



Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa Berbasis *FlipaClip* pada Mata Pelajaran PPKn untuk Sekolah Dasar

Amelia Nurlaili^{1✉}, Abdul Aziz Hunaifi², Aprillia Dwi Handayani³

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

e-mail : nurlailiamelia2@gmail.com¹, hunaifi@unpkediri.ac.id², apriliadwi@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Sukoharjo yaitu guru belum mengembangkan media pembelajaran hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan kevalidan media pembelajaran vianhawa (video animasi hak dan kewajiban). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan 5 tahap yakni analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah uji validasi materi mendapatkan nilai 90% hasil uji ahli media mendapatkan 88%. Kepraktisan media pembelajaran vianhawa dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa. Hasil respon guru mendapatkan skor 84% dan respon siswa mendapatkan skor 90%. Keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran vianhawa. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran vianhawa adalah 62% dan sesudah menggunakan media pembelajaran vianhawa adalah 98,66%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat membantu untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan membantu guru untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik.

Kata Kunci: media pembelajaran, vianhawa berbasis *flipaclip*, mata pelajaran PPKn, sekolah dasar

Abstract

*This research is based on the problems found at Sukoharjo State Elementary School, namely that teachers have not developed learning media, only using picture media in books. This research aims to describe the validity, practicality, and validity of Vianhawa learning media (animated videos of rights and obligations). The development model used in this research is the ADDIE model with 5 stages, namely analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The results obtained from this research were that the material validation test got a score of 90%, and the results of the media expert test got 88%. The practicality of Vianhawa learning media can be seen in the teacher's response and the student's response. The results of the teacher's response got a score of 84% and the student's response got a score of 90%. Effectiveness can be seen in student learning outcomes after using Vianhawa learning media. The average score obtained by students before using Vianhawa learning media was 62% and after using Vianhawa learning media was 98.66%. The results of this research show that the Vianhawa learning media based on *Flipaclip* is very valid, practical, and effective for use in classroom learning. Based on research results, *Flipaclip*-based Vianhawa learning media can help to improve student learning outcomes and help teachers make learning more interesting.*

Keywords: learning media, *flipaclip*-based vianhawa, Civics subjects, elementary school

Copyright (c) 2024 Amelia Nurlaili, Abdul Aziz Hunaifi, Aprillia Dwi Handayani

✉ Corresponding author :

Email : nurlailiamelia2@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6864>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini, pendidikan sudah semakin maju dan berkembang, berbagai macam cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, pengembangan perangkat pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Pendidikan adalah bagian yang penting dari kehidupan manusia, menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran menurut penjelasannya pada penelitian (Putri N et al., 2019) adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, guru, murid, materi serta evaluasi untuk lingkungan belajar. Proses belajar mengajar tidak lepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya contohnya RPP, LKPD, Bahan Ajar, dan instrumen penilaian. Semua komponen saling berhubungan dan berpengaruh dalam setiap proses belajar mengajar. Selain itu pada zaman sekarang pembelajaran dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan harus sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa, terdapat permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran PPKn pada materi “Hak dan Kewajiban”. Permasalahan tersebut ialah kurang pahamnya siswa terkait materi hak dan kewajiban, dan media yang digunakan oleh guru hanya gambar, sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik, karena kurangnya minat peserta didik untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permasalahan tersebut didapatkan peneliti berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Wann Nurdiana Sari et al., 2023) memaparkan beberapa permasalahan pada pembelajaran PPKn yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pelajaran. Selain hal itu, siswa kurang minat dalam memperhatikan pembelajaran. Siswa sulit kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn yang mereka anggap banyak hafalan. Sedangkan menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Lisnawati et al., 2022) memaparkan beberapa masalah yakni yang pertama guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Kedua, kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, ketiga guru hanya mengajar berdasarkan buku teks (*texbook center*). Keempat praktik mengajar PPKn menggunakan pendekatan konvensional. Kelima pembelajaran tidak kontekstual. Keenam evaluasi cenderung mengarah pada aspek kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas ada beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pertama guru memilih model pembelajaran yang menarik, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan minat siswa untuk belajar. selain itu permasalahan tersebut juga dapat diatasi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam semua mata pelajaran tak terkecuali pada materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn. Secara umum media pembelajaran ada 3 macam yaitu media visual, audio, dan audio visual. Pada penelitian ini peneliti memberi solusi untuk mengembangkan media pembelajaran “*Vianhawa*” (Video animasi Hak dan Kewajiban). Tujuan adanya media Video pembelajaran adalah agar peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Pada penjelasan yang ada pada penelitian (Azizah & Sartinah, 2014) “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indra pendengar dan 5% dengan indra lainnya”.

