

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA DENGAN TEMA KEGEMARANKU PADA SISWA KELAS 1 MIS AL-FITRAH OESAPA

Fauzia Prasong¹, Faizan Kalang², Nurlailah³

¹Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Fitrah Oesapa Kupang

^{2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
abimnurlailah@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-Maret-2022

Disetujui: 31-Maret-2022

Kata Kunci:

Animasi interaktif
Minat Membaca

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan banyak materi yang bersifat abstrak khususnya pada materi gemar membaca serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui media pembelajaran video animasi interaktif yang layak digunakan pada materi kegemaranku di kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa. (2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi interaktif yang dikembangkan pada materi kegemaranku di kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah 10 peserta didik kelas I Mis Al-Fitrah Oesapa Tahun Ajaran 2021/2022. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi interaktif, instrumen penelitian yang digunakan adalah (a) lembar kuesioner validasi produk media pembelajaran video animasi interaktif dan perangkat pembelajaran, (b) lembar kuesioner untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran video animasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Prosedur dan pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif untuk peserta didik kelas I Mis dimodifikasi kedalam tiga tahap yaitu *Define*, *Design*, dan *develop*. (2) Validasi media pembelajaran video animasi interaktif memiliki kualitas "sangat valid" dengan perolehan skor sebesar 4,20 penilaian kepraktisan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi interaktif mendapatkan rata skor sebesar 90 dari skor maksimal 100 dan masuk kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif memiliki kualitas yang baik dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract: This research is motivated by the lack of understanding of students in Indonesian subjects because a lot of material is abstract, especially in reading material as well as the limitations in the use of Indonesian language learning media. This study aims to (1) determine the appropriate interactive animation video learning media to be used in "My Favorite" material in class 1 MIS Al-Fitrah Oesapa. (2) To know the effectiveness of the interactive animated video learning media developed for "My Favorite" material in class 1 MIS Al-Fitrah Oesapa. This research is a research and development type. The subjects of this research are 10 students of class 1 MIS Al-Fitrah Oesapa for the Academic Year 2021/2022. The object of this research is interactive animation video learning media. The research instrument used is (a) validation questionnaire sheet for interactive animation video learning media product and learning tools, (b) questionnaire sheet to measure the practicality of interactive animation video learning media. The results showed that (1) the procedure and development of interactive animation video learning media for class 1 students was modified into three stages, namely *Define*, *Design*, and *develop*. (2) Validation of interactive animation video learning media has a "very valid" quality with a score of 4.20. The practical assessment of educators and students on interactive animation video learning media gets an average score of 90 out of a maximum score of 100 and is in the "very practical" category. It can be concluded that the interactive animation video learning media has good quality and can help students understand Indonesian language learning materials.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini yang semakin maju memberikan pengaruh yang nyata terhadap beberapa aspek kehidupan manusia dan hal ini juga dirasakan dalam sektor pendidikan yang harus mengikuti tuntutan perkembangan jaman. Hamnur dan Letasado (2022) mengutarakan salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan tuntutan jaman adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan

dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Menurut Wulandari (2018) Guru merupakan panutan yang mengontrol proses pembelajaran di kelas. Lebih lanjut (Dude dkk., 2022) berpendapat guru juga harus dituntut untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal di dalam pembelajaran.

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga Yati dan Muhsam (2022) berpendapat untuk menjadikan hal tersebut menjadi nyata membutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang berisi materi dan kegiatan siswa dikemas dalam proses pembelajaran, lebih lanjut juga dikemukakan pengembangan multimedia interaktif yang berisi materi dan kegiatan harus dikemas secara menyeluruh, menarik dan terstruktur agar proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam kelas akan menarik dan membuat peserta didik tidak jenuh atau bosan. apabila multi media dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan member manfaat yang sangat besar bagi para siswa diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. (Atmojo & Lukitoaji, 2020) juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan multi media akan lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dengan ceramah dapat dikurangi. Sikap, perhatian belajar siswa ditingkatkan dan dipusatkan serta kualitas belajar dapat termotivasi

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Abdullah, 2016). Lebih lanjut Wasiyati dan Akbari (2022) berpendapat media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat.

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut menurut, Mahnun (2012) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi ajar dari pendidik ke peserta didik dalam suatu proses belajar mengajar. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat berjalan dengan baik dan menginspirasi.

Arsyad (2011) Berpendapat media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Maka pola pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut, guru mampu menciptakan media video animasi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan menyerap materi yang diberikan oleh guru. Anak-anak umumnya memiliki keterbatasan pengetahuan tergantung pada informasi yang diterimanya. Visualisasi cenderung digunakan untuk menerima informasi dan mengingatkannya dalam otak. Pada umumnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi.

