

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD

¹Sindy Annisa, ²A. Heryanto, ³Sunedi

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas PGRI Palembang

¹anishasindy@gmail.com, ²s1kesenian@gmail.com, ³

sunedi.sudarman@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of digital learning media in Indonesian Language Learning for fifth grade elementary school students that is valid, practical, and has potential effects. This Research and Development (RnD) uses the ADDIE development model namely (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). The test subjects for this study were fifth grade students at SDN 18 Lawang Kidul. Data collection techniques using unstructured interviews, Questionnaires, test, and documentation. Data analysis in this study is the analysis of validity, practicality, and potential effects. The result of the data analysis show that the digital media development is included in the "Valid" category with 2 experts through 3 aspects obtaining an acquisition score of 80,86%. Based on the One-To-One trial and the Small Group trial, the value obtained was 94,68% in the "Practical" category. Furthermore, the digital media developed has a potential effect, this is evidenced by the average student learning outcomes that reach the KKM determined by the school, which is 96% in the "Good" OR "Have Potential Effect" category.

Keywords: Development, Digital Media, Indonesian Language.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah dasar yang valid, praktis, dan efek potensial. Penelitian dan Pengembangan (RnD) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 18 Lawang Kidul. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan efek potensial. Hasil analisis data menunjukkan media digital yang dikembangkan termasuk kategori yang "Valid" dengan 2 Para *Expert* melalui 3 aspek mendapatkan perolehan nilai sebesar 80,86%. Berdasarkan uji coba *One-To-One* dan uji coba *Small Group* maka nilai yang didapatkan sebesar 94,68% dengan kategori "Praktis". Lebih lanjut, media digital yang dikembangkan memiliki efek potensial, hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah yaitu sebesar 96% dengan kategori "Baik" atau "Memiliki Efek Potensial".

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Media Digital, Pengembangan.

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Hal tersebut mendukung untuk dilakukannya pembaharuan terhadap pemanfaatan hasil teknologi dalam kegiatan belajar, contohnya media pembelajaran (Nofianto, Andrizar, & Wagino, 2018). Pada dasarnya pendidikan juga dapat mendorong manusia untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi segala perubahan yang dibawa oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018).

Teknologi dalam pembelajaran juga terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman. Hal ini ditandai dengan kehadiran e-learning yang dengan semua jenis tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik atau media digital seperti audio/video, TV interaktif, Compact Disc (CD), dan internet (Jamun, 2018: 3). Untuk menyempurnakan komunikasi tersebut antara pemberi dengan penerima informasi agar terciptanya komunikasi yang efektif

diperlukannya alat komunikasi atau media (Hasan, 2021 : 336)

Media dalam pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2022).

Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak (Munir, 2017: 4). Menurut (Sari & Ahmad, 2021: 3) Digital sendiri merupakan suatu konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai semua yang bersifat manual mejadi otomatis dari yang rumit menjadi ringkas.

Menurut Junaidi, (2019: 475) fungsi media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis, (2) Mengatasi

keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) Menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar, (4) Membangkitkan motivasi pada motivasi pada subjek belajar. Menurut Fikri & Madona, (2018: 18) perkembangan teknologi menyebabkan berbagai perubahan pada jenis jenis media pembelajaran diantaranya yaitu (1) Media audio, (2) Media visual, (3) Media animasi.

Menurut Rahmayanti & Istianah, (2018: 430) media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian siswa dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Sukarini & Manuaba, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan dasar yang diberikan untuk siswa di sekolah. Siswa diharapkan belajar dan guru diharapkan mengajarkan Bahasa

Indonesia dengan baik, karena guru merupakan kunci utama dalam keberhasilan belajar siswa di Sekolah Dasar (Ali, 2020 : 4). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 bagi peserta didik yang memiliki tujuan untuk untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis (Khair, 2018: 9). Menurut Syamsuddin, (2021: 36), Keterampilan dalam berbahasa memiliki 4 aspek yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis.

Kurikulum Bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai karakteristik antara lain (1) Menggunakan pendekatan komunikatif ketampilan proses, tematis integrative, dan lintas kurikulum (2) Mengutamakan variasi, kealamian kebermaknaan fleksibilitas (3) Penggunaan metode (4) Memberi peluang untuk menggunakan berbagai sumber belajar (Yuanta, 2017: 63).

