

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKAT PEMAHAMAN BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS III
SD N 96 PALEMBANG**

Yusni Arni¹, Nurhayati², Alisa Intana Meriska³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

The development of animated video-based teaching materials to improve understanding of Indonesian language learning for class III, aims to determine the development of valid, practical and effective understanding of Indonesian language learning. The type of research used by researchers in developing this animated video-based teaching material is research and development, development refers to the ADDIE model consisting of Analysis design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students in classes IIIA and IIIB at State Elementary School 96 Palembang with a total of 36 students. The data collection techniques used in the research were questionnaires and documentation, based on the results of research by expert validators from three fields, namely media, materials and language, where the validators in In this development, there are 2 validators covering these three fields, so that the percentage of validators from the two experts of 3.80 is categorized as "valid". Then the practicality test of the teacher's response obtained a percentage result of 87.49%, categorized as "very practical", then the one to one trial obtained a percentage value of 87.49%, categorized as very practical, then the small group trial obtained a percentage value of 79.27 %. And the final test of the potential effect test obtained a percentage value of 90.00% which was categorized as very effective.

Keywords: *Development of teaching materials, animated videos, Indonesian*

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia kelas III, memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar berbasis video animasi ini adalah penelitian dan pengembangan, pengembangan mengacu pada model ADDIE terdiri dari Analysis design, development, implementation, and evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIA dan IIIB Sekolah Dasar Negeri 96 Palembang dengan jumlah total 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian yaitu angket dan dokumentasi, berdasarkan hasil penelitian ahli validator dari ketiga bidang yaitu media, materi, dan Bahasa dimana validator dalam pengembangan ini ada 2 validator yang mencakup ketiga bidang tersebut, sehingga hasil persentase validator dari kedua ahli sebesar 3,80 dikategorikan "valid". Kemudian uji kepraktisan respon guru memperoleh hasil persentase sebesar 87,49%, dikategorikan "sangat praktis", selanjutnya uji coba one to one memperoleh nilai persentase sebesar 87,49 % dikategorikan sangat praktis, selanjutnya uji coba small group memperoleh nilai persentase sebesar 79,27%. Dan uji terakhir uji

efek potesial memperoleh nilai persentase sebesar 90,00% dikategorikan sangat efektif

Kata Kunci: Pengembangan bahan ajar, video animasi, bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman. Zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi dibidang pendidikan. Perubahan pendidikan menghasilkan perubahan-perubahan baru ke arah yang semakin baik. pendidikan akan terus berlangsung sepanjang hidup dan akan terus berkembang. .

Rowntree Dalam (Islam et al., 2022, p. 55) menyatakan, bahan ajar berdasar sifatnya masuk dalam empat kelompok, yaitu: (1) bahan ajar yang berbasis media cetak, yang biasa digunakan seperti buku, koran, pamphlet, peta, dan sebagainya; (2) bahan ajar media seperti siaran televisi, radio, video, computer, dan

lainnya; (3) bahan ajar untuk proyek, meliputi lembar observasi, lembaran wawancara dan sebagainya, (4) bahan ajar untuk jarak jauh interaksi yang dilakukan seperti Pendidikan jarak jauh (conferencing).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah peneliti pada tanggal 22 maret 2024, peneliti menemukan sebuah permasalahan yakni dari hasil wawancara pada guru kelas III A. di SD Negeri 96 Palembang dengan ibu Hervina Indaryanti, S.Pd. bahwa masih banyaknya peserta didik yang kurang memahami dalam pembelajaran bahasa indonesia, khususnya merangkai cerita sesuai dengan gambar. Beliau juga mengatakan belum pernah ada yang menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar khususnya pada

mata pelajaran bahasa indonesia, materi kecerdikan menumbuhkan kebaikan. Ditinjau dari penggunaan media dalam proses pembelajaran buku paket dan gambar ilustrasi dari buku tersebut serta video pembelajaran dari *youtube*.

Diana (2017, p. 257) menyatakan bahwa kelebihan media film animasi untuk digunakan dalam proses belajar sebagai berikut, 1) menayangkan gambar yang bergerak dan bersuara sehingga lebih mudah diingat, 2) gambar pada media sangat menarik sehingga akan menarik perhatian anak, 3) praktis dan sangat canggih. Salah satu pembelajaran yang cocok memakai media film animasi yaitu Kemampuan Menulis Karangan Narasi.

B. Metode Penelitian

Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE.

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu model

ADDIE, ADDIE merupakan perpanjangan dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia kelas III SD Negeri 96 Palembang pada kelas III pada mata pelajaran Bahasa indonesia khususnya pada Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 Materi Dongeng. Penelitian ini termasuk jenis penelitian R & D (*Research and Development*), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri beberapa tahap yaitu *Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation. baham ajar berbasis cerita Bergambar yang dikembangkan oleh peneliti ini berbentuk bahan ajar cetak. Bahan ajar tersebut dapat langsung bisa dibagikan kesiswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bahan ajar ini seperti bahan ajar lainnya yang membedakannya pada dominan gambar yang menarik dan cerita. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 96 Palembang yang beralamat di Jl. Jendral Ahmad Yani No. 67, 13 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang. Penelitian ini di lakukan pada tanggal 15 Juli 2024 Sampai 22 juli 2024. Penelitian Menggunakan Model ADDIE Dalam Mengembangkan Media Bahan ajar berbasis video animasi untuk pemahaman belajar Bahasa indonesia kelas III SD Negeri 96 palembang .

