

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
UNTUK KEMAMPUAN BERBICARA SISWA PADA MATERI DONGENG
KELAS I SDN 141 PEKANBARU**

Dina Alfarida, Febrina Dafit
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau
Dinaalfarida28@student.uir.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to determine the validity of animated video media in class I fairy tale subjects Indonesian SDN 141 Pekanbaru. This research uses development research with the ADDIE development model. This research uses three stages, namely (1) the analysis stage, namely teacher needs analysis, curriculum analysis and media analysis, (2) the design stage, namely the design of making learning media as needed, (3) the development stage is the validity test stage. Data sources are obtained from primary data, namely teachers and validators, while secondary data is obtained from books, journals, articles and references from the internet related to development research. Data collected through interviews, questionnaires and documentation techniques. Analyzed qualitatively and quantitatively. The results of this study showed that the assessment of the material aspect of animated video media obtained a percentage of 85,6% with very valid criteria and the media aspect of animated video media obtained a percentage of 91.25% with very valid criteria. Overall, the validity of animated video media obtained an average value of 88,4% so that this animated video media was very valid without revision.

Keywords: *Media, Animated Videos, Speaking, Fairy Tale Material*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui validitas media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas I SDN 141 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu (1) tahap analisis (analisis), yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan analisis media, (2) tahap design (perancangan), yaitu perancangan pembuatan media pembelajaran sesuai kebutuhan, (3) tahap development (pengembangan) adalah tahap uji validitas. Sumber data di peroleh dari data primer yaitu guru dan validator, sedangkan data sekunder di peroleh dari buku, jurnal, artikel serta referensi dari internet yang berkaitan dengan penelitian pengembangan. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian aspek materi media video animasi memperoleh persentase 85,6% dengan kriteria sangat valid dan aspek media media video animasi memperoleh persentase 91,25% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan validitas media video animasi memperoleh nilai rata- rata 88,4% sehingga media video animasi ini berkriteria sangat valid tanpa revisi.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, Berbicara, Materi Dongeng

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan peserta didik. Transfer ilmu dalam proses pembelajaran guna mewariskan ilmu pengetahuan, nilai kebudayaan, dan pemikiran kepada peserta didik di sekolah. Menurut Permatasari (2019: 35) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang lebih baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi.

Pendidikan bahasa Indonesia menjadi salah satu komponen penting yang harus disampaikan kepada peserta didik di sekolah sejak dini, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Bahasa merupakan inti dalam kehidupan setiap anak. Bahasa dipergunakan oleh anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Hurlock (dalam Anggraeni 2019: 405) faktor perkembangan yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak adalah bahasa.

Peranan bahasa yang sangat penting inilah yang menarik perhatian penulis untuk mengadakan penelitian

tentang kemampuan berbicara. Kemampuan berbahasa anak juga dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting pada proses pembelajaran untuk membantu guru menyalurkan isi pesan (bahan pengajaran) serta menunjang keberhasilan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Smaldino (dalam Sukmawati 2022: 243) media pembelajaran adalah sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi dalam belajar peserta didik.

Guru Sekolah Dasar tentunya akan dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan anak didiknya terutama dalam perkembangan bahasa anak. Siswa dituntut berbicara dengan baik yakni dengan mampu menceritakan kembali dongeng yang telah disampaikan guru. Hal ini didukung

dengan pendapat Garsina,dkk (dalam Dewi, 2021: 2531) bahwa media video animasi membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai.

Pada Sabtu, 4 Maret 2023 peneliti telah melakukan wawancara dengan guru wali kelas I di SDN 141 Pekanbaru yang bernama Ibu Melly Amelia S.Pd, menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran didalam kelas siswa kurang aktif dalam memberi respon dan tanggapan sehingga tidak terjadi interaksi antara guru dan siswa, hal ini juga disebabkan karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik serta kurang dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran terkesan monoton, Guru cenderung menggunakan media gambar, kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan unik sehingga hal tersebut menyebabkan siswa cenderung bermain-main,bosan, tidak mendengarkan penjelasan dari guru

dan kurang menarik minat belajar siswa. Khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Hal-hal yang menyebabkan permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk video animasi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tentunya peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran pada materi cerita dongeng di sekolah dasar dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Pada Materi Dongeng Kelas I SDN 141 Pekanbaru"

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian R&D. metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasannya. Adapun

model Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (dalam Rizki, 2023:242) model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. Namun peneliti hanya merencanakan hanya melakukan penelitian terbatas sampai tahap implementasi (*implementation*) dengan uji skala terbatas. Dikarenakan waktu, biaya, dan tenaga penulis miliki.

