

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMA STRA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Wahyu Try Andaru & Irma Arifah

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Persatuan Guru Republik Indonesia (STKIP PGRI) Trenggalek
Jalan Supriyadi 22 Trenggalek 66319
andarwt99@gmail.com
zonalinguafranca@gmail.com

Abstract

This study aims to develop animation-based animastra learning media for folk poetry material for grade VII students and determine the feasibility of animation-based animastra learning media based on the assessment of media experts, material experts and student responses. This type of research is Research and Development (R&D) with potential and problem steps, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revisions, usage trials, and final products. The research development model used is ADDIE, with the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The population of this study were students of SMPN 4 Pagerwojo class VII with a total of 20 students. The sample is all students from the existing population. Data collection techniques used are interviews and questionnaires. The results show that animation-based animastra learning media is feasible to use with a percentage of 97% of media expert validation questionnaires and 82% of material experts and 87% of student response questionnaire percentages in the very good category. The conclusion in this study is that animation-based animastra learning media is feasible, effective and efficient to use and attracts students' interest in learning. Further researchers is suggested to use research results as input and innovation to create interesting unique learning media so that those students do not get bored is learning.

Key Word : Learning Media; Animation; Animastra

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animastra berbasis animasi materi puisi rakyat untuk siswa kelas VII dan mengetahui kelayakan media pembelajaran animastra berbasis animasi berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Model pengembangan penelitian yang digunakan yakni ADDIE, dengan tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Populasi penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Pagerwojo kelas VII dengan jumlah 20 siswa. Yang menjadi sampel adalah seluruh siswa dari jumlah populasi yang ada. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran animastra berbasis animasi layak digunakan dengan presentase penilaian angket validasi ahli media 97% dan ahli materi 82% serta perolehan presentase angket respon siswa 87% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animastra berbasis animasi layak, efektif dan efisien digunakan serta menarik minat siswa untuk belajar. Saran penelitian selanjutnya agar pendidik dapat menjadikan hasil penelitian sebagai masukan dan inovasi untuk membuat media pembelajaran yang unik menarik sehingga siswa tidak bosan belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Animasi; Animastra.

Pendahuluan

Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (dalam Muhammad Darwis Dasopang, 2017:337) belajar pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses penyesuaian dan pengorganisasian lingkungan sekitar siswa agar tumbuh dan mendorong siswa untuk belajar. Belajar juga dikenal sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam proses belajar.

Menurut Deni Hardiyanto (dalam Dewi Asmarani, 2019:19) pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, termasuk pendidik, dan lingkungan belajar yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu penunjang terwujudnya tujuan pembelajaran. Hal ini terkait dengan penggunaan media yang tepat dan beragam dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif siswa.

Menurut Sadiman dkk (dalam Rohamat Febrianto, 2018:65) menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara langsung atau tidak langsung. Pembelajaran langsung artinya mahasiswa berinteraksi dengan dosen, sedangkan pembelajaran tidak langsung artinya mahasiswa aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain yang mendukung perkuliahan.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai salah satu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat dilakukan proses secara efektif dan efisien. Memang sumber belajar memiliki makna yang sangat berdekatan dengan media pembelajaran.

Pembelajaran SMPN 4 Pagerwojo masih memiliki fasilitas yang terbatas, misalnya belum ada *LCD proyektor*, padahal sebagian besar guru sudah memiliki *laptop*. Sehingga dalam pembelajaran luring (luar jaringan) saat guru hendak menyampaikan materi yang sudah disiapkan terkendala karna tidak adanya fasilitas *LCD* di sekolah. Dalam kondisi pembelajaran daring seperti ini *LCD* memang belum diperlukan untuk saat ini, namun memerlukan media yang lain yang diharapkan dapat digunakan secara efektif sehingga materi itu tersampaikan dengan baik. Karena saat ini pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan) maka guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Tegeh (dalam Rohmat Febrianto dan Flora Puspitaningsih, 2020:3) mengemukakan bahwa pengembangan dalam

konteks penelitian atau penelitian pengembangan sebagai upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk, yang dapat berupa bahan, media, alat, dan/atau strategi pembelajaran, yang ditujukan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium. Tujuan pengembangan adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dari segi substansi materi dan metode atau strategi.

Metode Penelitian

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan media pembelajaran. Model tersebut dibagi ke dalam lima tahap pengembangan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Penerapan (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*). (Hakky et al., 2018).

Penulis melakukan tahap analisis untuk mengumpulkan informasi terkait dengan media pembelajaran yang ada di sekolah sebelumnya dan bagaimana proses pembelajaran di sekolah yang akan diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara di SMPN 4 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung dan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis animasi belum pernah dibuat dan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih dari papan tulis dan dari aplikasi *google* seperti *zoom*, *microsoft powerpoint*, *google classroom*, dan *google meet*.. Siswa kelas VII SMPN 4 Pagerwojo sebelum menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animasi, siswa tersebut kurang termotivasi, minat baca yang masih kurang serta hasil belajar yang masih rendah.