Tabel 1 Hasil Validasi Media

N o	Indika tor	Aspek penilaian	Pertanyaa n	Skor penila
--------	---------------	--------------------	----------------	----------------

				ian
1	Kelaya kan media	Kemudah an serta Kesederh anaan	Pemakaian media bahan ajar mudah serta tidak menyulitkan	4
			Kepraktisan memakai bahan ajar pada proses belajar mengajar	4
			Penempata n judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar	3
			Kesesuaian materi bahan ajar dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indicator	4
2		Ukuran	Materi disajikan secara runtut serta sesuai gambar saat materi	3
			Tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram	4
3		Kemenarik an	Kesesuaian ukuran font tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi bahan ajar	4
			Warna unsur tata letak harmonis serta memperjela s fungsi	4
			Komposisi ukuran unsur tata letak	4

(judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola) Kemenarikan Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik	4
Jumlah	38
Rata-rata	3.9

Sumber : olahan peneliti

Berdasarkan hasil tabel diatas penilaian ahli media melalui instrument angket yang di di isi oleh validator. Di mana hasil validator untuk aspek indikator penilaian media diperoleh hasil kevalidan sebesar **3.9** dapat dilihat dari tabel 4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat dikategorikan bahwa pengembangan bahan ajar dikategorikan “**Valid**”.

Tabel 2 Hasil validasi ahli materi

N o	indikator	Aspek penilaian	Pertanyaan	Skor penilaian
--------	-----------	-----------------	------------	----------------

1	Aspek isi materi	Ketepatan materi dengan KD	1. pembahasan materi sesuai dengan KD	3
		Keakuratan Materi	2. Isi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan perkembangan didik	3
			3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator	3
			4.Keakuratan konsep serta definisi.	3
			5.Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4
		Kemutakhiran Materi	6.Kemutakhiran daftar pustaka mendorong keingintahuan	4
			7.Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	4
			8.bahan ajar memiliki sistematika penyajian materi yang baik	3
2	Aspek Kelayakan	Teknik penyajian	9.Soal evaluasi di saat telah sesuai dengan KD	4
Jumlah				31
Skor rata-rata				3,48

Sumber : olahan peneliti

Berdasarkan hasil tabel penilaian ahli materi melalui instrument angket yang di isi oleh validator. Di mana hasil validitas untuk aspek indikator penilaian materi diperoleh hasil kevalidan sebesar **3,48** dapat dilihat dari tabel

4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar dikategorikan **“Valid “**.

Tabel 3 Hasil Validasi Soal Tes

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian	Rafika	4	4	4	4	4
			Adiba	3	3	3	4	1
			Ufairah					
1	Kesesuaian soal dengan indikator yang akan di capai	4	Jihan	4	4	3	4	3
2	Kesesuaian soal dengan materi yang di pelajari	4	Ratu	4	4	3	4	3
3	Kesatuan Bahasa yang di gunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia yang tepat	4	Arka Abinaya Zandira	3	3	4	3	3
4	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	3						
5	Isi materi yang di tanyakan sesuai dengan jejangang sekolah atau tingkat kelas	4	Jumlah/ Skor	30	28	27	31	24
6	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	Jumlah Skor Maksimum	32	32	32	32	32
7	Kualitas soal	3						
Jumlah total		25	Rata-rata %	93,75%	87,50%	84,37%	96,87%	75,00%
Rata-rata skor		3,65						
			Nilai gabungan	89,50%				
Sumber : olahan peneliti								

Berdasarkan tabel hasil penilaian validasi soal tes diperoleh hasil kevalidan sebesar **3,65** dapat dilihat pada tabel 4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa validasi soal tersebut dikategori **“Valid”**

Berdasarkan tabel hasil angket respon peserta didik pada tahap uji perorangan (*one to one*) memperoleh nilai angket sebesar **89,50%**, Jika di lihat dari tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa uji coba *one to one* dikatakan **“sangat praktis “**.

Tabel 4 Hasil angket respon peserta didik pada uji coba one to one

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan Bahan ajar berbasis video animasi berbantuan *Canva* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi Dongeng kelas III yang Valid, Praktis, dan Efektif potensial. Produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini sebagai media belajar mandiri peserta didik guna untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih aktif dan efisien. hasil pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan khususnya pemahaman belajar bahasa indonesia. Menurut (Murniviyanti et al., 2023) Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan Pendidik dan Peserta didik serta digunakan dengan benar, merupakan salah satu faktor terpenting yang meningkatkan kualitas

pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, peran Pendidik dan Peserta didik dalam proses pembelajaran berubah.