Hal ini juga diperkuat dengan pendapat pada penelitian (Rizkha & Anggapuspa, 2022) bahwa alasan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu: pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa menjadi fokus untuk terus belajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif di kelas, lama pembelajaran juga dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan apabila sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut beberapa penelitian sebelumnya video animasi banyak digunakan untuk media pembelajaran di sekolah dasar (Fauziah & Ninawati, 2022) tersebut menunjukkan bahwa “Penggunaan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Kelas III di SDN Cengkareng Barat 03 Pagi” sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh (Nuswantoro & Wicaksono, 2019) menunjukkan hasil “Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya” juga efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu sudah terbukti bahwa penggunaan media video animasi sangat signifikan untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, 2022) menunjukkan bahwa “Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD” efektif untuk digunakan dan menjadi gerbang dalam berinovasi dalam pembelajaran di bidang pendidikan. Oleh karena itu penelitian ini sangat layak untuk dilakukan agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di tempat yang diteliti.

Dari beberapa penelitian yang mendukung di atas, pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui penggunaan video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif dan kreatif siswa. Media pembelajaran berbasis *flipaclip* melalui video animasi diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa memahami materi yang tersampaikan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media video animasi ini berbasis audiovisual yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa mengenai materi yang disajikan berupa teks, gambar, hingga audio yang menyertainya. Oleh karena itu, diperlukan media yang tepat sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada salah satunya dengan menggunakan aplikasi *flipaclip*.

Judul penelitian yang akan dikembangkan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa (Video animasi Hak dan Kewajiban) materi pelajaran hak dan kewajiban berbasis *Flipaclip* untuk siswa kelas III SDN Sukoharjo. Tujuan dari pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa (Video animasi Hak dan Kewajiban) materi pelajaran hak dan kewajiban berbasis *Flipaclip* untuk memotivasi siswa dalam belajar PPKn dan memudahkan siswa untuk memahami materi hak dan kewajiban anak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

METODE

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, design, development, Implementation, evaluation*). Metode penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan kemudian diuji keefektifannya. Model ADDIE adalah salah satu model design system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Menurut Cheung (2016: 4) menyatakan bahwa, model ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam model ini terdiri dari lima tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan yang menjadi tahap utama pada penelitian untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran pada siswa. Pada analisis kebutuhan, peneliti menganalisis terkait jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang sekiranya perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipaclip* ini sehingga untuk mengetahui kebutuhan yang di perlukan di sekolah dasar.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua ini, peneliti mulai merencanakan perancangan video animasi yang akan dikembangkan. Desain produk dibuat dengan menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan/penyusunan media video animasi.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran vianhawa yang dapat dikembangkan melalui aplikasi *flipaclip* dengan aplikasi melalui android sehingga pada tahap ini merupakan penggabungan antara materi berupa teks, gambar, suara, musik yang diperlukan dalam pembuatan video animasi yang dirancang oleh peneliti. Dilakukan juga uji coba kegiatan pada dosen ahli materi dan ahli media dengan memberikan angket. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dosen ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah cara untuk menghitung persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket yang telah diisi:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} - - - x 100\%$$

Keterangan Rumus:

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

Tsh = Total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Pencapaian nilai (Skor)	Kategori Validitas	Keterangan
25,00% - 40,00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41,00% - 55,00%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56,00% - 70,00%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71,00% - 85,00%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86,00% - 100,00%	Sangat Valid	Sangat boleh digunakan

Sumber : (Guru et al., n.d.)

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan hasil produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yang telah dikembangkan, sehingga dalam tahap ini dilakukan uji coba lapangan pada pembelajaran PPKn di kelas III SD yang nantinya diperoleh respon dan gambaran tingkat kepraktisan dan keefektifan dalam penerapannya. Berikut ini adalah cara untuk menghitung persentase skor kepraktisan yang diperoleh berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru dan siswa:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor kriterium}} x 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase per item pertanyaan.

