

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1 SD

Khofifah Naila Muna¹⁾, Surya Wardhana²⁾

^{1), 2)}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Surabaya

Indonesia

Email: (surya.18052@mhs.unesa.ac.id)¹⁾, khofifah.18162@mhs.unesa.ac.id)²⁾

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan pada saat ini adalah terdapat rendahnya kemampuan komunikasi peserta didik dengan baik dan benar. Dikarenakan kurangnya pengenalan dan pemahaman tata cara berkomunikasi sejak dini. Hal tersebut disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media atau bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu sebuah media video pembelajaran yang layak pakai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD, sehingga dilakukan penelitian produk media video pembelajaran animasi tentang "Perkenalan Diri dan Keluarga". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal kemudian dilakukan validasi oleh seorang ahli materi mata pelajaran, dan ahli media pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dari uji ahli materi mata pelajaran dan uji ahli media pembelajaran. Instrumen pengumpulan data berupa lembar evaluasi (angket) untuk uji ahli isi materi pelajaran dan uji ahli media pembelajaran. Hasil penilaian terhadap produk media dilaksanakan berdasarkan dua aspek, yaitu: (1) ditinjau dari aspek isi materi mata pelajaran, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat layak, dengan persentase tingkat pencapaian 61,54%; dan (2) ditinjau dari aspek media pembelajaran, media ini termasuk dalam kualifikasi/predikat sangat layak, dengan persentase tingkat pencapaian 84,62%. Dengan demikian produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran Animasi, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mengajarkan pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia

dengan baik dan benar. Di SD saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara terpadu, dimana seharusnya melihat cara pandang siswa terhadap dunianya. Pembelajaran bahasa Indonesia dikenalkan sejak kelas

1 SD. Pada jenjang ini, peserta didik akan diajarkan untuk mengenal dan memahami hal-hal baru mengenai bahasa Indonesia, seperti merinci kosakata baru, belajar cara menyampaikan sesuatu yang diketahuinya secara lisan maupun tulis.

Memahami adalah tingkatan tujuan pada ranah kognitif setelah tingkatan mengingat, taksonomi bloom revisi Anderson dalam (Gunawan dan Palupi, 2016). Pada jenjang ini, yakni kelas 1 SD dengan, karakteristik akademik dari peserta didik masih dalam tingkat operasional konkret, dimana peserta didik masih mengetahui dan menyukai serta memahami sesuatu melalui bentuk dan simbol-simbol serta gambar, tetapi belum dapat berpikir secara abstrak serta karakteristik yang lainnya masih senang untuk bermain. Dalam cara pengajaran di kelas rendah terutama di kelas 1, guru harus bisa menjadi seorang yang kreatif agar materi yang diajarkan pada peserta didik dapat diserap oleh peserta didik dengan maksimal. Guru harus menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, tidak membuat peserta didik tegang dalam belajar sehingga peserta didik merasa takut pada guru, serta guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini tentunya dapat dilakukan oleh guru dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan, seperti pembuatan media pembelajaran tiga dimensi, video, maupun media belajar yang lainnya.

Di dalam dunia pendidikan, peran IT atau teknologi informasi dan

komunikasi dijadikan nilai mutlak yang harus dikuasai untuk menyambut era globalisasi dengan persaingan kemajuan teknologi yang pesat. Dahulu, siswa harus berkelana atau berjalan untuk menemui guru untuk mendapatkan pengetahuan baru. Saat ini, hal ini dapat dilakukan dari rumah dengan menggunakan alat komunikasi seperti telepon, membaca artikel, atau menonton video secara online. Bagi Indonesia, manfaat-manfaat yang disebutkan diatas, sudah menjadi alasan yang kuat untuk menjadikan teknologi dan internet sebagai infrastruktur dibidang pendidikan. Di abad 21 yang semakin meningkat ini, kita mau tidak mau harus mengikuti perkembangan Teknologi Informasi yang semakin berkembang pesat. Disamping itu juga kita harus memiliki sasaran yang hendak dicapai dari upaya pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. teknologi informasi dan komunikasi merupakan sarana pelengkap dan pembantu dalam suatu proses kegiatan yang berjalan serba cepat dan tepat. Dan juga alat bantu untuk mengambil, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi dengan cepat, tepat, dan efisien.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan wahana pembelajaran dan penyampaian materi pendidikan yang cepat, tepat, dan efisien. Dengan adanya teknologi informasi sekarang ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi

dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dalam dunia pendidikan dapat melakukan pembelajaran yang bersifat online, dimana guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bersifat maya dengan melewati internet. Agar peserta didik dapat belajar secara online, guru harus menyiapkan materi yang kemudian dikirimkan kepada peserta didik untuk dipelajari dan dikerjakan apabila terdapat sistem penugasan. Dalam penyampaian materi tentang pengenalan diri dan anggota, guru harus membuatnya sangat kreatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, sebab apabila tidak menarik, peserta didik dalam belajarnya tidak akan memiliki motivasi sehingga ilmu yang didapat pun hanya sedikit, terlebih lagi kondisi peserta didik sering akan hilang rasa untuk semangat belajardan cenderung akan bermain. Hal ini dapat diatasi dengan salah satu alternatif cara yaitu membuat media video pembelajaran. Riyana (2007) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran adalah media audio visual yang disajikan dengan mengandung pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima,

dipahami, lebih dapat memotivasi, yakni menurut Lee & Owens (2004, p.127) bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut.

Dengan video pembelajaran berupa animasi menggunakan web edit video online wideo (<https://wideo.co/>), dapat memudahkan tenaga pendidik untuk membuat video animasi yang menarik sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan video animasi yang berisikan bahan ajar untuk siswa kelas 1 SD dengan materi merinci kosakata dan ungkapan pengenalan diri dan keluarga. Sehingga, dengan adanya alternatif cara seperti ini akan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Oleh sebab itu, peneliti memilih media pembelajaran video animasi atau media audio visual. Seperti penelitian Tosti, Stephen, dan Gwo (2014:352) bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan pendekatan yang tepat. Dengan demikian, dengan penggunaan komputer, benda-benda konkret, atau melalui permainan atau simulasi motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Dengan pertimbangan, media pembelajaran mampu memotivasi dan meningkatkan karakter peserta didik. Seperti yang terdapat pada penelitian Umi Wuryanti (2016) menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru.

RUMUSAN MASALAH

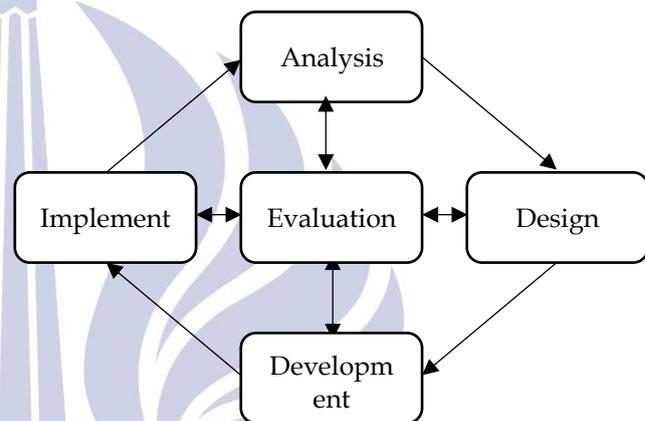
Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi perkenalan diri dan keluarga pada kelas 1 SD.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga untuk peserta didik kelas 1 SD.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi materi perkenalan diri dan keluarga pada kelas 1 SD. Dalam materi ini diberikan pengenalan kosakata yang biasa digunakan dalam memperkenalkan diri kepada orang lain. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (dalam Tegeh & Kirna, 2010). Model pengembangan ADDIE ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa model

ini dapat dipahami dan dapat digunakan dengan mudah. Tegeh & Kirna (2010) mengungkapkan bahwa penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, diantaranya analisis (analysis), desain/perancangan (design), pengembangan (development), implementasi/eksekusi (implementation), dan evaluasi/umpan balik (evaluation).



Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian angket kepada ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pelajaran. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian pada ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pelajaran. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk Media Video Animasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76%-100%	Layak (tidak perlu revisi)
56%-75%	Cukup layak (tidak perlu revisi)
40%-55%	Kurang layak (revisi)
0-39%	Tidak layak (revisi)

Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar yang diharapkan muncul dari peserta didik, analisis terhadap kemampuan awal peserta didik, analisis indikator yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar, dan dilakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan indikator dan kompetensi dasar.

Desain/ Perancangan (Design)

Pada tahap desain atau perancangan ini, dilakukan pemilihan dan penyusunan terhadap materi yang akan disampaikan, merancang produk, dan menyusun alat evaluasi (Bonk dan Graham, 2012)

Materi yang disajikan pada media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga adalah kosakata yang biasa digunakan pada saat memperkenalkan diri kepada orang lain. Selanjutnya, peneliti merancang produk berupa pembuatan storyboard, buku panduan atau handout untuk guru dan siswa, perekaman suara dubbing, dan pembuatan animasi pada aplikasi edit video.

Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk mengukur kevalidan media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga. Angket dibuat dan diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran.

Pengembangan (Development)

Dalam tahap pengembangan dilakukan pembuatan video animasi berdasarkan kepada storyboard yang telah dirancang terlebih dahulu. Media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga dibuat dengan menggunakan aplikasi video online, yaitu Wideo sebagai aplikasi utama dan Inshoot sebagai aplikasi pendukung.

Selanjutnya dilakukan pembuatan buku panduan atau handout untuk dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi yang peneliti telah buat.

Setelah tahapan diatas, dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti memilih validator untuk melakukan Validasi media, yaitu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan pendidikan terakhir S2 dan memiliki keahlian seputar media pembelajaran berupa video animasi.

Penerapan (Implementation)

Dalam tahapan penerapan ini, peneliti tidak mampu untuk menguji dan menerapkan media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga terhadap peserta didik. Jadi, peneliti hanya sampai pada tahapan pengembangan media dan uji validitas kepada ahli materi dan media, tetapi

untuk pengujian kepada peserta didik tidak dilakukan.

Evaluasi (Evaluation)

Untuk tahapan evaluasi tidak dapat dilakukan dikarenakan peneliti hanya dapat melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (development). Jika ingin dilakukan evaluasi, peneliti harus melakukan dan melewati tahap penerapan (implementation), tetapi peneliti tidak dapat melewati tahap penerapan sehingga tahap evaluasi tidak dapat dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, akan dijabarkan beberapa hasil, yaitu penyajian data dan analisis data, revisi pengembangan pada produk, dan pembahasan produk pengembangan.

Penyajian Data dan Analisis Data

Produk yang peneliti kembangkan dinilai oleh seorang ahli materi dan ahli media yang merupakan salah satu dosen pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya atas nama Vicky Dwi Wicaksono, M.Pd. instrumen yang peneliti gunakan adalah angket/kuisisioner berupa skala likert. Untuk penilaian yang diberikan dari segi materi, setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 4, produk ini mendapatkan presentase tingkat pencapaian sebesar 61,54% dengan kualifikasi layak. Hal ini dikarenakan penyajian materi dapat dikatakan sesuai dengan tuntutan dari kompetensi dasar serta indikator yang

telah dibuat. Selain itu, ahli materi memberikan saran untuk menautkan soal pada video agar materilebih mudah dipahami. Apabila dilihat dari segi materi, media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga tidak perlu dilakukan revisi.

Setelah dilakukan penilaian dari segi materi, selanjutnya dilakukan penilaian dari segi media pembelajaran. Untuk penilaian yang diberikan dari segi media pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 4, produk media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga ini mendapatkan presentase tingkat pencapaian sebesar 84,62% dengan kualifikasi sangat layak dikarenakan kualitas dan isi video serta cara penggunaan dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar. Pada penilaian dari segi media pembelajaran, ahli media pembelajaran memberikan saran agar salah satu karakter dalam video untuk diubah dikarenakan karakter tersebut tidak seperti tampilan atau karakter untuk anak sekolah dasar.

Revisi Pengembangan Pada Produk

Pada tahapan ini, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga. Revisi dilakukan atas dasar saran dari ahli materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, produk ini mendapat kualifikasi yang layak sehingga tidak perlu dilakukan revisi, tetapi ahli materi memberikan saran untuk menautkan soal mengenai

perkenalan diri dan keluarga pada video pembelajaran. Peneliti memperbaiki. Merivisi produk dengan menambahkan soal berupa soal pilihan ganda yang ditautkan pada video pembelajaran seperti yang disarankan oleh ahli materi.