Fungsi dari Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Susanto, (2019: 246) memiliki 3 fungsi utama yakni (1) fungsi deskriptif (2) fungsi ekspresif dan (3) fungsi sosial. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya

mampu membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya (Ali, 2020: 7).

Media pembelajaran digital didefinisikan media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau menghasilkan citra digital sehingga dapat diolah, diakses dan didistribusikan melalui perangkat digital seperti tablet, smartphone kameponzara digital bahkan TV digital. Contoh media pembelajaran digital seperti e-book, audio, video, animasi dan dokumen digital lainnya yang dapat digunakan untuk efektivitas proses belajar mengajar (Nugraha et al., 2022: 3).

Dalam penelitian ini media video animasi menggunakan aplikasi pengeditan gambar dan lagu menggunakan aplikasi *Kinemaster*, *VN*, *Flipaclip*. Menurut Nurlina & Fauzan, (2021: 33) Aplikasi ini banyak digunakan karena praktis dan mempunyai banyak fitur yang mudah diaplikasikan. Seluruh proses ini dapat dilakukan dengan cepat dan praktis.

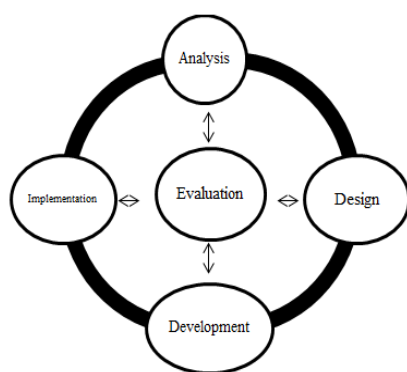
Berdasarkan hasil observasi di SDN 18 Lawang Kidul diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada siswa Kelas V SDN 18 Lawang Kidul

belum berjalan dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran guru yang kurang memberikan variasi dalam menggunakan metode pembelajaran dan kurangnya memanfaatkan media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Pada kenyataannya guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan berpusat pada buku teks saat pembelajaran berlangsung serta masih terbiasanya menggunakan media cetak, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan. Pada hasil analisis yang ditemui di SDN 18 Lawang Kidul, fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran hanya beberapa yang tersedia. Sehingga guru di sekolah tersebut memiliki keterbatasan waktu dalam menggunakannya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Pada penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada lalu produk tersebut diuji

keefektifannya. Hal ini sesuai dengan Sugiyono, (2019) yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.



Gambar 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE (Sumber : (Maydiantoro, 2019)

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk merancang pengembangan produk dalam penelitian ini. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital dan membuat media video animasi berbasis digital yang nantinya akan dikembangkan melalui *Platform Youtube*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD dan lokasi penelitian di SD Negeri 18 Lawang Kidul. Objek penelitian ini pada Tematik 7 Kurikulum 2013 “Peristiwa Dalam

Kehidupan” Subtema 2 Pembelajaran 3. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, kuisisioner (angket), tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yakni analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis efek potensial. Uji coba produk terdiri dari uji coba *One-To-One* 3 orang, uji coba *Small Group* 8 orang serta uji coba kelompok besar 12 orang siswa kelas V SD.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti menggunakan model pengembangan penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yakni (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penjabaran tahapan penelitian pengembangan sebagai berikut :

Tahap *Analyze* (Analisis)

Analisis Masalah

Pada Analisis masalah yang ditemui Pada Sekolah Dasar Negeri 18 Lawang Kidul ini yaitu kurangnya variasi dan kecenderungan guru dalam menggunakan metode konvensional yang berupa metode ceramah serta kurangnya menggunakan media pembelajaran

yang menarik dan membuat siswa menjadi kurang antusias dan pembelajaran menjadi monoton dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Analisis Potensi

Pada analisis potensi yang terdapat pada Sekolah Dasar Negeri 18 Lawang Kidul ini adalah perangkat sekolah yang sudah memadai contohnya seperti Projektor, Wifi, dan memiliki platform digital yaitu Youtube Channel SDN 18 Lawang Kidul serta guru yang umumnya mengajar terutama di kelas V itu sudah dapat mengoperasikan PC ataupun Laptop. Hal ini dapat dijadikan dukungan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi digital seperti video pembelajaran yang diakses menggunakan Platform Youtube.

