

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI ADAB BERSOSIAL MEDIA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Lia Nur Anggraini**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[lianggraini433@upi.edu](mailto:lianggraini433@upi.edu)

**Fitriyani**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[fitriyani1905797@upi.edu](mailto:fitriyani1905797@upi.edu)

**Firanty Hafidzah Alqirany**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[firantyhafidzah14@upi.edu](mailto:firantyhafidzah14@upi.edu)

**Dila Yumerda**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[dilayumerda@upi.edu](mailto:dilayumerda@upi.edu)

**Ani Nur Aeni**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

### **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini yaitu ; (1) Mengetahui desain produk video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media pada kelas IV; (2) Mengetahui gambaran produk video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media pada kelas IV; (3) Mengetahui respon ahli terhadap desain video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media pada kelas IV. Metode penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D). Populasi penelitian ini yaitu kelas IV SDN Sukakarta yang terdiri dari 24 siswa dan seorang wali kelas IV. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket siswa dan angket guru. Hasil penelitian menunjukkan ada tiga aspek yang diteliti yaitu aspek desain, aspek materi, dan aspek akses (1) Dalam aspek desain produk video animasi yang dibuat menurut siswa termasuk kategori baik dengan persentase sebesar 74,58% dan menurut guru termasuk kategori sangat baik dengan persentase sebesar 82,5%; (2) Dalam video animasi aspek materi menurut siswa termasuk kategori sangat baik dengan persentase sebesar 75,84% dan guru termasuk kategori baik dengan persentase sebesar 65%, sedangkan aspek akses menurut siswa termasuk kategori baik dengan persentase sebesar 83,95% dan guru termasuk kategori sangat baik dengan persentase sebesar 75%. Sehingga, hasil penelitian menggunakan angket siswa menghasilkan kategori sangat baik dan angket guru menghasilkan kategori baik. Jadi, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi dapat digunakan sebagai media edukasi dalam mengenalkan adab bersosial media pada siswa kelas IV.*

*Kata kunci: Video animasi, media edukasi, adab bersosial media*

### **Abstract**

*The aims of this study are (1) to find out the design of animated video products as a medium of social media etiquette education in class IV; (2) Knowing the description of the animated video product as a medium for social media etiquette education in class IV; (3) knowing the expert's response to the design of animated videos as a medium for social media etiquette education in class IV. This research method uses the Design and Development (D&D) model. The population of this research is class IV SDN Sukakarta which consists of 24 students and a homeroom teacher IV. The instruments used in this study were student questionnaires*

*and teacher questionnaires. The results showed that there were three aspects studied, namely the design aspect, the material aspect, and the access aspect (1) In the aspect of product design, the animated video made according to the students was in the good category with a percentage of 74.58% and according to the teacher it was in the very good category with a percentage of 74.58%. by 82.5%; (2) In the animated video, the material aspect according to students is in the very good category with a percentage of 75.84% and the teacher is in the good category with a percentage of 65%, while the access aspect according to students is in the good category with a percentage of 83.95% and the teacher is included very good category with a percentage of 75%. Thus, the results of the study using student questionnaires resulted in a very good category and the teacher's questionnaire resulted in a good category. So, based on the results of the study, it can be concluded that the development of animated videos can be used as an educational medium in introducing social media etiquette to fourth grade students.*

*Keywords: Animated videos, educational media, social media etiquette.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari dan harus selalu diikuti karena memiliki peran yang penting dalam kehidupan. Manusia sejatinya selalu menginginkan perubahan dan kemajuan dalam segala aspek kehidupan, salah satu diantaranya yakni dalam ranah pendidikan. Pendidikan merupakan sektor yang cukup penting bagi manusia karena melalui pendidikan manusia bisa mengasah potensi dan membuat sesuatu yang berdampak besar.

Kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tentu saja inovatif. Perkembangan pendidikan yang semakin pesat ini mengubah pandangan yang awalnya “education” atau pendidikan menjadi “edutainment” yang merupakan slang word dari “education” dan “entertainment” yang berarti selain mendidik juga memberikan hiburan<sup>1</sup>. Dari kedua pendekatan tersebut tidak serta merta merubah esensi dari pengajaran, namun memberikan wajah baru dalam membuat strategi, perencanaan, metode, juga tekniknya.