Pembahasan Produk Pengembangan

Pada penelitian ini, dihasilkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi dengan materi perkenalan diri dan keluarga. Media ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan penilaian. Berdasarkan penilaian atau uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa media ini mendapatkan kualifikasi yang layak. media yang berada pada kualifikasi yang baik tidak perlu dilakukan revisi, tetapi peneliti mempertimbangkan untuk merevisi media atas dasar saran yang diberikan oleh ahli materi. Peneliti melakukan perbaikan dengan penambahan soal berupa soal pilihan ganda yang menurut peneliti cocok dan sesuai dengan kriteria anak kelas 1 SD. peneliti melakukan perbaikan ini dengan pertimbangan media dapat digunakan pada masa yang akan datang sehingga apabila media memerlukan tambahan revisi atau perbaikan, revisi yang dilakukan tidak terlalu banyak.

Berdasarkan penilaian atau uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, dapat diketahui bahwa media ini mendapatkan kualifikasi yang sangat layak. Media yang berada pada kualifikasi yang sangat layak tidak perlu dilakukan revisi. Ahli media

memberikan saran bahwa untuk salah satu karakter dalam video agar diganti karena menurut beliau karakter tersebut terlihat seperti orang dewasa, tidak seperti anak-anak. Tetapi peneliti memutuskan untuk tidak melakukan atau menjalankan saran dari ahli media dikarenakan peneliti bertanggung bahwa tidak masalah karakter pada video terlihat seperti orang dewasa, karena yang dijadikan acuan yaitu kualitas dari video serta isi video yang berkaitan dengan materi.

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses pembuatan artikel pengembangan media pembelajaran ini, diucapkan terima kasih kepada Vicky Dwi Wicaksono, 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.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi perkenalan diri dan keluarga untuk siswa kelas 1 SD ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Peneliti melakukan penelitian ini hanya sampai tahapan pengembangan (development) dikarenakan mengalami kendala dalam tahap penerapan (implementation) sehingga tidak dilakukan juga tahapan evaluasi (evaluation). Penelitian ini mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media setelah melewati uji validasi. Untuk hasil

penilaian ahli materi didapat presentase 61,54% dengan kualifikasi layak sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Tetapi peneliti melakukan revisi atas dasar saran yang diberikan oleh ahli materi. Untuk hasil penilaian ahli media didapat presentase 84,62% dengan kualifikasi sangat layak sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Peneliti mendapat saran dari ahli media, tetapi saran tersebut tidak digunakan karena dirasa sudah cukup baik komponen pada media.

Saran

Berdasarkan uji kelayakan produk yang telah dilakukan, terdapat saran pengembangan produk untuk lebih lanjut. Untuk sarannya agar pengembangan produk berupa media ini dilakukan hingga tahapan akhir, yaitu pada tahapan evaluasi sehingga tahapan pengembangan yang terdapat pada model ADDIE dapat terpenuhi dan jika tahapan terpenuhi, produk berupa media pembelajaran video animasi lebih sempurna dalam pengembangannya. Seandainya terdapat guru yang menggunakan media ini sebagai media pembelajaran yang akan digunakan untuk penyampaian materi perkenalan diri dan keluarga, diharapkan guru agar tidak menggunakan media ini saja, tetapi guru dapat menggunakan media yang lainnya agar proses pembelajaran dapat lebih tertunjang prosesnya.

Daftar Pustaka

Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan

penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02). Dari <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50/47>

Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang. *Jinotep*, 6, 45–50. Dari <https://core.ac.uk/download/pdf/287323056.pdf>

Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer.

Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN 1 SELAT. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>

Riyana, C., (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta. P3ai UPI.

Tegeh, I.M., Jampel, I.N., Pudjawan, K., (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Tosti. H.T.C., Stephen. J. H. Y., & Gwo J.H. 2014. "An Augment Reality

Based Mobile Learning System to Improve Student's Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities". *Educational Technology & Society*, Vol. 17, pp. 352-365.

Wiryanti, Umi, & Badrun Kartowagiran. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI (2). Dari <https://media.neliti.com/media/publications/123228-ID-pengembangan-media-video-animasi-untuk-m.pdf>

