

Pengembangan Media Animasi Berbasis *Microsoft PowerPoint* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar

Friendha Yuanta

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

www.friendha@gmail.com

Abstract

This study focuses on developing animation media using *Microsoft PowerPoint* for Indonesian language lessons, specifically for third-grade students at SDN Putat Jaya 1 Surabaya. This study aims to develop a suitable and effective product for teaching fairy tales. The development method used is the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data was collected through the use of a questionnaire instrument. Data analysis included validity tests conducted by media experts, subject matter experts, the audience, and pretest and posttest assessments of students. The findings of this research on development show that animation media is considered appropriate, as indicated by the validity test conducted by media experts, which resulted in a result of 91.25%. Additionally, the media experts provided a result of 97.5%, while audience testing resulted in a score of 90%. Further, the pretest and posttest results showed an 8% improvement, confirming the efficacy of animation as a learning medium for third-grade elementary school students.

Keyword: animation media, *Microsoft PowerPoint*, Indonesian language lessons

Abstrak

Pengembangan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* yang layak dan efektif digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas III di SDN Putat Jaya 1 Surabaya. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Analisis data menggunakan uji validitas dari ahli media, ahli materi, audiens, serta *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media animasi telah layak berdasarkan uji validitas dari ahli media diperoleh hasil 91,25%, ahli media diperoleh hasil 97,5%, uji coba audiens 90%. Sedangkan hasil dari *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 8% sehingga dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran animasi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Animasi, *Microsoft PowerPoint*, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Media pembelajaran pada jaman sekarang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi, selain itu dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memiliki daya tarik. Media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Firmansyah, 2022). Pada sekolah

dasar biasanya telah disediakan berbagai media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi (Anggraeni, 2021). Beragam jenis pengembangan media pembelajaran salah satunya pada bidang pendidikan melalui penggunaan media aplikasi software pada saat proses pembelajaran. Menurut Yuanta (2019) menyatakan bahwa pada perkembangan

pendidikan, para pendidik harus senantiasa efektif memberikan pengajaran serta strategi yang inovatif dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menggunakan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar Bahasa Indonesia. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah media animasi (Agustien, 2018).

Media animasi merupakan suatu kegiatan yang menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Rachmadani, 2022). Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan. Selain itu, media animasi akan

bekerja sama dengan perangkat lunak dalam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Microsoft PowerPoint* (Hilmiyah, 2021). Kegunaan *Microsoft PowerPoint* akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Agustien, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia. Hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor. Namun penggunaannya masih terbatas pada silde media *Microsoft PowerPoint*.

Dari penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* yang layak dan efektif dan dapat digunakan siswa sumber belajar tambahan penunjang pemahaman pada konsep materi cerita dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia serta juga dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi saat di kelas. Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka diperoleh

rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: apakah pengembangan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* layak dan efektif digunakan pada siswa kelas III SDN Putat Jaya 1 Surabaya? Dengan adanya rumusan masalah tersebut penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* kelas III di SDN Putat Jaya 1 Surabaya.



Gambar 1. Model ADDIE

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE ini menuntut siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuntut guru lebih kreatif untuk membuat dan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif (Fadila, 2021). Model ADDIE ini mempunyai 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model ADDIE dipilih sebagai model pembelajaran yang tepat karena penyusunannya yang efektif dan sistematis sehingga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran dari berbagai sumber belajar (Rachmadani, 2022).

Model pengembangan ADDIE dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: (1) Analisis, yaitu menemukan penyebab kasus yang sedang terjadi kemudian dianalisa untuk menemukan solusi. (2) Desain atau Perancangan yaitu membuat dan menyusun tujuan produk dan memilih jenis media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, (3) Pengembangan yaitu mencakup produk yang dikembangkan seperti yang diharapkan peneliti kemudian diimplementasikan, (4) implementasi yaitu penggunaan produk yang telah dikembangkan untuk diuji cobakan ke lapangan, (5) Evaluasi terdiri dari perbaikan atau revisi produk yang telah diuji cobakan oleh pengguna (Fitriyah, 2021)

Jenis data yang di gunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan audies. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa sebelum dan

sesudah menggunakan media animasi yang telah dikembangkan. Data hasil dari validasi yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus dan skor 1-4 dengan rincian skor 4 (A), skor 3 (B), skor 2 (C), skor 1 (D). Sedangkan rumus yang dipakai untuk mengetahui kelayakan pengembangan media animasi adalah sebagai berikut: (Yuanta, 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi

$\sum x$ = Total seluruh jumlah responden

$\sum x_i$ = Total nilai keseluruhan nilai ideal suatu item

100% = Bilangan konstanta

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Kategori	Presentase %	Tingkat Validitas
A = 4	80-100	Valid/layak
B = 3	60-79	Cukup valid/cukup layak
C = 2	50-59	Kurang valid/kurang layak
D = 1	0-49	Tidak valid/tidak layak

Nilai hasil dari pretest dan posttest diperoleh dari sebelum dan sesudah penggunaan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint*. Nilai tersebut disesuaikan dengan nilai

kriteria kelulusan minimum (KKM). rumus yang dipakai untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media animasi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum d}{\sum x} \times 100\%$$

Ketrangan:

P = Presentasi yang dicari

$\sum d$ = Jumlah selisih tes hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah tes hasil belajar (nilai setelah menggunakan media)

100% = Bilangan konstanta (Sudjana, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat lima tahapan prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran menurut model ADDIE.

