

Kevalidan Media Video Animasi Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III SDN Manggis 2

Vifi Asfia¹, Endang Sri Mujiwati², Andri Pitoyo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

vifiasfia2@gmail.com¹, endangsri@unpkediri.ac.id², andripitoyo@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The background of this study is the low level of student understanding of fractions, which are abstract in nature, and the limited availability of supportive visual learning media. This research aims to describe the validity of animated video media on the topic of addition and subtraction of fractions with like denominators for third-grade students at SDN Manggis 2. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, focusing on the validation stage. Validation was conducted by a media expert and a subject matter expert using a questionnaire instrument. The results showed that the media obtained a validity percentage of 88% and the material 85%, both of which fall into the "very valid" category. The assessed aspects included visual appearance, audio clarity, content alignment with basic competencies, and comprehensibility for students. The media was deemed suitable for use without revision, as it effectively presents abstract concepts in a more concrete and engaging way. The conclusion of this study is that the developed animated video media can be used as an effective alternative learning tool to improve students' understanding of fractions.

Keywords: animated video media, validation, fractions, elementary school

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pecahan yang bersifat abstrak serta keterbatasan media pembelajaran visual yang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media video animasi pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama untuk siswa kelas III SDN Manggis 2. Penelitian menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, difokuskan pada tahap validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kevalidan sebesar 88% dan materi sebesar 85%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kejelasan audio, kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar, serta keterpahaman bagi siswa. Media ini dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi karena mampu menyajikan konsep abstrak secara konkret dan menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media video animasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Kata Kunci: media video animasi, validasi, materi pecahan, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan bagian penting dalam pendidikan dasar yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kompetensi dasar di kelas III SD adalah kemampuan menjelaskan dan melakukan penjumlahan serta pengurangan pecahan berpenyebut sama.

Namun, pada praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pecahan karena bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep tersebut (Ritawati, 2024).

Hasil observasi di kelas III SDN Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa dari 20 siswa, sebanyak 17 siswa (85%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam ulangan harian pada materi pecahan. Masalah ini disebabkan oleh penggunaan media video animasi yang kurang efektif. Video yang digunakan menampilkan gambar kecil, warna tidak menarik, dan suara kurang jelas. Di samping itu, metode pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga siswa kurang aktif dan sulit memahami materi.

Media video animasi merupakan salah satu solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Menurut Fatmawati (2020), video animasi adalah media berbasis gambar bergerak yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau materi secara visual dan auditori secara bersamaan, sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa. Media ini memungkinkan penyajian materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui tampilan visual yang menarik dan gerakan dinamis.

Video animasi juga memenuhi karakteristik media pembelajaran efektif karena dapat diputar ulang, menampilkan kombinasi teks dan gambar, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik (Zahro, 2022). Selain itu, media video animasi dinilai relevan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan visualisasi langkah-langkah penyelesaian soal, khususnya dalam operasi pecahan (Prasetyo, 2021).

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Ratni Tahyun (2022) yang mengembangkan video animasi pada materi pecahan kelas IV SD dan terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian oleh Novendra (2023) juga menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Animaker dapat menghasilkan produk yang sangat valid dan mendapat respon positif dari siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menilai kevalidan media yang dikembangkan pada materi pecahan berpenyebut sama untuk siswa kelas III.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, kevalidan merupakan aspek utama yang harus diuji untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Akker (dalam Sugiyono, 2017), validitas suatu produk pengembangan dapat diukur dari aspek isi, tampilan, dan kesesuaian terhadap kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, uji kevalidan merupakan langkah awal yang penting dalam proses pengembangan media video animasi.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2. Fokus pada aspek kevalidan ini penting untuk menjamin bahwa

media yang digunakan telah memenuhi standar kualitas baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun aspek pedagogis.

Berdasarkan latar belakang dan kajian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media video animasi materi pecahan bagi siswa kelas III SDN Manggis 2. Validasi dilakukan melalui uji ahli guna mengetahui kelayakan media sebelum diterapkan dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada uji kevalidan media video animasi materi pecahan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tetapi pada artikel ini pembahasan dibatasi pada tahapan validasi produk, yaitu validasi terhadap media dan materi pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SDN Manggis 2 Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri, dengan objek penelitian berupa produk media video animasi yang dikembangkan untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Subjek uji validasi adalah dua orang ahli, yaitu validator media dan validator materi, yang memberikan penilaian terhadap kelayakan dan kualitas produk berdasarkan keahlian masing-masing.

Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi media dan lembar angket validasi materi. Angket disusun dalam bentuk skala penilaian empat tingkat, yaitu sangat valid (4), valid (3), cukup valid (2), dan kurang valid (1). Masing-masing validator memberikan skor untuk setiap aspek yang dinilai, seperti tampilan visual, animasi, kejelasan audio, keterbacaan teks, kesesuaian konten dengan kurikulum, dan ketepatan materi terhadap kompetensi dasar.

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Akbar (2017), rumusnya sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Setelah diperoleh persentase kevalidan, hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Kevalidan Produk

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	81,00% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
2.	61,00% - 80,00%	Valid atau dapat digunakan perlu direvisi kecil
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid (tidak boleh dipergunakan)

5. 00,00% - 20,00% Sangat tidak valid (tidak boleh dipergunakan)

Sumber: Akbar (2017)

Hasil validasi ini dijadikan dasar untuk menentukan apakah media video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran atau perlu dilakukan revisi. Jika hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid, maka media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sebaliknya, jika hasilnya di bawah kategori tersebut, maka perbaikan terhadap isi atau tampilan media perlu dilakukan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video animasi materi pecahan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, dengan menggunakan instrumen angket yang berisi beberapa indikator penilaian. Validasi dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025.

Hasil Validasi Media Video Animasi

Hasil validasi media video animasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor total 44 dari skor maksimal 50. Persentase skor kevalidan adalah sebesar 88%, yang berada dalam kategori "Sangat Valid" dan dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian mencakup berbagai aspek seperti isi materi, kualitas audio-visual, kompatibilitas perangkat, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Video Animasi

No.	Aspek yang Divalidasi	Skor
1.	Video animasi materi pecahan berisi penjumlahan pecahan berpenyebut sama.	5
2.	Video animasi materi pecahan berisi pengurangan pecahan berpenyebut sama.	5
3.	Audio dalam video animasi materi pecahan jelas.	5
4.	Video animasi materi pecahan dapat ditampilkan di gadget.	5
5.	Konten dalam video animasi materi pecahan sesuai dengan materi.	4
6.	Konten dalam video animasi materi pecahan sesuai dengan karakter siswa.	4
7.	Video animasi materi pecahan menarik dengan elemen visual yang cerah, seperti warna-warna utama (merah, biru, dan kuning) yang kontras.	4
8.	Gambar dalam video animasi materi pecahan jelas.	4
9.	Gambar dalam video animasi menunjukkan gerakan dan aksi.	4
10.	Gambar dalam video animasi sesuai dengan materi pecahan.	4
Skor Total		44
Skor Maksimal		50
Persentase Skor		88%

Perhitungan persentase validasi media dilakukan dengan rumus:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V - ah = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil Validasi Materi Pecahan

Validasi terhadap materi pecahan dalam video animasi menunjukkan skor total sebesar 34 dari skor maksimal 40. Persentase kevalidan yang diperoleh adalah 85%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid" dan dapat digunakan tanpa revisi. Penilaian mencakup kesesuaian dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, serta kejelasan dan sistematika penyajian.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Pecahan

No.	Aspek yang Divalidasi	Skor
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	5
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	5
3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan dijelaskan dengan benar	3
5.	Urutan penyajian materi logis dan sistematis	4
6.	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
7.	Konsep materi yang disajikan mudah dipahami	4
8.	Penggunaan gambar pada materi pecahan jelas dan menarik	4
Skor Total		34
Skor Maksimal		40
Persentase Skor		85%

Perhitungan persentase validasi materi dilakukan dengan rumus:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V - ah = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi materi pecahan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori "Sangat Valid" baik dari aspek media maupun materi pembelajaran. Media memperoleh skor 88%, mencerminkan kualitas tampilan visual, kejelasan audio, serta kesesuaian konten dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatmawati (2020) yang menyatakan bahwa media animasi yang dirancang secara visual dan auditori dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep abstrak.

Materi pembelajaran dalam video juga mendapatkan validasi sebesar 85%, dengan kekuatan pada kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, logika penyajian, dan keterpahaman bahasa. Ini mendukung temuan Ritawati (2024) bahwa materi matematika, khususnya pecahan, memerlukan penyajian yang sistematis dan visual agar lebih mudah dipahami siswa SD.

Penelitian sebelumnya oleh Ratni Tahyun (2022) juga menunjukkan bahwa media video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, terutama jika sudah melalui proses validasi ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan studi tersebut, khususnya dalam hal kebermanfaatan media untuk meningkatkan daya tarik belajar dan mempermudah pemahaman konsep matematika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam proses

pembelajaran tanpa perlu revisi. Media ini mampu mendukung keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pecahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi pecahan yang dikembangkan untuk siswa kelas III SDN Manggis 2 telah memenuhi kriteria kevalidan dan dinyatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi. Media ini mampu menyajikan konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama secara visual dan auditori, sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Tampilan visual yang menarik, kejelasan audio, serta kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik menjadikan media ini layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi. Oleh karena itu, disarankan agar guru menggunakan media ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika agar lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, disarankan pula agar dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media ini di kelas guna memperoleh gambaran lebih menyeluruh tentang pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati, S.D. (2020). *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Kota Malang: Ahlimedia Press.
- Novendra, E., Muhajang, T., & Wijaya, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animator pada Materi Penjumlahan Pecahan*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(01), 6223–6231.
- Prasetyo, A. (2021). *Konsep Dasar Pecahan dalam Matematika*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Ritawati, B., et al. (2024). *Materi Pecahan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tahyun, R., Hastuti, D. I., Muhardini, S., Fujiaturrahman, S., & Desi Milandari, B. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022*. Seminar Nasional Paedagogia, 2, 173–179.
- Zahro, S. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran SKI di MI Miftahiyah Purwodadi Kediri*. 4(4), 429–439.