Tahap desain merupakan tahap kedua, pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembuatan media pembelajaran animasi berbasis animasi yang diawali dengan kerangka pembuatan media pembelajaran. Spesifikasi produk yang akan dibuat sebelumnya digunakan sebagai acuan dalam penyusunan kerangka media pembelajaran animasi berbasis animasi..

Pada tahap pengembangan penulis melakukan uji ahli. Artinya peneliti membuat rancangan secara realita pada tahap desain dan didukung dengan pembuatan RPP serta perangkat pembelajaran lainnya. Dimulai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tujuan pembelajaran, dan lainnya yang menjadi unsur RPP. Tujuan uji ahli produk yaitu untuk memperoleh penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Tahap penerapan dilakukan uji lapangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pagerwojo. Penerapan media pembelajaran ini dapat diputar melalui whatsapp dan dapat diputar sewaktu-waktu dibutuhkan karena dalam bentuk aplikasi dan tidak harus di dalam kelas, dengan materi yang sudah disiapkan sesuai dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Apalagi sekarang lagi musim pandemi dan melakukan pembelajaran jarak jauh.

Pada tahap analisis penulis melakukan uji kelayakan. Tujuan uji kelayakan produk yaitu untuk mengetahui produk yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan produk ini dilihat dari hasil angket produk yang dikembangkan.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (dalam Yoyok Nurcahyono, 2020: 26) menyatakan bahwa instrumen adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pekerjaan, hasil yang lebih baik, dan dalam arti yang lebih akurat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data mengenai ketepatan desain media, ketepatan materi, dan ketertarikan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Angket yang akan digunakan, dianalisis sebelumnya untuk kelayakan dan dijadikan acuan sebagai dasar revisi media pembelajaran yang lebih baik. Penelitian menggunakan 3 buah angket dalam pengumpulan data, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Jika data merupakan data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Sedangkan data yang diperoleh bersifat uraian maka menggunakan analisis

kualitatif. Menurut Arikunto (dalam Yoyok Nurcahyono, 2020: 31) jika data yang diperoleh bersifat deskriptif dan tidak dapat diubah menjadi angka-angka, maka analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan media pembelajaran animastra berbasis animasi.

Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran animastra berbasis animasi ini dilakukan di SMPN 4 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung, setelah memperhatikan keperluan yang disesuaikan oleh penulis dengan melaksanakan observasi dan wawancara pada pihak terkait (guru dan tenaga pendidik SMPN 4 Pagerwojo). Penulis menentukan SMPN 4 Pagerwojo sebagai lokasi penelitian dengan salah satu alasan karena sudah diterapkannya kurikulum 2013. Penulis melaksanakan tahap observasi atau pengamatan pada proses pembelajaran yang biasa dilaksanakan di SMPN 4 Pagerwojo, khususnya pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa kelas VII. Selanjutnya, selain tahap observasi, penulis juga melaksanakan tahap wawancara kepada guru kelas VII terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan, utamanya mengenai kurikulum 2013 dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan kisi-kisi wawancara yang sebelumnya telah disiapkan oleh penulis, maka selanjutnya dilaksanakan proses wawancara kepada guru kelas VII. Proses wawancara dilaksanakan menggunakan angket wawancara terstruktur. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, dapat ditarik informasi bahwa tenaga pendidik SMPN 4 Pagerwojo sudah memahami dan menerapkan sistem pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Namun, pada implementasinya guru kelas VII sebagai narasumber penulis menyatakan bahwa beliau menggunakan media pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu

WhastApp, Microsoft Powerpoint, Zoom, Google Meet dan *Google Classroom* selama musim pandemi. Menurut beliau, media tersebut dirasa efektif dan tidak terlalu ribet karena itu yang umum dipakai namun memerlukan kuota internet untuk mengaksesnya dan adapun kekurangannya yaitu kendala sinyal yang rumah siswanya di pegunungan. Sehingga, dalam proses belajar dengan beliau selama kurun waktu ini, kondisi belajar terkesan monoton dan hal tersebut dilakukan berulang-ulang bahkan siswa terkadang merasa jenuh dan memilih untuk melakukan aktivitas lain.

Maka dari hasil informasi yang didapatkan berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru kelas VII ini penulis memutuskan untuk melanjutkan penelitian menerapkan penggunaan media pembelajaran animastra berbasis animasi untuk materi puisi rakyat kelas VII SMPN 4 Pagerwojo.

Selain mempersiapkan angket sebagai perangkat observasi dan wawancara, sebelumnya penulis juga mempersiapkan angket sebagai bahan agar produk penulis dapat di validasi oleh beberapa ahli. Dalam penelitian ini, penulis mengajukan lembar validasi ahli media kepada dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Trenggalek yaitu Irma Arifah, M. Pd. dan mengajukan lembar validasi ahli materi kepada dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Trenggalek juga yaitu Suprapti, M. Pd.. Validasi oleh ahli ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran animastra berbasis animasi untuk diterapkan pada siswa SMP.

Validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik serta saran agar media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis menjadi produk yang berkualitas. Angket ahli materi dan ahli media yang disiapkan dengan memperhatikan beberapa aspek diantaranya isi materi, kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan indikator, KD dan tujuan pembelajaran, tampilan media pembelajaran, keakuratan materi yang ada, dan lain sebagainya

Berdasarkan hasil validasi ahli media, menghasilkan persentase sebesar 97%, tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran animastra berbasis animasi yang dikembangkan sudah valid kualitasnya untuk dijadikan media pembelajaran.

Validator melakukan penilaian terhadap media pembelajaran animasi, ternyata masih banyak kesalahan dan kekurangan yang ditemukan di dalam media pembelajaran

animastra berbasis animasi tersebut. Sesuai dengan saran validator, penulis memperbaiki tampilan media yang dibuat dengan menambahkan *opening aplikasi flixxpress, back sound, dan credit tittle/content creator* agar lebih menarik. Sehingga kesan pertama saat mempelajari materi dalam media pembelajaran tersebut menambah ketertarikan siswa serta menambah minat siswa dalam belajar. Penulis melakukan perbaikan hingga media pembelajaran animastra berbasis animasi divalidasi dan layak digunakan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Angkowo & Kokasih (dalam Sri Nengsi, 2015: 7) mengatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran, kita harus memperhatikan tiga hal, yaitu; kejelasan maksud dan tujuan media, sifat dan karakteristik media yang dipilih, dan ada tidaknya beberapa media yang akan dibandingkan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis angket ahli media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi rakyat.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menghasilkan persentase sebesar 82%, tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran animastra berbasis animasi yang dikembangkan sudah valid kualitasnya untuk dijadikan media pembelajaran.

Validator melakukan penilaian terhadap media pembelajaran animastra berbasis animasi, ternyata masih banyak kesalahan dan kekurangan yang ditemukan di dalam media pembelajaran animastra berbasis animasi tersebut. Sesuai dengan saran validator, penulis memperbaiki tampilan media yang dibuat dengan menambahkan penjelasan seperti pengertian puisi rakyat, struktur puisi rakyat, contoh puisi rakyat, KD dan tujuan pembelajaran. Penulis melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran animastra berbasis animasi divalidasi oleh ahli materi dan layak digunakan.

Menurut Imayanti (dalam Sri Nengsi, 2015: 8) juga menyampaikan dalam suatu penelitian bahwa pentingnya animasi sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuan untuk menggambarkan hal-hal yang kompleks atau rumit dan sulit dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan tersebut, media pembelajaran animasi dapat digunakan untuk memaknai materi secara nyata.

Tabel 1. Angket respon siswa.

No.	Responden	Skor
1	Responden 1	25
2	Responden 2	30
3	Responden 3	29
4	Responden 4	30
5	Responden 5	31
6	Responden 6	24
7	Responden 7	29
8	Responden 8	25
9	Responden 9	30
10	Responden 10	29
11	Responden 11	28
12	Responden 12	25
13	Responden 13	31
14	Responden 14	29
15	Responden 15	29
16	Responden 16	30
17	Responden 17	24
18	Responden 18	29
19	Responden 19	26
20	Responden 20	30
	$\sum R$	563
	N	640
	P	87.97%

Berdasarkan angket respon siswa mengenai media pembelajaran animastra berbasis animasi yang dikembangkan menghasilkan persentase sebesar 87,97% yang tergolong kriteria sangat baik. Hal ini berarti, media pembelajaran animastra berbasis animasi menarik dan dapat memotivasi siswa serta mudah dioperasikan sehingga layak dijadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi rakyat.

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran animastra berbasis animasi dapat disimpulkan bahwa pertama melakukan observasi di SMPN 4 Pagerwojo terkait penggunaan media pembelajaran, setelah itu penulis mengumpulkan bahan untuk pembuatan media pembelajaran animastra berbasis animasi untuk media pembelajaran di SMPN 4 Pagerwojo yang sebelumnya media di uji oleh para ahli media dan ahli

materi untuk mendapatkan penilaian. Dari uji produk media pembelajaran animastra berbasis animasi, validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 97%, tergolong dalam kriteria sangat baik dan validasi ahli materi menghasilkan persentase sebesar 82%, tergolong dalam kriteria sangat baik.

Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dengan penelitian-penelitian lain yang telah ada sebelumnya, khususnya tentang media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Darwis, M. D. *Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03 (2) 333-351.
- Dewi Asmarani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android. Skripsi. Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.*
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Nengsi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. Vol. 1, No. 2. Payakumbuh: BioCONCETTA
- Rohmat, 2018. Pengembangan Handout Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Vol. 2. No. 2. STKIP PGRI Trenggalek: Education Journal
- Rohmat, F., dan Flora, P. 2020. Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. Vol. 4. No. 1. STKIP PGRI Trenggalek: Education Journal.
- Yoyok. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiobook Merak Daya (Menenal Gerak dan Gaya) untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Trenggalek: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek.