

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRAS BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA

Chintiya Oktafiyana¹⁾, Yolanda Amalia Septiana²⁾

^{1), 2)}Universitas Negeri Surabaya

chintiya.18164@mhs.unesa.ac.id, yolanda.18053@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan yang ada di sekolah dasar. Dalam pembelajaran, guru kurang mampu dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan berjalan kurang maksimal dan tidak inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *game educandy* dan video animasi *kine master* dan *animaker*, pada materi pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya untuk kelas 1 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *Assure (Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate)*. Hasil dari penelitian adalah produk media pembelajaran interaktif yaitu *game educandy* dan video animasi *kine master* dan *animaker*. Data hasil validasi keseluruhan oleh tim ahli media dan materi yaitu dengan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan total skor 89 dari 100 untuk penyajian media dan kategori "Baik" dengan total skor 71 dari 90 untuk penyajian materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran secara mandiri.

Kata Kunci: *game educandy*, video animasi, dan media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap. Istilah media pembelajaran sering dikaitkan dengan *media for learning* dan *media education*. Secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Media pembelajaran atau *media for learning*

menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media dan instrument yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar. Sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan cara pembelajaran tentang media sebagai objek atau materi ajar (UNESCO, 2006). Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan (Salomon, 1993; Salomon, Perkins, dan Globerson, 1991) bahwa ketika seorang guru dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan

karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus dibuat digunakan dalam pembelajaran. Tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan peserta didik yang baik.

Proses belajar mengajar di sekolah tidak hanya sekedar penyampaian materi, seperti yang dilakukan seorang guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya juga dibutuhkan perancangan dan konsep yang jelas agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Sesuai dengan Kurikulum 2013 pada proses belajar mengajar peserta didik dituntut untuk belajar aktif. Sehingga dalam hal ini guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing. Berdasarkan tuntutan dan peran tersebut seorang guru harus bisa membuat inovasi pada proses pembelajaran sehingga guru bisa menguasai kelas dan peserta didik juga bisa belajar aktif dan mandiri.

Menurut UNESCO (2006) terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial, dan globalisasi. Media pembelajaran dari tahun ke tahun mengalami perkembangan. Seperti saat ini, terdapat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, audio visual, dan lain-lain. Peran guru dalam membuat media pembelajaran inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada sangat penting dilakukan. Sebagai sosok

tenaga profesional yang mempunyai tugas untuk mengajar, mendidik dan melatih. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam membuat, mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik dan menyesuaikan dengan lingkungan belajarnya. Dari realita yang ada, kurangnya pengetahuan guru akan media pembelajaran interaktif menyebabkan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berlangsung kurang maksimal dan tidak inovatif. Kemajuan teknologi yang terus berkembang dan kurangnya pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi menjadi penyebab utama lemahnya pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, sedangkan kualitas peserta didik bergantung pada mutu seorang guru.

Oleh karena itu guru harus memiliki kompetensi yang sesuai dengan standar nasional pendidikan agar dapat menjalankan tugas fungsi dan perannya, yakni sebagai seorang guru yang mampu menghasilkan peserta didik menjadi manusia yang berilmu dan memiliki keterampilan-keterampilan tertentu seperti keterampilan merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Menjamurnya sekolah yang bermutu rendah memberikan suatu isyarat kalau guru profesional hanyalah sebuah wacana yang belum terealisasi secara merata dalam seluruh pendidikan yang ada di Indonesia. Para guru kini dipandang sebelah mata karena kesalahan dari beberapa orang yang tidak profesional dalam menjalankan

tugasnya sebagai seorang guru. Hal ini terjadi karena guru dipilih berdasarkan nilai kelulusan dan sertifikasi yang dimiliki tidak melihat skill, keterampilan, kompetensi mengajar pada guru tersebut. Sehingga yang terjadi adalah guru mengesampingkan tugasnya yang mana mendidik, melatih dan membimbing peserta didiknya. Hal yang sering terjadi adalah guru hanya memberikan atau menyampaikan pengetahuan, namun tidak ada *feed back* atau umpan balik. Sehingga menyebabkan terjadinya kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik.

Dari permasalahan di atas penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif yakni *game educandy* dan video animasi. *Game educandy* dibuat dengan *website educandy*, sedangkan video animasi dibuat dengan menggabungkan pemanfaatan aplikasi *kine master* dan *animaker*. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. karena adanya inovasi baru dalam media pembelajaran.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berikut rumusan masalah yang dirumuskan:

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif *game educandy* dan video animasi *kine master* dan *animaker* bagi peserta didik kelas 1 SD?