Perkembangan teknologi yang kian hari melesat menjadi cepat, memberikan dampak pada kebudayaan atau kultural dari suatu bangsa. Tidak dapat dipungkiri pula bahwa tekanan dari kompetensi dibidang teknologi ini pula masuk ke segala sektor dalam kehidupan. Pola hidup generasi saat ini cenderung lebih disiplin jika dibandingkan dengan jaman dahulu. Namun, tentu saja selalu ada dampak negatif dari suatu perubahan, hal tersebut juga terjadi pada perkembangan teknologi saat ini. Salah satu dampak paling umum yang terjadi saat ini adalah rendahnya nilai moral yang dimiliki, generasi saat ini memiliki mental “instan”, boros, juga konsumtif. Dengan kata lain kemajuan teknologi tersebut telah merubah moral peserta didik khususnya dan pada masyarakat secara umum. Kemajuan di bidang ekonomi yang dapat memenuhi segala keinginan menjadikan para siswa menjadi kaya secara materi namun miskin dalam rohani.

---

<sup>1</sup> Afif, N. Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital, *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117-29, 2019.

Dalam dunia pendidikan, digitalisasi akan memberikan banyak perubahan dalam metode pembelajaran. Dengan kemajuan internet sebagai sumber dari segala macam pembelajaran dan pendidikan, guru menjadi bukan satu-satunya orang yang mengajarkan sesuatu. Tiap siswa/I bisa mengakses pembelajaran baru di internet. Sehingga hal tersebut akan sangat berdampak pada lebih majunya kualitas seorang siswa/I jika dapat memanfaatkan media tersebut secara positif. Namun, jika tidak dimanfaatkan dengan kurang bijak, hal tersebut akan memberikan dampak yang berbanding terbalik dan malah akan menurunkan kualitas dari siswa/I.

Indonesia menempati rangking kelima penggunaan internet tertinggi di dunia. Dianalisis dari balai statistik Indonesia bahwasanya, setidaknya terdapat 50% dari keseluruhan penduduk Indonesia atau sekitar 132.700.000 merupakan pengguna internet. Dari angka tersebut 6,3% (8,3 juta) adalah pengguna internet yang berasal dari pelajar. Dalam kurun waktu 17 tahun terakhir, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai angka sebesar 6,535,0%<sup>2</sup>. Melihat fakta berdasarkan data tersebut, maka hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan dengan cara mengubah atau menambahkan metode pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan format konvensional menjadi digital.

Salah satu cara dalam pemanfaatan format pembelajaran digital tersebut, yakni dengan menggunakan media animasi dalam metode pembelajaran. Hal tersebut tentu saja akan lebih menarik perhatian siswa/i dalam mengikuti proses pembelajaran, terlebih lagi untuk anak usia sekolah dasar, karena dengan metode pembelajaran tersebut siswa/i mendapatkan edukasi juga hiburan (edutainment). Hasil pembelajaran lewat metode ini akan lebih bergantung pada hasil kognitif dari para siswa dibandingkan dengan aktivitas perilakunya saat pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan dan hasil dari data statistik tersebut, maka kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memperkenalkan metode baru dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa animasi. Dengan menggunakan video animasi, maka metode pembelajaran yang disampaikan yakni melalui audio-visual. Metode pembelajaran menggunakan media audio-visual merupakan metode pembelajaran berbasis teknologi yang diyakini dapat meningkatkan animo dalam menerima sesuatu yang baru. Pembelajaran menggunakan video animasi dengan audio-visual dapat mengoptimalkan proses

---

<sup>2</sup> Efendi, N.M. Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*, 2(2), hlm. 173-182, 2018.

belajar karena memiliki beberapa kelebihan seperti mudah dikemas dalam media pembelajaran, dapat disunting secara berkala, juga lebih menarik.<sup>3</sup>

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasinya disimpan menggunakan signal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya.

Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan (depan, belakang,  $\frac{3}{4}$  dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) lalu pose/gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas karakter tersebut.