Analisis Kebutuhan

Analisis dari kebutuhan di Sekolah Dasar Negeri 18 Lawang Kidul yaitu pada guru yang belum memvariasikan dan kurang memanfaatkan media pembelajaran di kelas terutama di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak sekolah sudah cukup terpenuhi. Fasilitas tersebut seperti Projektor, Wifi, dan memiliki

platform digital yaitu Youtube Channel.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat Design (Desain) media video pembelajaran dengan memperhatikan beberapa hal penting diantaranya penyusunan GBIM, *Storyboard*, dan *Flowchart*. Desain produk video animasi pembelajaran berbasis digital dibuat dengan beberapa aplikasi, yaitu aplikasi *Flipaclip*, *Kinemaster*, dan VN.



Gambar 2 Rancangan Awal Produk Media Digital

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti memvalidasi rancangan pengembangan produk kepada validator yang berjumlah 3 orang ahli lalu siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini terdiri dari 3 tahap validasi yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Hasil validasi ini sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat pada angket, dimulai dari





baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik.

Tabel 1 Hasil Akhir Validasi Media

Validator	Hasil	Kriteria
Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd.	81,94 %	Valid
Ibu Puji AyuRachmawati, M.Pd	84,02 %	Valid
Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd.	81,24 %	Valid
Rata-Rata	82,40 %	Valid

Berdasarkan hasil akhir validasi Media yang diberikan oleh Para *Expert* yaitu Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 81,94% dikategorikan “Valid” ,Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 84,02% dikategorikan “Valid” dan Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd. dengan hasil yang diperoleh 81,24% dikategorikan “Valid”. Kemudian hasil validasi media dari ketiga para ahli tersebut di rata-ratakan sebesar 82,40% dengan kategori “Valid” terhadap media digital pada *Prototype* 1.

Tabel 2 Hasil Revisi Berdasarkan Komentar Dan Saran Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Perbaikan audio yang kecil dalam video pembelajaran pada karakter animasi
		Perbaikan transisi animasi dalam video pembelajaran

Berdasarkan Tabel 2 yang merupakan hasil revisi terkait komentar dan saran dari ahli media. Perbaikan media animasi digital yaitu penggunaan audio yang terlalu kecil dan perbaikan transisi animasi dalam

		Menambahkan video detik-detik proklamasi
--	---	--

video pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Akhir Validasi Materi

Validator	Hasil	Kriteria
Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd.	76,56%	Cukup Valid
Ibu Puji AyuRachmawati, M.Pd	76,56%	Cukup Valid
Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd.	88,75%	Valid
Rata-Rata	80,62%	Valid

Adapun hasil akhir validasi Materi yang diberikan oleh Para

Expert yaitu Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 76,56% dikategorikan “Cukup Valid” ,Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 76,56% dikategorikan “Cukup Valid” dan Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd. dengan hasil yang diperoleh 88,75% dikategorikan “Valid”. Kemudian hasil validasi media dari ketiga para ahli tersebut di rata- ratakan sebesar 80,62% dengan kategori “Valid” terhadap media digital pada *Prototype* 1.

Tabel 4 Hasil Revisi Berdasarkan Komentar Dan Saran Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Soal diganti dengan yang lain

Berdasarkan Tabel 4 yang merupakan hasil revisi terkait komentar dan saran dari ahli materi. Perbaikan media animasi digital yaitu penggunaan soal yang ganda diubah menjadi satu per satu dan menambahkan video detik-detik proklamasi kemerdekaan RI.

Tabel 5 Hasil Akhir Validasi Bahasa

Validator	Hasil	Kriteria
-----------	-------	----------

Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd.	78,12%	Cukup Valid
Ibu Puji AyuRachmawati, M.Pd	90,62%	Valid
Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd.	87,50%	Valid
Rata-Rata	85,41%	Valid

Adapun hasil akhir validasi Bahasa yang diberikan oleh Para *Expert* yaitu Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 78,12% dikategorikan “Cukup Valid” ,Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd. dengan hasil yang diperoleh 90,62% dikategorikan “Valid” dan Ibu Mariska Widyagsmi, S.Pd. dengan hasil yang diperoleh 87,5% dikategorikan “Valid”. Kemudian hasil validasi media dari ketiga para ahli tersebut di rata- ratakan sebesar 85,41% dengan kategori “Valid” terhadap media digital pada *Prototype* 1.

