

Cuplikan film "Upin & Ipin"

*Cuplikan film kartun “Upin dan Ipin” digunakan untuk menjelaskan contoh bentuk interaksi antara kelompok dengan kelompok.



Gambar 18.
Tugas/kegiatan siswa



Gambar 19.
Bagian penutupan



Gambar 20.
Bagian penutup video

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan yaitu uji validitas terhadap hasil produk bahan ajar yang telah selesai dibuat dan dikembangkan. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari bahan ajar dan mengetahui apakah perlu ada revisi terhadap bahan ajar atau tidak serta mengetahui apakah bahan ajar layak digunakan atau tidak. Uji validitas dilakukan oleh dosen Ilmu Pengetahuan Sosial dan teman sesama mahasiswa dengan total jumlah validator sebanyak 23 validator dengan menggunakan *google form* sebagai instrumen pengumpulan data. Uji validitas atau penilaian dilakukan terhadap dua aspek, yaitu aspek media dan aspek komponen dari bahan ajar.

1. Analisis Uji Validitas Aspek Media Bahan Ajar

Rekapitulasi hasil validasi terhadap aspek media bahan ajar dari para validator, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.

Rekapitulasi hasil validasi terhadap aspek media bahan ajar

No	Indikator	Skor	Skor	Persentase	Keterangan
----	-----------	------	------	------------	------------

		Validasi	Maksimal		
1.	Teks atau tulisan pada bahan ajar mudah dibaca dan dipahami	84	92	91,30%	Sangat valid
2.	Video yang disajikan sesuai dengan materi	85	92	92,40%	Sangat valid
3.	Video yang disajikan menarik perhatian siswa	84	92	91,30%	Sangat valid
4.	Ketepatan penataan atau penyusunan video	82	92	89,13%	Sangat valid
5.	Audio terdengar jelas	83	92	90,22%	Sangat valid
6.	Bahan ajar menggunakan kombinasi media yang berfungsi dengan baik	87	92	94,57%	Sangat valid
7.	Grafis/ilustrasi terlihat dengan jelas dan mudah dipahami	84	92	91,30%	Sangat valid
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	82	92	89,13%	Sangat valid
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	83	92	90,22%	Sangat valid
10.	Kombinasi audio dan visual sudah sesuai	84	92	91,30%	Sangat valid
11.	Gambar dalam bahan ajar jelas dan mudah dipahami	81	92	88,04%	Sangat valid
12.	Durasi video proporsional artinya tidak membosankan siswa	84	92	91,30%	Sangat valid
Jumlah		1.003	1.080	92,87%	Sangat valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada semua indikator terkait aspek media bahan ajar memperoleh kriteria sangat valid. Pada tabel juga dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi validasi terhadap aspek media bahan ajar diperoleh skor validasi 1.003 dari skor maksimal 1.080. Skor tersebut dengan dihitung menggunakan rumus validitas sebagaimana yang telah peneliti cantumkan pada bagian metode penelitian, diperoleh persentase sebesar 92,87%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria konversi tingkat validitas dan kualifikasi sesuai dalam tabel konversi tingkat validitas dan kualifikasi sebagaimana yang telah peneliti cantumkan pada bagian metode penelitian. Hasil persentase tersebut berada pada rentang 75,01% - 100,00% dengan kriteria tingkat validitas yaitu sangat valid. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek media dalam bahan ajar

audio visual yang peneliti kembangkan sudah sangat valid sehingga sudah layak dan tidak perlu ada revisi.

2. Analisis Uji Validitas Aspek Komponen Bahan Ajar

Rekapitulasi hasil validasi terhadap aspek komponen bahan ajar dari para validator, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.
Rekapitulasi hasil validasi terhadap aspek komponen bahan ajar

No	Indikator	Skor Validasi	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
1.	Bahan ajar memudahkan siswa dalam memahami materi	82	92	89,13%	Sangat valid
2.	Bahan ajar dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa	85	92	92,40%	Sangat valid
3.	Bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	84	92	91,30%	Sangat valid
4.	Komponen bahan ajar menarik, jelas dan tepat	83	92	90,22%	Sangat valid
5.	Perintah-perintah dalam bahan ajar bersifat sederhana dan mudah dimengerti	84	92	91,30%	Sangat valid
6.	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	83	92	90,22%	Sangat valid
7.	Materi dalam bahan ajar dikembangkan berdasarkan fakta	85	92	92,40%	Sangat valid
8.	Materi dalam bahan ajar menggunakan contoh penerapan berdasarkan kondisi nyata	82	92	89,13%	Sangat valid
9.	Bahan ajar memuat hal-hal baru	82	92	89,13%	Sangat valid
10.	Informasi dasar dalam bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran	84	92	91,30%	Sangat valid
11.	Kegiatan dalam bahan ajar membuat siswa bersikap aktif dan kreatif	79	92	85,87%	Sangat valid
12.	Bahan ajar dapat menjadikan siswa lebih mudah menyelesaikan tugas	83	92	90,22%	Sangat valid