Selain memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran berupa video animasi, juga dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik. dengan adanya modul elektronik atau E-Modul yang dikembangkan akan memberikan kesempatan dan meningkatkan hasil belajar siswa secara mandiri. E-modul sebagai bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik.<sup>4</sup>

Implementasi nilai Islam (Adab) dalam penggunaan media sosial menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, adab berlaku sebagai standar atas keinginan atau harapan yang dapat dilakukan ataupun tidak boleh dilakukan<sup>5</sup>. Adab merupakan salah satu dari tiga aspek nilai dalam islam yang mana didalamnya terdapat dua hal utama yang diajarkan yaitu penanaman mengenai konsep baik atau buruk serta memotivasi untuk mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari<sup>6</sup>. Penerapan adab mampu mengubah individu

---

<sup>3</sup> Haryoko, S. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Eletor*, 5(1), 1 - 10, 2009.

<sup>4</sup> Wulansari, E.W., Kantun, S., & Suharso, P. Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1-7, 2018.

<sup>5</sup> Elhoshi, Embong, Bioumy, Abdullah, & Nawi (dalam Kurnia, A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum, *JPIB : Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 2 (2), 99 - 110 ), 2017.

<sup>6</sup> Halstead (dalam Kurnia, A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum, *JPIB : Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 2 (2), 99 - 110 ), 2007.

menjadi lebih baik di masyarakat dan secara lebih luas mampu membuat perubahan yang baik pada budaya di suatu daerah<sup>7</sup>.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Pemilihan metode penelitian jenis ini didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi. Menurut Rich dan Klein (dalam Lestari dkk, 2018) penelitian D&D bertujuan untuk menciptakan suatu produk, alat instruksional maupun non instruksional baik berupa model yang bersifat baru atau penyempurnaan dari pengembangan sebelumnya.<sup>8</sup>

Pengembangan dalam video animasi ini menggunakan model ADDIE menurut Peffers. Adapun prosedur dalam menggunakan model ADDIE yaitu meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*<sup>9</sup>.

Berkenaan dengan metode penelitian yang digunakan maka, pada tahap uji coba produk atau implementasi produk ini, diujicobakan di SDN Kertajati, Majalengka pada kelas IV SD. Partisipan dalam penelitian ini meliputi 24 siswa dan guru wali kelas IV sebagai pengguna.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket dengan menggunakan penilaian skala likert yang ditunjukkan untuk guru dan siswa sebagai pengguna produk. Lembar angket dengan jenis skala likert dipilih dan digunakan untuk dapat mengukur sikap, pendapat, dalam persepsi seseorang atau sekelompok orang pada fenomena sosial tertentu.<sup>10</sup>

Analisis data yang digunakan dengan cara menganalisis hasil lembar angket yang telah diisi oleh responden dengan menggunakan rumus pengukuran modifikasi skala likert untuk memperoleh gambaran skor. Selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian direduksi dengan cara memilih pada pokok-pokok yang penting dan data akan disajikan dalam bentuk pengorganisasian agar lebih mudah untuk dipahami.

---

<sup>7</sup> Kawangit, Marlon, & Aingi (dalam Kurnia, A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum, *JPIB : Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 2 (2), 99 - 110 ), 2015.

<sup>8</sup> Lestari, Hermawan & Heryanto. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-44, 2018.

<sup>9</sup> Mashuri, D.K & Budiyono. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1-11, 2020.

<sup>10</sup> Sugiyono, hlm. 146. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2019).