Tabel 6 Hasil Keseluruhan Uji Validitas

No	Keterangan Aspek	Skor
1	Validasi Media	82,40%
2	Validasi Materi	80,62%
3	Validasi Bahasa	85,41%
Jumlah		248,43%
Rata-Rata		82,81%
Kategori Nilai		(Valid)

Berdasarkan hasil keseluruhan uji validitas dari beberapa para ahli terhadap media digital berupa video animasi dengan hasil perolehan kevalidan media 82,40% kategori “Valid” , hasil perolehan kevalidan materi 80,62% kategori “Valid” dan

hasil perolehan bahasa 85,41% dengan kategori “Valid”. Jadi, hasil keseluruhan uji validitas ini sebesar 82,81% dan media dapat dikatakan “valid” atau dapat digunakan pada pembelajaran.

Tahap *Impelementation* (Implementasi)

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi media yang dikembangkan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efek potensialnya. Tahap ini melakukan 2 uji coba yakni uji coba *One-To-One* yang terdiri dari 3 orang siswa dan Uji Coba *Small Group* yang terdiri dari 8 orang siswa serta Uji Coba Kelompok Besar terdiri dari 12 Orang siswa.

Tabel 7 Hasil Penilaian Siswa Uji Coba *One-To-One*

Aspek	Skala Penilaian		
	ZA	LM	NN
Tampilan	5	5	4
Penyajian Materi	3	2	3
Manfaat	4	4	3
Jumlah	12	11	10
Rata – Rata	100 %	91,67 %	83,33 %
Hasil Uji <i>One-To-One</i>	91,67 %		
Kategori Nilai	(Praktis)		

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada Uji Coba *One-To-One* sebesar 3 orang siswa mendapatkan hasil rata-rata sebesar ZA 100% , LM

91,67%, dan NN 83,33%. Pada rata-rata keseluruhan yang di dapat dapatkan yaitu 91,67 % yang dapat dikategorikan Baik atau Praktis.

Tabel 8 Hasil Penilaian Siswa Uji Coba *Small Group*

Aspek	Skala Penilaian							
	A N	A A C	AI C	A S	F A	I F	K D C	L A B
Tampilan	5	5	4	5	5	5	5	5
Penyajian Materi	3	3	1	3	3	3	3	3
Manfaat	4	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah	12	12	10	12	12	12	12	12
Rata – Rata	100 %	100 %	83,33 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
Hasil Uji <i>Small Group</i>	97,91 %							
Kategori Nilai	(Praktis)							

Berdasarkan hasil penilaian siswa untuk 8 orang siswa kelas V pada Uji Coba *Small Group* mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan yang di dapat dapatkan yaitu 97,91 % yang dapat dikategorikan Baik atau Praktis.

Tabel 9 Hasil Penilaian Uji Coba *One-To-One* Dan *Small Group*

Uji Coba	Nilai Rata-rata Keseluruhan
<i>One-To-One</i>	91,67 %
<i>Small group</i>	97,69%
Jumlah	189,68 %
Hasil Uji Coba Siswa	94,68%
Kategori Nilai	(Praktis)

Berdasarkan hasil penilaian siswa dari angket Uji Coba *Small Group* mendapatkan hasil rata-rata rata-rata keseluruhan yaitu 97,691 % yang dapat dikategorikan Baik atau Praktis. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil rata-rata keseluruhan dari uji coba *One-To-One* dan uji coba *Small Group*, maka nilai yang didapatkan berjumlah 189,68% dengan rata-rata keseluruhan dari 2 uji coba siswa ini adalah 94,68% dengan kategori Praktis. Dari hasil data tersebut maka peneliti dapat melanjutkan pada Uji coba kelompok besar.