Berikut adalah tabel kriteria uji kepraktisan guru dan siswa:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan guru dan siswa

No.	Interval Skor %	Skor
1.	81% - 100%	Sangat baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber : Kartini dan Nyoman (2020: 14)

Untuk menghitung rata-rata skor yang diperoleh seluruh siswa adalah

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh siswa} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Berikut ini adalah cara untuk menghitung persentase skor keefektifan yang diperoleh dari hasil belajar siswa individu:

$$\text{Validitas audience } \frac{Tse}{Tsh} - - - \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

Tse = Total skor empiric yang dicapai (nilai hasil kompetensi yang dicapai siswa)

Tsh = Total skor maksimal

Berikut ini adalah cara untuk menghitung persentase skor keefektifan yang diperoleh dari hasil belajar siswa secara klasikal:

$$\text{KBK} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Berikut ini adalah tabel kriteria keefektifan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

No.	Kriteria pencapaian nilai (keefektifan)	Tingkat efektivitas Validitas
1.	25,00% - 40,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
2.	41,00% - 55,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak bisa digunakan.
3.	56,00% - 70,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, dapat disarankan tidak digunakan.
4.	71,00% - 85,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan perlu perbaikan kecil.
5.	86,00% - 100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini, menjadi tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui tentang kualitas dan melihat kelayakan terkait produk media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yang telah dikembangkan, sehingga dalam tahap ini dilakukan perbaikan produk yang telah dikembangkan dari hasil implementasi di lapangan serta menilai prestasi belajar siswa melalui penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*. Adapun beberapa komponen-komponen yang ada pada media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* secara lebih rinci sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Tema dan Subtema Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Materi Hak dan Kewajiban



Gambar 4. Tampilan Cerita Pendek Hak dan Kewajiban



Gambar 5. Tampilan Kuis Hak dan Kewajiban

Untuk menguji kevalidan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*, dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah hasil uji validasi ahli materi dan ahli media:

Tabel 4. Hasil Uji Kevalidan

Validator	Persentase (%)	Keterangan
Ahli Media	88%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Jumlah	178%	
Rata-rata	89%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 88% dengan kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil nilai rata-rata dari media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yaitu 89% dengan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* materi hak dan kewajiban layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat dilihat dari hasil angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa. Berikut ini adalah hasil dari respon guru dan siswa:

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase (%)	Keterangan
Guru	84%	Sangat Praktis
Siswa	90%	Sangat Praktis
Jumlah	174%	
Rata-rata	87%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui hasil penilaian yang diberikan oleh guru adalah 84% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil dari pengisian angket siswa mendapatkan skor 90% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil nilai rata-rata kepraktisan dari media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yaitu 87% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* materi hak dan kewajiban praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo. Berikut ini adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo:

Tabel 6. Hasil Uji Keefektifan

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	Adiva nagita Saputri	80%	100%
2	Agum Sudiantoro	75%	100%
3	Amanda Khumaira	60%	100%
4	Arga	50%	100%
5	Eri Vita Ramadhania	50%	100%
6	Galang Zafa Pratama	50%	100%
7	Rasya	60%	100%
8	Ananda Abyan Rahman	80%	100%
9	Rizky maulana Syahid	50%	100%
10	Roynanda Jauhar M.	60%	90%
11	Siti Maulida	50%	100%
12	Tyas Amara Putri	80%	100%
13	Widya Sari	60%	90%
14	Zahra Luthfi Istobar	50%	100%
15	Earlyita Arsyifa Salsabila	75%	100%
Skor Perolehan		930%	1.480%
Skor Maksimal		1.500%	1.500%
Rata-rata		62%	98,66%
Ketuntasan Klasikal		33,33%	100%

Berdasarkan hasil tes siswa, mendapatkan rata-rata *pre-test* 62% dan rata-rata nilai *post-test* adalah 98,66%. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil tes siswa sebelum menggunakan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dan sesudah menggunakan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas III.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Tahapan model ADDIE meliputi: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Media pembelajaran vianhawa dibuat dengan menggunakan aplikasi *flipaclip*. Media pembelajaran vianhawa dibuat dengan cara menggambar pada aplikasi *flipaclip* *flipaclip* adalah aplikasi yang digunakan untuk menggambar dan gambar tersebut dapat digerakkan. Setelah selesai menggambar karakter yang dibutuhkan dalam video kemudian diberi suara agar media pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yang telah selesai dikembangkan kemudian diuji kevalidan pada ahli materi dan ahli media. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi mendapatkan skor 90% dan hasil dari penilaian ahli media mendapatkan skor 88%. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media tersebut media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat dikatakan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dikatakan valid menurut penelitian (Siska Ismawati, 2022) bahwa kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, perangkat pembelajaran harus didasarkan pada validitas isi dan validitas konstruk. Jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid.

Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yang telah diuji kevalidannya kemudian diuji kepraktisan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa di SD Negeri Sukoharjo. Berdasarkan hasil pengisian angket yang telah diberikan kepada guru mendapatkan skor 84% dan hasil pengisian angket yang telah dilakukan oleh siswa mendapatkan rata-rata 90%. Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* yang telah diketahui kevalidan dan kepraktisannya dilakukan uji keefektifan dengan melihat hasil *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo.

Hasil *pre-test* yang telah dikerjakan oleh 15 siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo mendapatkan skor rata-rata 62%. Hasil *post-test* yang telah dikerjakan oleh 15 siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo mendapatkan skor rata-rata 98,66%. Hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*. Berdasarkan hasil tersebut, Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Gunawan, 2020) membuktikan bahwa media pembelajaran video interaktif sangat berpengaruh pada nilai siswa dibuktikan bahwa nilai keseluruhan persentase yang didapatkan dari angket sebesar 84% maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat puas dalam penerapan media video interaktif untuk menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.

Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: 1) Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* mudah untuk digunakan. 2) Selain berisi materi media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* berisi cerita pendek mengenai hak dan kewajiban anak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. 3) Terdapat animasi yang menarik. 4) Suara pada media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* jelas. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Husein Batubara & Noor Ariani (2016) media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu Keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain adalah: 1) mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian, 2) mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, 3) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, 4) sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, 5) lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan

dibandingkan media teks, dan 6) mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara.

Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* memiliki beberapa kelemahan diantaranya: 1) pembuatan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* membutuhkan waktu yang lama. 2) karakter yang dibuat terbatas, karena butuh waktu yang lama untuk membuat karakter-karakter yang lebih banyak.

Penelitian ini berimplikasi pada kegiatan pembelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban anak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebaiknya menggunakan media yang menarik, sesuai dengan materi dan membuat siswa untuk semangat belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba penggunaan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* di SD Negeri Sukoharjo, penggunaan media yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban anak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dapat membuat semangat dan antusias siswa dalam belajar serta dapat membuat siswa lebih memahami materi. Dapat dilihat dari hasil uji coba penggunaan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* menunjukkan bahwa 98,66% siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo tuntas dalam belajar dengan memperoleh nilai di atas KKM.

SIMPULAN

Media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dikembangkan sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam membantu untuk memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas III SD Negeri Sukoharjo. Penggunaan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* ini sangat berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban anak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan artikel pengembangan media pembelajaran ini, diucapkan terima kasih kepada Bapak Frans Aditya Wiguna, M.Pd. dan Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang menjadi ahli materi dan ahli media dalam melakukan uji validasi media dan memberikan penilaian terhadap media yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Azizah, F. E., & Sartinah, P. (2014). Model Pembelajaran Langsung terhadap Kemampuan Bina Diri dalam Mencuci Tangan Anak Cerebral Palsy. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Bayu, C. P., Yohanie, D. D., & Handayani, A. D. (2021). Analysis of Student Errors in Solving Comparative Trigonometry Problems of Right-Angled Triangles Based on Watson's Criteria. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 7(2), 161–171. <https://doi.org/10.29407/jmen.v7i2.16247>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/954/716>
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran pada Kurikulum 2013 Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 3 Juni 2024 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

2603 *Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa Berbasis FlipaClip pada Mata Pelajaran PPKn untuk Sekolah Dasar - Amelia Nurlaili, Abdul Aziz Hunai, Aprillia Dwi Handayani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6864>

Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>

Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>

Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Budiyo, D. H., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Pengembangan Media Rusbadar (Rumah Rumus Bangun Datar) Berbasis Rme Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Gilang Dika Fajar*. 1–13.

Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66.

Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15.
<https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>

Laipaka, R. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran E-Learning Menggunakan Addie Model. *Jupiter (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer)*, 9(1), 1–12.

Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42.
<https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>

Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>

Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729–734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.585>

Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>

Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.

Putri N, Parmiti D, & Sudarma I. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri 1 Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 81–91.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/23162>

Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>

Siska Ismawati, D. M. (2022). *Validitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Tematik*. 1, 688–695.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, & Isyti Nihayati. (2023). Analisis Penerapan

2604 *Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa Berbasis FlipaClip pada Mata Pelajaran PPKn untuk Sekolah Dasar - Amelia Nurlaili, Abdul Aziz Hunaiifi, Aprillia Dwi Handayani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6864>

Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>

Zuriah, N. (2020). *PPKn Berbasis Android di Perguruan Tinggi*. 5, 62–74.