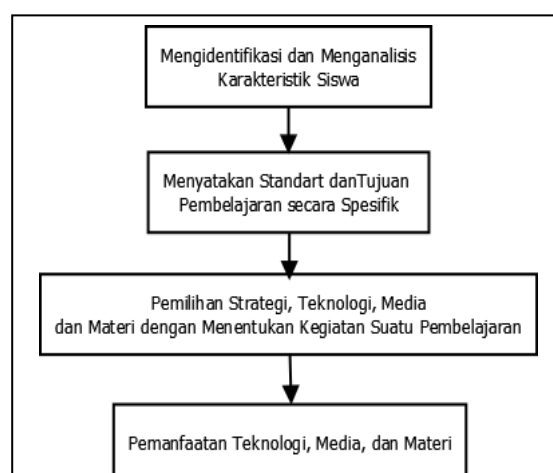
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media interaktif *game educandy* dan video animasi *kine master* dan *animaker* bagi peserta didik kelas 1 SD?

METODE

Metode yang digunakan adalah penilaian tindakan kelas dengan menggunakan model pengembangan *Assure (Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate)*.

Menurut Aqib (2011), penilaian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Model *Assure* merupakan langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Tahapan dalam membuat perancangan pembelajaran dapat dilihat dari nama model tersebut yaitu *ASSURE: A* berarti *Analyze learners*; *S* berarti *State Standard and Objectives*; *S* yang kedua berarti *Select strategy, technology, media, and materials*; *U* berarti *Utilize technology, media and materials*; *R* berarti *Require learner Participation*; *E* berarti *Evaluted and Revise* (Smaldino, dkk., 2008).



NO	Kisi-kisi angket untuk ahli media	
	Aspek Standart yang diukur	Jumlah butir soal
2.	Kelayakan aspek penyajian	5
3.	Aspek efek media terhadap strategi pembelajaran	5
4.	Kelayakan tampilan menyeluruh	6
Jumlah butir soal		21

2. Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Tabel 2: Kisi-kisi angket untuk ahli materi

NO	Kisi-kisi angket untuk ahli media	
	Aspek Standart yang diukur	Jumlah butir soal
1.	Aspek pembelajaran	14
2.	Aspek substansi materi	4
Jumlah butir soal		18

Gambar 1: Model Pengembangan Assure

Penelitian dan pengembangan ini mengambil jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil validasi oleh tim ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi berupa isian angket yang berisi saran dalam perbaikan media pembelajaran. Data kuantitatif didapat dari hasil penilaian produk media pembelajaran pokok bahasan pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran materi pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya adalah angket. Penentuan skor menggunakan skala Likert skor 5 sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang dan skor 1 sangat kurang.

Berikut kisi-kisi angket.

1. Kisi-kisi angket untuk ahli media

Tabel 1: Kisi-kisi angket untuk ahli media

NO	Kisi-kisi angket untuk ahli media	
	Aspek Standart yang diukur	Jumlah butir soal
1.	Kelayakan aspek bahasa	5

Data yang didapat dari pengisian angket tim ahli, selanjutnya dianalisis secara deskriptif yaitu uraian yang berupa penggambaran untuk menjelaskan jawaban-jawaban yang diberikan responden dalam angket dengan menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dari penilaian validasi kelayakan menggunakan angket dengan skala Likert yang telah selesai ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan oleh responden menggunakan rumus Riduwan (2013:22) sebagai berikut:

$$\% = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

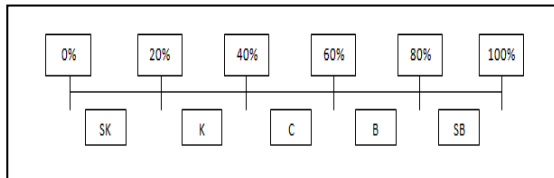
% : Persentase sub variabel

F : Jumlah nilai tiap sub variabel

N : Skor maksimum

Setelah data selesai dianalisis dan diperoleh persentase skor media secara keseluruhan dari berbagai aspek yang

dinilai, kemudian ditentukan apakah media pembelajaran interaktif termasuk kedalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang berdasarkan skala penilaian produk secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 2 dan Tabel 3 sebagai berikut:



Gambar 2: Skala penilaian produk secara keseluruhan

Keterangan gambar:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Tabel 3 : skala penilaian produk secara keseluruhan