**Tabel.1 Kriteria Interpretasi Skor**  
**Modifikasi Skala Likert**

| Skala | Tingkat Pencapaian | Interpretasi |
|-------|--------------------|--------------|
| 4     | 76 - 100%          | Sangat Baik  |
| 3     | 51 - 75%           | Baik         |
| 2     | 26% - 50%          | Cukup        |
| 1     | 0% - 25%           | Kurang       |

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian pada Senin, 21 Maret 2022 di kelas IV SDN Sukakerta dan guru kelas IV SDN Sukakerta disajikan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel. 2 Hasil Pengumpulan Data Menggunakan Lembar Angket Siswa di Kelas IV**  
**SDN Sukakerta**

| No.    | Pertanyaan                               | Jumlah Peserta | Tanggapan |    |    |    |
|--------|------------------------------------------|----------------|-----------|----|----|----|
|        |                                          |                | Skor      |    |    |    |
|        |                                          |                | TS        | KS | S  | SS |
| Desain |                                          |                |           |    |    |    |
| 1.     | Warna pada karakter Unuy sangat menarik  | 24             | 2         | 2  | 7  | 13 |
| 2.     | Warna pada karakter Inuy sangat menarik  | 24             | 2         | 5  | 12 | 5  |
| 3.     | Warna pada karakter teteh sangat menarik | 24             | 1         | 7  | 4  | 12 |
| 4.     | Backround yang digunakan                 | 24             | 0         | 6  | 6  | 12 |

|               |                                                                |    |   |   |    |    |
|---------------|----------------------------------------------------------------|----|---|---|----|----|
|               | sangat menarik untuk dilihat                                   |    |   |   |    |    |
| 5.            | Warna huruf sesuai dengan warna <i>background</i>              | 24 | 2 | 0 | 11 | 11 |
| 6.            | Karakter yang digunakan dalam video sesuai dan menarik         | 24 | 1 | 3 | 13 | 7  |
| 7.            | Geraan animasi sudah baik dan menarik                          | 23 | 4 | 6 | 8  | 5  |
| 8.            | Kejelasan dalam pengucapan setiap suara karakternya sudah baik | 24 | 1 | 7 | 9  | 7  |
| 9.            | Volume music instrumental tidak mengganggu suara <i>dubber</i> | 24 | 6 | 6 | 9  | 3  |
| 10.           | Durasi waktu dalam video sudah sesuai                          | 24 | 1 | 6 | 8  | 9  |
| <b>Materi</b> |                                                                |    |   |   |    |    |
| 11.           | Materi mudah dipahami melalui video animasi                    | 24 | 6 | 5 | 7  | 6  |
| 12.           | Kesesuain materi dengan konten video animasi                   | 24 | 1 | 4 | 8  | 11 |
| 13.           | Penyajian materi sudah runtut                                  | 24 | 2 | 4 | 12 | 6  |
| 14.           | Penggunaan bahasa mudah dipahami                               | 24 | 0 | 9 | 5  | 10 |
| 15.           | Teks dalam video pembelajaran mudah dibaca                     | 23 | 0 | 2 | 8  | 13 |

| <b>Akses</b> |                                                                                          |    |   |   |    |    |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|---|----|----|
| 16.          | Penggunaan video animasi dapat digunakan kapan saja                                      | 24 | 0 | 2 | 12 | 10 |
| 17.          | Penggunaan video animasi dapat digunakan dimana saja                                     | 24 | 1 | 2 | 10 | 11 |
| 18.          | Video animasi dapat diakses dengan mudah melalui internet                                | 24 | 0 | 5 | 13 | 6  |
| 19.          | Video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar                                    | 24 | 1 | 0 | 6  | 17 |
| 20.          | Video animasi ini dapat memberikan pengalaman belajar baru pada mata pelajaran PAI di SD | 24 | 0 | 2 | 8  | 14 |

**Tabel.3 Hasil Pengumpulan Data Menggunakan Lembar Angket Guru di Kelas IV  
SDN Sukakarta**

| No.    | Pertanyaan                              | Jumlah Peserta | Tanggapan |    |   |    |
|--------|-----------------------------------------|----------------|-----------|----|---|----|
|        |                                         |                | Skor      |    |   |    |
|        |                                         |                | TS        | KS | S | SS |
| Desain |                                         |                |           |    |   |    |
| 1.     | Warna pada karakter Unuy sangat menarik | 1              | 0         | 0  | 1 | 0  |
| 2.     | Warna pada karakter Inuy sangat menarik | 1              | 0         | 0  | 1 | 0  |