Gambar 3 Proses Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Digital

Tabel 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Siswa Kelas V

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Kriteria Tuntas / Tidak Tuntas
1	AZ	100	73	Tuntas
2	AP	100	73	Tuntas
3	ANH	95	73	Tuntas
4	DP	100	73	Tuntas
5	FA	95	73	Tuntas
6	HK	100	73	Tuntas
7	MNA	100	73	Tuntas
8	NS	100	73	Tuntas
9	NRP	80	73	Tuntas
10	PO	100	73	Tuntas
11	QM	100	73	Tuntas
12	TGR	100	73	Tuntas
Jumlah Nilai Siswa			1170	
Rata - rata (%)			97,5%	
Kategori Nilai			(Memiliki Efek Potensial)	

Berdasarkan data yang didapatkan dari tes hasil belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis digital, maka didapatkan nilai rata-rata yang mengacu pada kriteria ketuntasan minimal pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang memiliki efek potensial sebesar 97,5 %. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan maka 97,5 % dikategorikan Baik dalam artian memiliki efek potensial.

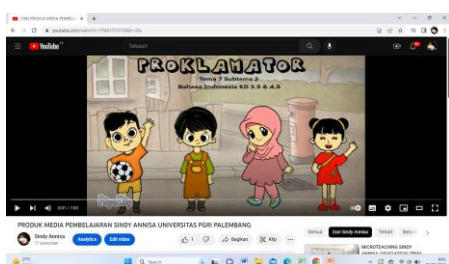
Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap kegiatan menguji, menilai seberapa layak produk tersebut terhadap spesifikasi yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019 : 766).

Kelebihan Produk Media Digital yakni (1) Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis digital sangat mudah digunakan dan dapat menambah semangat siswa dalam memahami materi dengan mudah, (2) Video dapat digunakan siswa belajar secara mandiri, (3) Mengatasi jarak dan waktu, (4) Pembelajaran pada video animasi tersebut dapat di jeda dan diputar kembali jika masih belum paham atau ada yang terlewat, bila perlu akan dijelaskan kembali oleh guru untuk menjelaskan kembali.

Hasil Produk Pengembangan Media Digital

Hasil produk media pembelajaran berupa video animasi digital dapat digunakan dan diakses pada platform digital yaitu Youtube dengan Link: <https://youtu.be/TNOHJTF3Tt8> dan gambar sebagai berikut :



Gambar 4 Hasil Produk Pengembangan Media Digital

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efek potensial.

Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE yang telah divalidasi oleh para ahli (Expert) dinyatakan telah “Valid” dengan rata-rata validasi sebesar 80,86 %. Setelah video pembelajaran di uji cobakan dengan siswa kelas V dalam Uji coba *One-To-One* dan Uji coba *Small Group* di SDN 18 Lawang Kidul yang dinyatakan “Praktis” dengan rata-rata keseluruhan dari kedua uji coba terhadap siswa sebesar 94,68%. Setelah media pembelajaran digunakan pada siswa kelas V SDN 18 Lawang Kidul efek potensial terhadap hasil belajar saat penggunaan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata sebesar 97,5% . Hasil tersebut dapat dikategori Baik atau memiliki efek potensial sebesar 97,5 %. Kemudian untuk saran dari penelitian ini terutama kepada guru dan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dan bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi media sebagai alat penunjang bagi guru dan siswa dalam belajar serta yang terakhir bagi peneliti selanjutnya agar dapat

memotivasi dalam mengembangkann
suatu produk berbasis digital dengan
pembahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Pertama; Hendrizal, ed.). Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI). Retrieved from <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. Retrieved from <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *ARRIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran (Pertama). Jakarta: kencana.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, (10), 1–8.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In Alfabeta.
- Nofianto, R., Andrizal, A., & Wagino, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Memperbaiki Sistem Starter dan Pengisian Berbasis Software Lectora Inspire pada Program KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. ... *Education Journals*, 7, 2. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/poto/article/view/3528>
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3346–3352.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32–41.
<https://doi.org/10.47080/abdikarya.v3i1.1260>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.

- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3, 2819–2826.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Sugiyono. (2019). Metodologi kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA ,cv.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syamsuddin, R. (2021). Buku keterampilan berbahasa indonesia. In Universitas Negeri Makassar.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59–70.
<https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>