NO	Skala Penilaian		Kategori Kualitatif
	Skala Nilai	Rentang Persentase (%)	
1.	5	81-100	Sangat Baik
2.	4	61-80	Baik
3.	3	41-60	Cukup
4.	2	21-40	Kurang
5.	1	0-20	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif *game educandy* dan video animasi. Dalam video animasi ini berisi penjelasan materi pembelajaran, yakni materi pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya. Proses pembuatan video animasi dibuat

dengan menggunakan dua aplikasi, yakni menggunakan aplikasi *kine master* dan *animaker*. Pada aplikasi *animaker* digunakan untuk membuat background dan tokoh karikatur serta efek dari pergantian slide. Sedangkan pada aplikasi *kine master* digunakan untuk mengedit secara keseluruhan dengan melanjutkan hasil edit pada *animaker*, menggabungkan hasil editing pada aplikasi *animaker* dengan hasil editing pada aplikasi *kine master*, menambahkan suara, teks dan gambar untuk penjelasan materi, mengedit lagu anak yang berjudul kepala pundak lutut kaki dan dua mata saya, dan mengaitkan gerak mulut tokoh kartun dengan lagu anak tersebut. Proses penyelesaian editing video animasi dilakukan pada aplikasi *kine master*.

Selanjutnya adalah *game educandy*, game ini berada pada sebuah web site www.educandy.com. *Game educandy* digunakan sebagai latihan bagi peserta didik setelah mendapatkan materi yang telah disimak pada video animasi. Dalam permainan *game educandy* memuat berbagai permainan yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik, senang dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa permainan yaitu *Word Search*, *Hangnam*, *Anagrams*, *Multiple Choice*, *Nought and Crosses*, *Crosswords*, *Match Up*, dan *Memory*. Terdapat 3 kode yang dibuat dalam *game educandy* ini, kode 597b7 sebagai (Latihan Materi Macam Anggota Tubuh dan Panca Indra), kode 4f47b sebagai (Latihan Materi Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Inda), dan

kode 59c8e sebagai (Latihan Materi Cara Perawatan Anggota Tubuh dan Panca Indra). Kode tersebut digunakan untuk mengakses permainan *game educandy* yang telah dibuat oleh guru. *Game educandy* sangat tepat jika digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan PPKN. Namun tidak tepat jika digunakan pada mata pelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika.

Media pembelajaran *game educandy* dan video animasi menggunakan aplikasi *kine master* dan *animaker*, telah diintegrasikan menjadi satu dalam *web site educandy*. Sehingga setelah memasukkan kode ke dalam *web site game educandy*, maka pada tampilan *web site game educandy* akan terdapat banyak link yang telah disematkan. Link tersebut memuat video animasi, presensi, dan latihan evaluasi. Tujuan pengintegrasian dilakukan untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran. Diharapkan dengan membuka *web site educandy*, peserta didik akan dimudahkan dalam melaksanakan pembelajaran secara langsung dengan melakukan presensi, membuka video animasi, berlatih materi menggunakan permainan yang tersedia pada *game educandy*, dan juga mengerjakan soal evaluasi yang tersedia untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Hasil penilaian baik dari validasi ahli materi dan ahli media menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek penilaian meliputi: aspek pembelajaran, aspek

substansi materi, aspek kebahasaan, aspek penyajaan, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran dan aspek kelayakan tampilan menyeluruh. Ahli materi menilai hal-hal yang berkaitan dengan kesesuaian materi dengan media, urutan materi, kedalaman materi yang terdapat dalam *game educandy* dan video animasi menggunakan *kine master* dan *animaker*. Sedangkan ahli media menilai dari hal-hal yang berkaitan dengan tampilan, kemudahan penggunaan, serta kemudahan dalam pengoperasian *game educandy* dan video animasi menggunakan aplikasi *kine master* dan *animaker*.

Data kelayakan materi pada tahap validasi diperoleh dari ahli materi dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek substansi materi. Hasil penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran mendapat skor 58 dari 70 dengan presentase 83% dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan pada aspek substansi materi mendapat skor 13 dari 20 dengan presentase 65% kategori "Baik". Sehingga hasil penilaian keseluruhan yang didapat dari ahli materi adalah total skor 71 dari 90 dengan presentase 79% kategori "Baik".

Selanjutnya data hasil validasi dari kelayakan media oleh ahli media ditinjau dari empat aspek yaitu aspek kebahasaan, aspek penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan kelayakan tampilan menyeluruh. Aspek kebahasaan oleh ahlimedia mendapat skor 22 dari 25 dengan presentase 88% kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil

dari aspek penyajian oleh ahli media mendapat skor 22 dari 25 dengan presentase 88% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil dari aspek efek media terhadap strategi pembelajaran oleh ahli media mendapat skor 24 dari 25 dengan presentase 96% kategori "Sangat Baik". Untuk hasil dari aspek kelayakan tampilan menyeluruh oleh ahli media mendapat skor 21 dari 25 dengan presentase 84% kategori "Sangat Baik". sehingga hasil penilaian keseluruhan yang di dapat dari ahli media adalah total skor 89 dari 100 dengan presentase 89% kategori "Sangat Baik".