|               |                                                                |   |   |   |   |   |
|---------------|----------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 3.            | Warna pada karakter teteh sangat menarik                       | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 4.            | <i>Background</i> yang digunakan sangat menarik untuk dilihat  | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 5.            | Warna huruf sesuai dengan warna <i>background</i>              | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 6.            | Karakter yang digunakan dalam video sesuai dan menarik         | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 7.            | Geraan animasi sudah baik dan menarik                          | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 8.            | Kejelasan dalam pengucapan setiap suara karakternya sudah baik | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 9.            | Volume music instrumental tidak mengganggu suara dubber        | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 10.           | Durasi waktu dalam video sudah sesuai                          | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| <b>Materi</b> |                                                                |   |   |   |   |   |

|              |                                                           |   |   |   |   |   |
|--------------|-----------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 11.          | Relevensi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)             | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 12.          | Materi yang disajikan sistematis                          | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 13.          | Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa              | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 14.          | Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa          | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15.          | Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami      | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| <b>Akses</b> |                                                           |   |   |   |   |   |
| 16.          | Penggunaan video animasi dapat digunakan kapan saja       | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 17.          | Penggunaan video animasi dapat digunakan dimana saja      | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 18.          | Video animasi dapat diakses dengan mudah melalui internet | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 19.          | Video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar     | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |

|     |                                                                                          |   |   |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 20. | Video animasi ini dapat memberikan pengalaman belajar baru pada mata pelajaran PAI di SD | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|

Kerangan :

Kriteria Penskoran :

SS : Sangat Setuju

4 : jika tanggapan sangat setuju

S : Setuju

3 : jika tanggapan setuju

KS : Kurang Setuju

2 : jika tanggapan kurang setuju

TS : Tidak Setuju

1 : jika tanggapan tidak setuju

**Tabel.4 Rata-rata Persentase Lembar Angket Siswa Kelas IV SDN Sukakarta**

| No.              | Aspek  | Persentase    | Interpretasi       |
|------------------|--------|---------------|--------------------|
| a                | Desain | 74,58 %       | Baik               |
|                  | Materi | 75,84 %       | Sangat Baik        |
|                  | Akses  | 83,95 %       | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata</b> |        | <b>78,12%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Dapat disimpulkan dari hasil rata-rata persentase dari lembar angket siswa kelas IV SDN Sukakarta yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 21 Maret 2021 bahwa tanggapan siswa terhadap produk yang telah dirancang berupa video animasi dikategorikan sangat baik dengan persentase sebesar 74,58% . Penilaian dilakukan pada tiga aspek, yaitu aspek desain, aspek materi, dan aspek akses. Aspek desain lebih ditekankan pada tokoh, gerakan, suara pada video animasi. Aspek materi yang dinilai oleh siswa ditekankan kepada bagaimana penyampain materi pembelajaran pada video bisa tersampaikan kepada siswa, apakah siswa dapat memahami materi, kesesuaian materi dengan pembelajaran, bagaimana penyajian materinya, dan penggunaan bahasa pada video. Pada aspek akses ditekankan kepada penggunaan video animasi ini sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

**Tabel.5 Rata-rata Persentase Lembar Angket Guru Kelas IV SDN Sukakerta**

| No.              | Aspek  | Persentase    | Interpretasi |
|------------------|--------|---------------|--------------|
|                  | Desain | 82,5%         | Sangat Baik  |
|                  | Materi | 65%           | Baik         |
|                  | Akses  | 75%           | Baik         |
| <b>Rata-rata</b> |        | <b>74,16%</b> | <b>Baik</b>  |

Berdasarkan persentase hasil lembar angket guru kelas IV SDN Sukakerta, respon guru terhadap video animasi yang telah dirancang dinilai baik dengan persentase 74,16%, media video animasi ini bisa digunakan sebagai alternatif menyampaikan materi pembelajaran. aspek penilaian yang digunakan hampir sama dengan aspek penilain pada lembar angket siswa, namun pada lembar angket guru terdapat perbedaan penilaian pada aspek materi. Dimana pada aspek materi lebih ditekankan pada kerelevansian materi pada video animasi dengan Kompetensi dasar (KD), penggunaan materi yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta ketepatan penggunaan struktur kalimat dan bahasa pada video.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli**