Berdasarkan tabel di atas untuk validasi , untuk validator pertama dalam bidang ahli media, Menurut validator pertama dalam bidang media bahwa produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini sudah masuk dalam kriteria layak untuk digunakan, tetapi masih ada perbaikan yang harus di perbaiki seperti warna bacroud, cover depan, ditambah logo, tulisan di perbaiki. Setelah selesai revisi perbaikan sesuai dengan saran validator maka di peroleh nilai **3,90** dikategorikan **valid**, setelah validator ahli media selanjutnya ahli validator materi dimana dari kedua ahli validasi di atas memberikan kritikan saran bahwa untuk materinya disusun sesuai dengan apayang di bahas, diberikan latihan

soal, setelah revisi perbaikan sudah selesai sesuai dengan saran validator maka di peroleh nilai **3,90** dikategorikan **valid**, kemudian, hasil validasi Bahasa setelah dihitung maka di peroleh nilai persentase yang di berikan mencapai **3,48** di kategorikan **valid** . Jika ketiga bidang validator dari kedua validator nilai persentase yang di dapat sebesar **3,65** yang dikategorikan **“valid “**, Selanjutnya Validasi soal tes nilai persentasenya sebesar **3,65** dikategorikan **“Valid”**. kemudian sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya (Indriani et al., 2022) Berdasarkan hasil validasi ahli materi dikategorikan **“Valid”** dengan memperoleh skor rata-rata **3,8**. Berdasarkan tingkat validitas tersebut berarti bahan ajar berbasis cerita bergambar layak untuk di ujicoba. Tingkat respon terhadap bahan ajar berbasis cerita bergambar oleh peserta didik

dikategorikan **“sangat baik”** dengan memperoleh skor rata-rata 3,6. Sedangkan untuk tingkat respon terhadap bahan ajar oleh guru dikategorikan **“sangat baik”** dengan memperoleh skor rata-rata **3,4**. Berdasarkan tingkat respon peserta didik dan guru terhadap bahan ajar tersebut berarti bahan ajar layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di simpulkan bawah produk bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efek potensial pada materi tikus dan ular khususnya Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan untuk lebih jelas mengetahui kesimpulan dari produk yang di kembangkan data di lihat di bawah ini secara rinci :

1. Produk bahan ajar berbasis ceita

bergambar bangun ruang menghitung kubus dan balok pada penelitian ini dikatakan”

Valid “ dilihat dari penilaian dari para ahli validator baik dalam bidang ahli media, Bahasa, dan materi. Pada ahli materi memiliki 3 validator untuk validator media mendapatkan skor sebesar **3,90** dikategorikan “**valid**”, kemudian ahli materi mempunyai 1 validator juga mempunyai skor sebesar **3,48** dapat dikategorikan “**valid**”, selanjutnya ahli Bahasa memiliki 1 mempunyai skor sebesar **3,50** dikategorikan “ **valid** “, maka penilaian dari validator dari ketiga validator yang sudah berpengalaman baik dalam bidang media, materi dan Bahasa sehingga penilaian nya dapat dikategorikan “**valid**”, sehingga produk bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak

digunakan dengan persentase seluruhan sebesar **3,58** dengan kategori “ **Valid** “

2. Data dari seluruhan aspek kepraktisan yang diperoleh penyebaran.
3. Lembar angket dan pendidik menunjukan bahan ajar berbasis cerita bergambar dinyatakan “**sangat praktis**”, uji yang pertama dilakukan yaitu uji *one to one* sebesar **87,49%** dikategorikan “**sangat praktis**”, selanjutnya uji kepraktisan menggunakan uji *small group* sebesar **79,27 %** dengan kategori “ **praktis**”.
4. Dengan keseluruhan data aspek efek potensial yang didapat dari penyebaran tes soal pilihan ganda dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dapat layak digunakan oleh peneliti, adapun menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar berbasis cerita bergambar

dinyatakan “**efektif**” dengan persentase **90,00%** dengan kategori “**sangat efektif**”.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia materi Kecerdian Menumbuhkan Kebaikan yang dikembangkan **valid, praktis dan efek potensial** untuk meningkatkan pemahaman belajar Bahasa indonesia pada siswa kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2023). *Fungsi Bahasa Pada Bahan Ajar Bahasa Indonesia Siswa Kkelas VII SMPN 06 Kota Bengkulu 2*, 58–66.
- Islam, U., Sayyid, N., & Rahmatullah, A. (2022). *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Jl. Mayor Sujadi Timur, No.46 Tulungagung, Jawa Timur 66221 Indonesia 2*(46), 51–61.
- Aldora Pratama, Charoline, H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi berskap Toleran Dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarkat pada Kelas V Sekolah Dasar*R. 09, 5767–5778.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.
- Setiawan, A. R. (2019). *Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69. p298