



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn 06 Randangan Kabupaten Pohuwato

Maryam H Dumako ¹

SDN 06 Randangan Kabupaten Pohuwato

Email: dumakomaryam@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (bulan)

(tahun)

Disetujui (bulan)

(tahun)

Dipublikasikan (bulan)

(tahun)

Abstrak

Minat belajar siswa masih sangatlah rendah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video Animasi dalam menarik minat belajar siswa Siswa SDN 06 Randangan Kabupaten Pohuwato Metode penelitian yang digunakan adalah Model Penelitian Dick & Carry dengan tujuan membuat interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar Se kota Gorontalo dan menentukan kualitas Media interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata 97,53% dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata 97,53% dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 83,94 % dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% pada kategori sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif ; Video Animasi;;Minat belajar

Abstract

the field, students' interest in learning is still very low. The purpose of this research is to develop interactive learning media based on video animation in attracting learning interest of elementary school students in Pohuwato Regency. The research method used is the Dick & Carry research method with the aim of making video-based interactive learning for all elementary school students in Pohuwato Regency and determining the quality of interactive media based on assessment of media experts have an average feasibility value of 95 in the good category, while material experts have an average feasibility 97,53%, in the very good category. Small group trials have an average score of 83.94 %, in the good category. The results of the teachers assessment obtained an average score of 97, % in the very good category.

Keywords: *Interaktive:animated videos;Iterest to lear*



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia masih sangat tertinggal dari luar negeri setiap anak bebas memilih pendidikan yang diinginkan, semakin berkembangnya informasi dan teknologi dari luar dan dalam negeri, memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan orang lain, mencari berita, bahan materi pembelajaran, dan bahkan pekerjaan bisa dicari dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dari adanya pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan teknologi pada proses belajar-mengajar di sekolah.

Untuk tercapainya tujuan pembelajaran maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang di gunakan untuk proses pembelajaran media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran upaya adanya pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi proses belajar mengajar.

Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan masalah di atas peneliti mengambil Judul “ Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada mata pelajaran PKN SDN 06 Randangan Kabupaten Pohuwato.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan mengadopsi dari Model Dick Carey & Carey (2015). Model ini digunakan karena tiap langkahnya cocok untuk mengembangkan bahan media pembelajaran. Model

dalam model Dick Carey & Carey pengembangan ini menggunakan model pendekatan (system approach models) yaitu sebuah komputer yang bekerja dengan prinsip: suatu tahapan akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya dan menghasilkan keluaran untuk tahap berikutnya, sehingga semua komponen tersebut bekerja bersama-sama untuk memenuhi dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Model tersebut dilengkapi dengan tahap evaluasi yang dapat membantu dalam menentukan apakah ada sesuatu yang salah dan bagaimana cara untuk memperbaiki dan meningkatkannya. Yang tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain media pembelajaran, maka penelitian ini hanya menggunakan Tahap 9 dari 10 tahap yang disajikan berdasarkan model pengembangan Dick Carey & Carey (2015), yaitu : 1.) Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan; 2) Analisis Instruksional; 3) Analisis Pembelajaran dan Konteks; 4) Merumuskan Tujuan Pembelajaran; 5) Mengembangkan Instrumen; 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran; 7) Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar; 8) Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif; dan 9) Melakukan Revisi.

Tabel. Skor Skala Riker

Kategori	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Dengan Instrumen pengumpulan data menggunakan data wawancara dan angket wawancara di lakukan di saat analisis kebutuhan dengan pihak sekolah dalam hal ini guru dan wali kelas. Siswa. sebelumnya akan di sebarakan angket merupakan metode pengumpulan data melalui faktor pernyataan yang diisi oleh para responden , dengan penggunaan angket hanya pada ahli saat validasi produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media pembelajaran video animasi dengan model yang di kembangkan berikut ini disajikan berdasarkan tahapperencanaan yang di adopsi dari model pengembangan Dick Carey & Carey (2015) Adapun Langkh – Langkah dalam model Dick Carey & Carey yaitu sebagai berikut.

1) Menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi Tujuan Pada tahap ini Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik permasalahan yang di ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarga negaraan (PPKN) di kelas III SDN 06 randangan Kabupaten Pohuwato. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran (Identify instructional goal(s)) Berdasarkan model pengembangan dick & carey tahap yang dilakukan mencari informasi pembelajaran yang berasal dari pengalaman praktisi ketika menemukan anak yang kesulitan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mencari informasi melalui angket, observasi, dan analisis kurikulum 2013 yang di terkan pada Sekolah dasar kota gorontalo Berikut ini analisis yang dilakukan: 2). Analisis Intruksional Hasil akhir dalam proses analisis intruksional adalah menmukan ketrampilan pengetahuan dan sikap yang di dibutuhkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan utama. Kompetensi yang ada di mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PPKN) adalah : Tema Praja muda karena tema 8. A. Mengenal identitas Negara, b. Mengenal Pancasila sebagai ompute Negara, c. Menguasai Bahasa Indonesia, d. menguasai lagu – lagu kebangsaan. pembelajaran yang menarik 4). Menuliskan Tujuan Pembelajaran (Write performance objectives) Tujuan pembelajaran dalam tahap ini dirumuskan berdasarkan kompetensi yang terdapat dalam kurikulum 2013 6). Mengembangkan Strategi Pembelajaran dalam metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode ceramah dan penugasan yang mencakup tujuan dan kegiatan pembelajaran sedangkan silabus adalah pokok bahasan yang dipelajari. Mengembangkan strategi pembelajaran (develop instructional strategy) Strategi pembelajaran meliputi: kegiatan pembelajaran, penyajian informasi, praktik dan umpan balik pengetesan, dan mengikuti kegiatan selanjutnya 5). Mengembangkan Instrumen Penilaian (Develop assesmen instrument) Mengembangkan referensi kriteria tes (develop assessment

instruments) Tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur istilah patokan yang di deskripsikan dalam suatu perangkat tujuan khusus. Manfaat dari tes ini antara lain dapat mendiagnosis dan menempatkannya dalam kurikulum. Hasil Uji Coba Perorangan (One-to-one Evaluation) Uji coba perorangan ini peneliti lakukan setelah divalidasi oleh experts judgment. Uji coba yang dilakukan pada one-to-one evaluation bertujuan untuk mengidentifikasi dan merevisi multimedia pembelajaran interaktif agar menjadi lebih 107 efektif. Uji coba ini dilaksanakan SDN 06 Randangan Kabupaten Pohuwato dengan target siswa kelas III Subjek yang digunakan pada uji coba ini adalah 3 orang anak dengan memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Pemilihan ini peneliti lakukan dengan melihat hasil evaluasi guru.

KESIMPULAN

Pada bab ini akan di bahas tentang simpulan dari penelitian berdasarkan hasil penelitian yang di sajikan sebagai berikut : Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi siswa Sekolah Dasar Se-Kota Gorontalo dengan materi Praja Muda karena dalam media pembelajaran pengembangan desain pembelajaran mode Dick & Carry dimana mengikurti 9 dari 10 langkah 1.) Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan pembelajaran ; 2). Analisis Instruksional; 3). Analisis Pembelajaran dan Konteks; 4). Merumuskan Tujuan Pembelajaran; 5). Mengembangkan Instrumen; 6). Mengembangkan Strategi Pembelajaran; 7). Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar; 8). Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif; dan 9) Melakukan Revisi. Sehingga pada pelaksanaan pengembangan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar sangat cocok diterapkan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa perlu adanya media yang menarik sehingga dalam penyampaian materi siswa dapat memahami materi tersebut sesuai kebutuhan dan karakteristik anak dan pembelajaran efektif, dan menyenangkan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar Dengan
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media Group. *Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 48–53