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder, sumber data diperoleh dari data primer yaitu guru, siswa dan validator, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, artikel serta referensi dari internet yang berkaitan dengan penelitian pengembangan. Subjek penelitian yaitu guru yakni Ibu Melly Amelia S.Pd guru wali kelas 1 SDN 141 Pekanbaru, serta 4 validator yang masing-masing ahli ada 2 validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, angket dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan berupa pengembangan media Video Animasi

pada pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas I Sekolah Dasar. Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation*).

Penelitian pengembangan ini dilakukan selama 3 bulan, dimulai dari awal penelitian dan berakhir ketika media video animasi dianggap valid oleh ahli media dan materi. Prosedur pada penelitian pengembangan ini dimulai dengan mengidentifikasi persoalan yang membutuhkan inovasi baru. Untuk menanggapi dua rumusan masalah yang peneliti rumuskan ialah proses mengembangkan media video animasi pada materi dongeng kelas I sampai peneliti bisa menjelaskan berikut ini:

1. Prosedur mengembangkan media video animasi. Dalam mengembangkan media video animasi diketahui tiga tahapan peneliti tempuh yaitu:
 - a. Di SDN 141 Pekanbaru menemukan permasalahan melalui wawancara dan observasi dengan guru wali kelas I. Peneliti menemukan informasi tentang media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru. Adapun

media pembelajaran guru adalah media yang berbentuk menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus dalam belajar, khususnya pada materi dongeng. Dalam materi dongeng banyak siswa yang kurang fokus dalam menyimak dongeng yang dibacakan guru. Oleh karena itu, seharusnya guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran yang menarik.

- b. Setelah mendapatkan masalah peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui observasi dan wawancara. Pada proses analisis pengembangan media video animasi dilaksanakan peneliti agar mengetahui kebutuhan yang diinginkan guru dan siswa.
- c. Selanjutnya menyusun desain media video animasi sesuai dengan desain yang telah ditentukan yaitu: Pertama, Merancang aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan video, yaitu aplikasi *Kinemaster*. Kedua, Menentukan karakter yang akan digunakan pada pembuatan video animasi, yaitu karakter hewan panda dan seorang guru. Ketiga, Menentukan desain warna,

background, dan gambar animasi lainnya seperti gambar papan tulis, kursi dan meja seperti didalam kelas saat mengajar. Keempat, Membuat teks yang berkaitan dengan materi dan isi cerita dongeng. Teks yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan digunakan untuk mengajar. Keima, Pada bagian akhir penentuan audio atau musik pengiring yang sesuai dengan materi, serta masukkan suara dan sesuaikan dengan teks yang telah ditentukan

2. Validitas Media Video Animasi

Validitas yang ditetapkan, difokuskan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan serta melakukan validasi untuk perbaikan media video animasi sesuai saran tim validator. Validator yang dipilih ialah yang sudah berpengalaman dalam menilai media video animasi yang dibuat oleh peneliti. Validasi video animasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi untuk memperbaiki kekurangan media video animasi seperti dengan saran yang diberikan.

Validator ahli materi menilai tentang kesesuaian materi pada media yang dibuat, adapun dua orang validator ahli materi yaitu Ibu

Desi Sukenti, S.Pd.,M.Ed (Dosen Universitas Islam Riau) dan Ibu Atika Lendra S.Pd (Guru wali kelas 2B), sedangkan Validator ahli media menilai video animasi , atas dua orang yaitu Bapak Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd (Dosen Universitas Riau) dan Ibu Novita Dewi S.Pd (Guru wali kelas 2A).