Dengan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi dan media, maka dapat diinterpretasikan media ini dapat dikatakan sebagai media yang layak digunakan apabila digunakan sebagai media pembelajaran oleh para pendidik terutama guru di SD. Kelayakan dapat dibuktikan dengan porelahan penilaian secara keseluruhan oleh tim ahli dengan kategori "Sangat Baik" untuk penyajian media dan kategori "Baik" untuk penyajian materi. Guru dapat menggunakan media pengembangan ini sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Kelebihan media pengembangan:

1. Terdapat petunjuk penggunaan bagi peserta didik dan guru yang dapat di baca sebagai petunjuk penggunaan media, agar memudahkan peserta didik maupun guru untuk menggunakannya.

2. Terdapat video animasi yang dapat mempermudah memahami materi.
3. Terdapat animasi yang membantu untuk menerangkan pengenalan, fungsi, dan cara perawatan anggota tubuh dan panca indra yang dapat memudahkan penyampaian materi.
4. Terdapat musik instrumen yang dapat memotivasi peserta didik saat belajar.
5. Dapat digunakan secara individual, dimana saja dan kapan saja. Tidak perlu menginstal aplikasi *game educandy* sebagai pembukanya, cukup dengan mengakses melalui *web site educandy*.
6. Media dapat dioperasikan melalui laptop, HP, notebook dan komputer.
7. Terdapat permainan yang dapat dimainkan peserta didik agar peserta didik merasa tertarik dan senang dalam belajar.
8. Tampilan media yang interaktif dan menarik.
9. Terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang dapat diketahui segera hasilnya.
10. Terdapat link presensi sebagai tempat peserta didik untuk mengisi kehadiran.

Kekurangan media pengembangan:

1. Media *game educandy* tidak bisa diterapkan pada pembelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika.

2. Skor dalam permainan *game educandy* ini tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penilaian terhadap peserta didik, melainkan hanya digunakan sebagai latihan dalam bentuk permainan saja. Karena sistem skor dalam *game educandy* tidak berpatokan pada jumlah soal yang ada, tetapi berpatokan pada kecepatan waktu dalam menjawab soal. Semakin cepat dalam menjawab soal dan jawaban tersebut benar, maka semakin banyak skor yang diperoleh. Sehingga skor yang diperoleh bisa lebih dari 100. Jadi untuk penilaian pengetahuan peserta didik sebaiknya tidak menggunakan skor dari *game educandy* ini.
3. Dalam menggunakan media ini diperlukan kuota internet agar dapat mengakses game ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelayakan media pembelajaran *game educandy* dan video animasi dapat ditinjau dari aspek penilaian, meliputi: aspek pembelajaran, aspek substansi materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran dan aspek kelayakan tampilan menyeluruh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Perolehan penilaian secara keseluruhan oleh tim

ahli yaitu dengan kategori “Sangat Baik” dengan perolehan total skor 89 dari 100 untuk penyajian media dan kategori “Baik” dengan total skor 71 dari 90 untuk penyajian materi. Sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif untuk beberapa mata pelajaran tertentu. Misalnya: bahasa indonesia, bahasa inggris, dan PPKN. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Saran

1. Sebaiknya, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran pada *game educandy* dengan memperbaiki sistem penskoran permainan dan diharapkan untuk bisa menguji pengaruh penggunaan media secara langsung terhadap peserta didik.
2. Karena peneliti saat ini meneliti pada aspek kemampuan *kognitif* peserta didik, diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti pada aspek *afektif* atau *psikomotorik*.
3. Penelitian ini memberikan masukan kepada lembaga pendidikan agar para pendidik (guru) dapat mengupayakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif dengan salah satunya mengembangkan media pembelajaran *game educandy* dan video animasi pada saat

pembelajaran sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

(online),7(4):343351,(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs>), diakses pada 28 Desember 2020.

Daftar Pustaka

Suryani, Nunuk, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tinas S, Anggreini Sales. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Materi Sistem Saraf Untuk Kelas XI SMA". *Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi (online)*. <https://repository.unja.ac.id/2408/1/ARTIKEL%20NEW%20ANGGREINI.pdf>, diakses pada 29 Desember 2020.

Muslimin, Muhammad Ikhwanul. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD", <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/6106/5823>, diakses pada 22 Desember 2020 .

Gustingrum, Elis Prama. 2014. "Pengembangan media animasi dengan macromedia flash pada pembelajaran sejarah kelas X menggunakan model assure". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, pendidikan ilmu pengetahuan sosial, Universitas Jember.

Dwiyono. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (HandTools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)". *E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*,