| No. | Indikator                                      | Skor |   |   |   | Catatan perbaikan |
|-----|------------------------------------------------|------|---|---|---|-------------------|
|     |                                                | 4    | 3 | 2 | 1 |                   |
| 1.  | Ditinjau dari kesesuaian materi dengan sasaran | √    |   |   |   |                   |
| 2.  | Ditinjau dari kualitas tampilan                | √    |   |   |   |                   |
| 3.  | Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan | √    |   |   |   |                   |

|    |                                        |   |  |  |  |  |
|----|----------------------------------------|---|--|--|--|--|
| 4. | Ditinjau dari kemenarikan bagi sasaran | √ |  |  |  |  |
| 5. | Ditinjau dari kualitas suara           | √ |  |  |  |  |
| 6. | Ditinjau dari kemudahan digunakan      | √ |  |  |  |  |

Dapat disimpulkan mengenai hasil validasi dari Ahli mengenai produk pengembangan video animasi menunjukkan kepada kesesuaian materi dengan sasaran, kualitas tampilan, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan bagi sasaran, kualitas suara dan kemudahan digunakan mendapatkan skor empat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan yaitu (1) Pengembangan video animasi yang didesain secara sederhana dapat mempermudah siswa kelas IV dalam memahami adab bersosial media dan desain yang dibuat memperoleh kategori baik menurut siswa dan kategori sangat baik menurut guru; (2) Video animasi sebagai media edukasi untuk memaparkan adab bersosial media dikemas dalam sebuah cerita, dengan cerita tersebut dalam aspek materi memperoleh hasil penilaian dalam kategori sangat baik berdasarkan hasil data siswa dan dalam kategori baik berdasarkan hasil data guru. Sedangkan, dalam aspek kemudahan akses berdasarkan hasil data siswa dan guru memperoleh hasil dalam kategori sangat baik menurut siswa dan kategori baik menurut guru. Dari penjelasan diatas, terdapat tiga aspek yang dikaji melalui siswa dan guru yaitu aspek desain, aspek materi, dan aspek akses dalam pengembangan video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media sehingga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, produk video animasi memperoleh penilai yang sangat baik dari para ahli.

Saran untuk penelitian ini yaitu guru kelas dapat mengembangkan video animasi sebagai media edukasi dalam menjelaskan adab bersosial media kepada siswa sekolah dasar sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif serta dapat membantu siswa dalam menanamkan karakter yang baik ketika menggunakan media sosial. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain video animasi mulai dari *background* dan karakternya yang dikemas secara menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (1), 117-129. doi: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>.
- Akram, W & Kumar, E. (2017). A Study on Positive and Negative Effect of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(1), 351-354. doi: <http://dx.doi.org/10.26438/ijcse/v5i10.351354>.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Digital Information World, (2018). *Essential insightscinto internet, social media, mobile and ecommerce use around the world*. [Online]. Diakses melalui: <https://www.digitalinformationworld.com/2018/07/global-internet-stats-infographic.html?m=1>.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start UP Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Elhoshi, E. R. F., Embong, R., Bioumy, N., Abdullah, N, A., Naqi, M, A, A, (2017). The Role of Teachers in Infusing Islamic Values and Ethics. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7 (5), 426-436. doi: <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v7-i5/2980> .
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol. 5, No. 1, Maret 2009, hlm. 1 -10.
- Kurnia, A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum. *JPIB : Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 2 (2), 99 - 110. doi : 10.15575/jpib.v2i2.5051.
- Lestari, N.D., Hermawan, R. & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-44. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i3>. 20748.
- Mashuri, D.K & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>.
- Merchant, G. (2015). *Moving with the Times: How Mobile Digital Literacies are Changing Childhood . Landscape of Spesific Literacies in Contemopary Society: Exploring a Social Model of Literacy*. London: Routlage.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarma S., Jarot S., & Shenian A. (2012). *Buku pintar Microsoft office 2007 & 2010*. Jakarta: Mediakita.
- Wulansari, E.W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12 (1), 1-7. doi: 10.19184/jpe.v12i1.6463.