13.	Bahan ajar mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran	82	92	89,13%	Sangat valid
14.	Bahan ajar sesuai dengan perkembangan siswa	82	92	89,13%	Sangat valid
15.	Contoh soal yang digunakan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan materi	82	92	89,13%	Sangat valid
16.	Kecukupan tugas/latihan dalam bahan ajar sudah proporsional	80	92	86,96%	Sangat valid
17.	Tugas/kegiatan relevan dengan tujuan yang harus dicapai	81	92	91,30%	Sangat valid
Jumlah		1.403	1.564	89,71%	Sangat valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada semua indikator terkait aspek komponen bahan ajar memperoleh kriteria sangat valid. Pada tabel di atas juga dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi validasi terhadap aspek komponen bahan ajar diperoleh skor validasi 1.403 dari skor maskimal 1.564. Skor tersebut dengan dihitung menggunakan rumus validitas sebagaimana yang telah peneliti cantumkan pada bagian metode penelitian, diperoleh persentase sebesar 89,71%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria konversi tingkat validitas dan kualifikasi sesuai dalam tabel konversi tingkat validitas dan kualifikasi sebagaimana yang telah peneliti cantumkan pada bagian metode penelitian. Hasil persentase tersebut berada pada rentang 75,01% - 100,00% dengan kriteria tingkat validitas yaitu sangat valid. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa aspek komponen dalam bahan ajar audio visual yang peneliti kembangkan sudah sangat valid sehingga sudah layak dan tidak perlu ada revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film kartun dengan aplikasi filmora pada materi interaksi sosial kelas 3 MI/SD yang telah diuji kevalidannya oleh dosen Ilmu Pengetahuan Sosial dan sesama teman mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar sangat valid dan dapat digunakan tanpa

revisi dengan hasil uji validitas/penilaian terhadap aspek media dari bahan ajar memperoleh persentase sebesar 92,87% dan hasil uji validitas/penilaian terhadap aspek komponen bahan ajar memperoleh persentase sebesar 89,71%. Berdasarkan respon dan penilaian dari validator juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar audio visual menggunakan animasi dan film kartun pada materi IPS interaksi sosial kelas 3 MI/SD dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton sehingga siswa menjadi tidak jenuh dan menjadi antusias dalam menyimak materi. Selain itu juga dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kesukaan siswa sehingga meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar dan mengikuti pembelajaran, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPS interaksi sosial yang bentuknya proses/keterampilan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk dapat selalu melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik, minat, dan kebutuhan siswa, sehingga siswa akan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan materi yang dijelaskan pun akan dapat dipahami dengan mudah. Disarankan juga kepada guru untuk tidak hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran karena akan membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah dan siswa cenderung akan tidak fokus pada intruksi dan materi yang disampaikan. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yaitu bahan ajar berbentuk audio visual dengan menggunakan animasi dan film kartun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu dan terlibat dalam proses pembuatan dan pengembangan bahan ajar audio visual ini, para teman mahasiswa yang telah memberikan respon dan penilaiannya terhadap bahan ajar yang penulis kembangkan. Terkhusus kepada dosen Pengembangan Bahan Ajar IPS MI/SD, Bapak Mohammad Rofiq, M. Pd yang telah memberikan bimbingan dan pendampingan dalam proses pembuatan,

pengembangan, dan validitas/penilaian bahan ajar serta sampai dengan manuskrip hasil penelitian dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 31.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III*, 183–188.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 284.
- Manadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *AL MURABBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 6.
- Maslina, A. A., Saputro, B., & Kusumawati, E. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA dengan Media Audio Visual pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup di Pendidikan Dasar. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 74.
- Mayadesti, P. (2023). *Modul Ajar Fase B Interaksi Sosial di Sekolah*. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munawaroh, S. (2021). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah Islam Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang*. Universitas Islam Malang.
- Nugraheni, A. S., & Rofiq, M. (2019). Indonesian Teaching Material Based On Fun Self Learning For Foreign Speaker. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 8(05), 69.
- Nurfadhillah, S., Marcelino, R., & Hasanah, C. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama pada Kelas 3 SDIT ASDU. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 201.
- Oktariyani, O., Roza, M., & Remiswal, R. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Walad*, 10(2), 123–132.
- Rahmawati, S. (2014). *Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) terhadap keterampilan Bercerita pada Siswa kelas III MI Tarbiyah Al-Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014/2015 M*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sa'diah, H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah*



Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Suryani, D. P., Sulthoni, & Susilaningsih. (2018). Persepsi Anak Usia Sekolah Dasar terhadap Serial Animasi dalam Mempengaruhi Perkembangan Karakter. *JKTP*, 1(3), 237.
- Susilowati, A., & Utama. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun , Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31–43.