Hasil yang didapat dari validator ahli media oleh validasi pertama memperoleh rata-rata 66,25% dengan kriteria valid. Ahli desain memberi komentar dan saran tentang produk media video animasi Untuk penyesuaian penempatan tulisan, ukuran tulisan diperbesar, dan diberi warna agar lebih menarik, Karakter ibu dan anak panda di sesuaikan, dan tambahkan backsound pada media video animasi

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan tentang tampilan media video animasi maka skor dari validator ahli media pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 91,25% dengan kriteria sangat valid.

Setelah hasil kelengkapan validasi media boneka tangan pada 2 validasi direkap, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 4 validator.

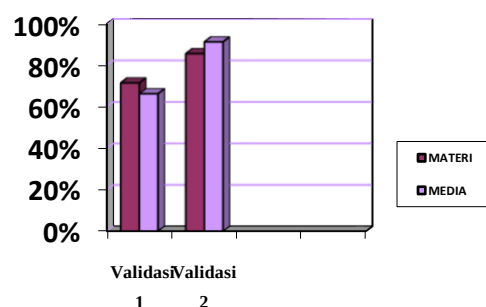
Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek

Aspek Yang Dinilai	Presentase Validasi (%)	
	I	II
Materi	71,5 %	85,6 %
Media	66,2 %	91,2 %
Rata-rata	68,8 %	88,4 %

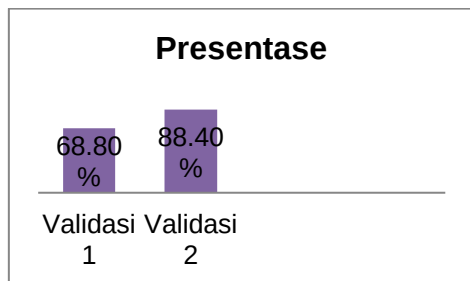
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas ialah hasil validasi dari keseluruhan aspek media video animasi yakni ahli materi dan ahli media yang diperoleh dari 4 validator dua kali validasi. Pada media video animasi dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata nilai sebesar 66,8% dan validasi kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 88,4%. Hasil penelitian seluruh aspek media video animasi oleh materi dan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan bentuk diagram berikut ini:



Gambar 1 Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi

Gambar 1 Pada validasi pertama diperoleh skor rata-rata media video animasi sebesar 71,5% dan oleh validasi kedua sebesar 85,6% diperoleh hasil penilaian materi desain produk media video animasi. Dari sini terlihat bahwa validasi kedua meningkat secara signifikan dibandingkan dengan validasi awal sebesar 14,1%. Perbandingan antara hasil yang diperoleh dari validasi pertama dan kedua untuk media video animasi dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Video Animasi

Diagram menunjukkan bahwa media video animasi meningkat dari 66,25% menjadi 91,25%. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan perbaikan media video animasi sesuai dengan komentar serta saran yang disampaikan oleh 4 validator. Oleh karena itu perbandingan hasil akhir validasi media video animasi yang dilakukan oleh seluruh validator menyatakan bahwa kelayakan dari hasil validasi sebesar 95% dengan kategori “sangat layak” digunakan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

Pengembangan media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan memperhatikan materi pembelajaran, capaian pembelajaran (CP) dan untuk siswa kelas I SDN 141 Pekanbaru, tujuan pembelajaran sesuai berdasarkan materi dongeng. Proses pengembangan media video animasi terdiri dari dua tahap yaitu tahap pembuatan media video animasi, setelah media video animasi jadi, peneliti melakukan validasi media kepada dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Hasil validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa kualitas media video animasi tersebut sudah memenuhi standar validitas.

Berdasarkan kriteria validasi yang telah ditetapkan oleh validator, media pembelajaran berupa video animasi pada dongeng yang telah dibuat sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 85,6% dengan kriteria “Sangat Valid” dan validasi ahli media diperoleh skor persentase sebesar 91,25% dengan kriteria “Sangat Valid”. Artinya kriteria “sangat valid” menghasilkan skor rata-rata sebesar 88,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia
- Muamar, dkk.(2018). Model Keterampilan Berbicara Berbasis Pendekatan Komunikatif Bagi Siswa Sekolah Dasa.Yogyakarta: Sanabil.
- Andrasari, dkk. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*. 5(0), 76-83.
- Wulandari, dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 8(2), 269-279.
- Fitriani, dkk. (2022). Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal KAPEDAS*. 1(2), 253-245.