(1) Analisis merupakan langkah untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah dan informasi yang ditemukan dalam peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dibagi menjadi 3 langkah yaitu : analisis kebutuhan peserta didik mengenai kelemahan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, analisis materi pelajaran mengenai materi yang diajarkan, merumuskan tujuan dibuatnya pengembangan media agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

- (2) Desain merupakan langkah untuk mendesain media pembelajaran yang tepat. Pada tahap ini pengembang mendesain dan merancang media apa yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi 3 langkah yaitu: perancangan desain produk media animasi, penyusunan materi cerita dongeng, menyusun instrumen penilaian produk yaitu membuat angket untuk ahli media, ahli materi, audiens.
- (3) Pengembangan merupakan langkah mengembangkan media animasi materi cerita dongeng menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Pada tahap ini dibagi menjadi 3 langkah yaitu: pembuatan produk media animasi, validasi kepada ahli media, ahli materi dan audiens untuk mengetahui kelayakan produk media animasi, revisi apabila ada saran dari ahli media dan materi.
- Data Ahli Materi**
- 1) Kesesuaian pemilihan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan materi yang disajikan dengan nilai 100%.
 - 2) Kesesuaian media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk mencapai kesesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan nilai 100%.
 - 3) Tingkat kemenarikan dalam penyajian gambar, animasi, teks pada media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%
 - 4) Kesesuaian kuis dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%
 - 5) Pemahaman materi dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 75%.
 - 6) Kemenarikan dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%.
 - 7) Kejelasan teks yang secara keseluruhan pada media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%.
 - 8) Penggunaan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dapat sesuai tepat siswadengan nilai 100%.
 - 9) Penggunaan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dapat sesuai tepat siswa dengan nilai 100%.
 - 10) Penggunaan media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan nilai 100%.
- Data Ahli Media**
- 1) Kesesuaian pemilihan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan materi

- yang disajikan dengan nilai 100%.
- 2) Kesesuaian media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk mencapai kesesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan nilai 100%.
 - 3) Tingkat kemenarikan dalam penyajian gambar, animasi, teks pada media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 75%.
 - 4) Kejelasan teks dan gambar dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 75%.
 - 5) Penggunaan warna dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%
 - 6) Penguasaan materi dalam media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%
 - 7) Memotivasi siswa yang secara keseluruhan pada media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint*, dengan nilai 87,5%
 - 8) Karakteristik media yang secara keseluruhan pada media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dengan nilai 100%
 - 9) Kejelasan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dapat sesuai tepat siswa dengan nilai 75%

- 10) Tampilan slide media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* dapat sesuai tepat siswa dengan nilai 100%

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui *pretest* dan *posttest* maka dapat diketahui bahwa dengan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* efektif digunakan dalam pembelajaran materi cerita dongeng mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai siswa sebanyak 8% dibanding sebelum menggunakan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint*.

- (4) Implementasi yaitu melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan. Pada pelaksanaan implementasi ini peneliti melakukan serangkaian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.
- (5) Evaluasi yaitu tahap untuk mengetahui hasil penilaian yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan media animasi yang telah dikembangkan. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan sebelum dan sesudah memakai media animasi yang telah dibuat atau dikembangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development* yang bertujuan menghasilkan produk untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media animasi berbasis *Microsoft PowerPoint* kelas III di SDN Putat Jaya 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena penyusunan media tersusun secara sistematis dan jelas sehingga siswa mudah memahami materi yang telah diajarkan dengan bantuan media animasi. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Analisis data menggunakan uji validitas dari ahli media, ahli materi, audiens, serta *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media animasi telah layak berdasarkan uji validitas dari ahli media diperoleh hasil 91,25%, ahli media diperoleh hasil 97,5%, uji coba audiens 90%. Sedangkan hasil dari *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 8% sehingga dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran animasi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi, [S.l.]*, v. 5, n. 1, p. 19 - 23, July 2018.
- Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(2), 145-153.
- Fadila, A., S., Yuanta, F., Suryarini, D., Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1), 12-22.
- Firmansyah, M., A., Jarmani, Yuanta, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Manukan Wetan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosio Humaniora*, 1(9), 1995-2000.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I.P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model Addie Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84-97
- Hilmiyah, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *In Jurnal Pendidikan dan Dakwah (Vol. 3, Issue 2)*.

- Rachmadhani, D., Yuanta, F., Setiyawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9369-9379.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100
- Yuanta, F. & Larasati, D.A. (2022). Developing Science Learning Video in Elementari School During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8466-8474.