Berdasarkan pemaparan teori dari para ahli di atas dan hasil observasi peneliti di sekolah Mis Al-Fitrah Oesapa pada tanggal 28 oktober 2019 bahwa media yang di gunakan masih berupa media buku sehingga siswa jenuh dengan pembelajaran berlangsung maka tingkat kemampuan siswa dalam membaca masih rendah dan tidak ada media yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadikan siswa aktif dan semangat belajar, sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "pengembangan media video animasi interaktif dengan tema kegemarannya pada siswa kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media video animasi interaktif ini menggunakan desain (R&D) *Research and Development*. Desain penelitian dan pengembangan adalah desain penelitian untuk menghasilkan produk pembelajaran tertentu dan menuji keaktifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Desain R&D yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan alur dari Thiagarajan yaitu model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri dari atas 4 tahap terutama yaitu: *Devine* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Desseminate* (penyebaran). Pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya menggunakan 3 tahap dari model pengembangan 4-D yang meliputi pendefinisian

(*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Model pengembangan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

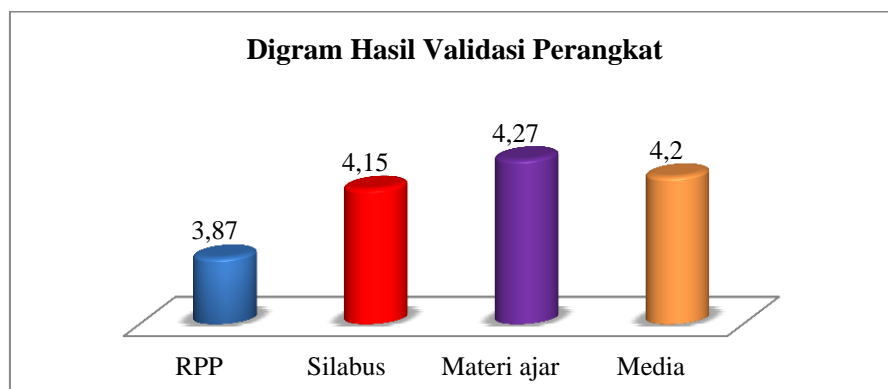
Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi interaktif tema kegemaranku pada subtema gemar membaca pelajaran Bahasa Indonesia. Video animasi interaktif ini dikembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur pengembangan model 4-D dan dimodifikasi menjadi 3-D yaitu: Tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Analisis ini dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam mengembangkan video animasi interaktif. Pada tahap ini peneliti melakukan telaah terhadap peserta didik dan unsur-unsur lingkungan belajar peserta didik yang akan turut berperan dalam proses belajar. Dalam analisis ini kemungkinan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien dipertimbangkan. Materi ajar yang diambil peneliti untuk dikembangkan menjadi media video animasi interaktif berbasis metode inquiri adalah materi gemar membaca. Pada materi ini peserta didik banyak mempunyai kelemahan dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan belum digunakannya media pembelajaran yang pas dan metode yang belum cocok.

Hasil validasi oleh validator terhadap perangkat pembelajaran, Validasi ini dilakukan oleh para validator. Hasil validasi ini akan menentukan kelayakkan perangkat pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat yang di nilai berupa: a) RPP: b) Silabus: c) materi ajar: d) media. Penilaian para validator berupa penilaian umum yaitu: 5) sangat valid; 4) valid: 3) cukup valid: 2) kurang valid: 1) tidak valid. Validator (ahlli media dan ahli materi) yang memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran berbasis media video animasi interaktif Validasi dilakukan dengan menggunakan instrument lembar validasi silabus, RPP, dan materi ajar dan media. Validasi dilakukan oleh 3 validator, validator I oleh Dosen UMK, validator II oleh Dosen UMK dan validator III oleh Guru Kelas Mis Al-Fitrah Oesapa.

Tabel 1 Hasil Validasi Oleh Validator

No.	Perangkat dan instrumen pembelajaran	Hasil validasi			Rata-rata	Kriteria
		V I	V II	VIII		
1.	RPP	4,46	2,92	4,23	3,87	Valid
2.	Silabus	4,69	3,38	4,38	4,15	Sangat Valid
3.	Materi ajar	4,5	3,66	4,66	4,27	Sangat Valid
4.	Media	4,75	3,25	4,62	4,20	Sangat Valid

Tabel 1 menunjukkan akumulasi dari penilaian yang dilakukan oleh para validator, dan menunjukkan penilaian setiap prototype Silabus, RPP, Materi ajar, dan Media. Dari ke-3 validtor memberikan penilaian pada lembar validasi perangkat pembelajaran dan mempunyai rata-rata penilainya masing-masing diantaranya: RPP pencapaian nilai rata-rata 3,87 dengan kategori valid, silabus pencapaian nilai rata-rata 4,15 dengan kategori sangat valid, materi ajar pencapaian nilai rata-rata 4,27 dengan kategori sangat valid, media pencapaian nilai rata-rata 4,20 dengan kategori sangat valid.



Pembahasan

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa media video animasi interaktif merupakan jenis R&D (*Research and Development*) mengikuti prosedur pengembangan model 4D yang dimodifikasi menjadi menjadi 3D yakni melalui tahapan pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*).

Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh validator I, validator II, validator III media video animasi interaktif dibagi menjadi 4 aspek yaitu media, RPP, silabus dan materi dengan setiap aspek penilaian memiliki poin yang berbeda-beda. Berdasarkan penilaian dari validator I, II, dan III kevalidan media video animasi interaktif mencapai nilai rata-rata skor sebesar 4,20 dari nilai skor maksimal 5. Ini dapat bahwa media video animasi interaktif “sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nugrahanto, 2017) dengan nilai 3,85 dari skor maksimal 5 hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produknya sangat baik.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kepraktisan dari pendidik dan peserta didik. Langkah-langkah analisis kepraktisan adalah sebagai berikut. Pertama, kusioner respon pendidik dibagikan sebelum peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dan setelah pembelajaran berakhir kusioner respon peserta didik dibagikan kepada peserta didik, setelah itu penilaian penilaian dari hasil kusioner respon pendidik dan peserta didik dihitung rata-ratanya untuk setiap aspek. Kemudian rata-rata skor setiap aspek tersebut dibandingkan dengan kriteria penilaian kualitas tertentu yakni pada tabel 3.2. Kriteria kepraktisan media video animasi interaktif. Kriteria kepraktisan terpenuhi jika peserta didik memberikan respon positif terhadap beberapa aspek yang ditanyakan dalam lembar respon peserta didik dan mendapatkan poin nilai sekurangnya sebesar 60% - 75%. Berdasarkan hasil uji coba, responden memberikan respon positif yaitu dengan rata-rata 5 dan skor total 90%. Dengan demikian kriteria kepraktisan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tercapai.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka peneliti dapat membuat kesimpulan dan saran untuk penelitian ini, sebagai berikut: Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa kevalidan dan kepraktisan “Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Pada Tema 2 kegemaranku Kelas I Mis Al-Fitrah Oesapa Tahun Ajaran 2020/2021”. Dapat dikatakan “Sangat Valid dan Sangat Peraktis” dengan skor validitas sebesar 4,20 dan skor poin kepraktisan 90. Saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut: Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji kualitas media pembelajaran video animasi interaktif pada sampel yang lebih luas dengan mempertimbangkan waktu. Mempertimbangkan waktu pembuatan dan penyelesaian produk sehingga uji coba lapangan terbatas tidak dilakukan tergantung penyelesaian produk yang dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsy Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Abdullah, R. 2016. Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- [3] Atmojo, S. E., & Lukitoaji, B. D. 2020. Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113.
- [4] Dude, Y., Khasna, F. T., & Ahmad, R. A. R. 2022. Pengembangan Media Multiplication Stick Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II Tema Bermain Di Lingkunganku SD Negeri Bonmuti Amfong Tengah Kabupaten Kupang Tahun Pelajaran 2020-2021. *Prosiding Hasil Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi Kerjasama Anantara Universitas Muhammadiyah Kupang Dengan Asosiasi Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi*, 1(1), 56–66.
- [5] Hamnur, F., & Letasado, M. R. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn Berbasis Saintifik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Prosiding Hasil Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi Kerjasama Anantara Universitas Muhammadiyah Kupang Dengan Asosiasi Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi*, 1(1), 1–7.
- [6] Nugrahanto, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Rangka Manusia Berbasis Metode Montessori. *Repository.Usd.Ac.Id*.
- [7] Sugiyono, D. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. digilib.unigres.ac.id.
- [8] Wasiyati, L., & Akbari, U. F. 2022. Implementasi Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Materi Data Dan Pengukuran Di SD Inpres Tenau Kota Kupang. *Prosiding Hasil Seminar Nasional Ilmu Sosial*,

Sains Dan Teknologi Kerjasama Anantara Universitas Muhammadiyah Kupang Dengan Asosiasi Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi, 1(1).

- [9] Yati, J., & Muhsam, J. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV Mis Al-Fitrah Oesapa Tahun Ajaran 2020/2021. *Prosiding Hasil Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi Kerjasama Anantara Universitas Muhammadiyah Kupang Dengan Asosiasi Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi, 1(1)*, 280–289.