



Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar

Ardhika Taruna Eras Sasongko¹, Wahid Wijaya², Riyan Abdul Aziz³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Surakarta, Singopuran, Sukoharjo dan 57163, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diajukan 11 Juli 2024

Direvisi 20 Juli 2024

Diterima 24 Juli 2024

Publikasi 31 Juli 2024

Kata Kunci:

Sekolah Dasar
Media Pembelajaran
Bahasa Indonesia
ADDIE
Adobe Animate

Keywords:

Elementary school
Learning media
Indonesian
ADDIE
Adobe Animate

ABSTRAK

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan intelektual siswa. Tetapi, banyak SD yang kurang maksimal dalam penyampaian materinya karena masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibuatlah media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam materi bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation). Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis website pada penelitian ini dibuat menggunakan Adobe Animate. Hasil dari perhitungan kelayakan media ini menghasilkan persentase sebesar 84% yang termasuk kategori sangat layak.

ABSTRACT

Education at the elementary school (SD) level is an important basis for forming students' character and intellectual abilities. However, many elementary schools are less than optimal in delivering the material because they still use conventional learning methods so that students quickly get bored with learning. Therefore, Indonesian language learning media was created. This research aims to create learning media that can increase students' learning motivation, especially in Indonesian language material. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. The website-based Indonesian language learning media in this research was created using Adobe Animate. The results of calculating the feasibility of this media produce a percentage of 84% which is included in the very feasible category.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ardhika Taruna Eras Sasongko

Email: ardhika.tar@mhs.amikomsolo.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan intelektual siswa. Apalagi pembelajaran abad ke 21 ini peserta didik menjadi subjek pembelajaran yaitu peserta didik mempelajari sendiri dan berdiskusi dengan teman untuk mendapatkan pengetahuan [1]. Pembelajaran dalam pendidikan sendiri tentunya harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini [2]. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan teknologi untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa sekolah dasar [3].

Media pembelajaran memiliki fitur yang cocok untuk meningkatkan antusias belajar siswa sekolah dasar, karena visualisasi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggabungan gambar dan audio [4].

Model pembelajaran dengan media pembelajaran ini praktis digunakan karena berbasis website sehingga bisa digunakan di berbagai perangkat hanya dengan internet [5].

Penelitian ini mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai materi yang akan dibahas. Pemilihan Bahasa Indonesia sendiri dikarenakan dianggap mata pelajaran penting untuk diajarkan karena terdapat dari SD sampai Perguruan Tinggi [6]. Selain itu, Bahasa Indonesia mengajarkan kebahasaan, pemahaman, sosial dan berkomunikasi untuk membantu siswa baik secara lisan maupun tertulis [7].

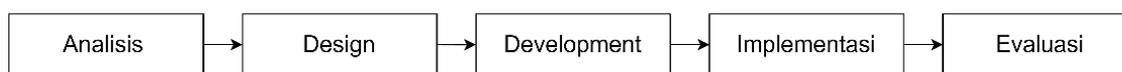
SD Negeri 1 Ngesrep berlokasi di Ngesrep, Kecamatan Ngeplak, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Sekolah ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 1942. Saat ini terdapat 10 orang pengajar yang terdiri dari Kepala Sekolah dan Guru. Sekolah ini memiliki sebanyak 89 siswa. Pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dengan teknik pembelajaran konvensional.

Beberapa siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang masih konvensional sehingga membuat siswa kurang memahami materi. Oleh karena itu, kami membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat atau sarana untuk mempermudah penyampaian materi yang dibuat dari gambar, audio, dan video untuk mencapai tujuan pembelajaran [8]. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu meningkatkan motivasi dalam proses belajar siswa [9]. Selain itu, media pembelajaran menawarkan alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, penulis bertujuan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk anak SD agar dapat menyampaikan materi secara lebih maksimal. Pemilihan metode ADDIE pada penelitian ini dikarenakan langkah pengembangannya yang terstruktur memudahkan penulis dalam membuat media pembelajaran. Sekaligus memberikan contoh pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran modern yang diharapkan mampu meningkatkan proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Langkah pada metode pengembangan ADDIE ini dilakukan secara terstruktur, yang terdiri dari lima Langkah penting yang membentuk siklus pengembangan yang terstruktur [10]. Langkah-langkahnya meliputi:



Gambar 1. Tahapan penelitian

- 1) *Analysis* (Analisis) merupakan peneliti mengumpulkan informasi dan menganalisis kebutuhan dari pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia [11].
- 2) *Design* (Perancangan) merupakan peneliti merancang rencana dan kerangka konsep untuk menentukan struktur design, materi, soal, dan musik yang akan digunakan [12].
- 3) *Development* (Pengembangan) merupakan peneliti mulai membuat elemen-elemen visual dan audio akan dikerjakan sesuai dengan konsep yang telah dibuat untuk menghasilkan media pembelajaran [13].
- 4) *Implementation* (Implementasi) merupakan penulis akan mengimplementasikan dan menguji media pembelajaran untuk memastikan bahwa semua elemen dan fungsionalnya berjalan dengan baik [14].
- 5) *Evaluations* (Evaluasi) merupakan peneliti akan mengevaluasi kinerjanya dan efektivitasnya dalam membuat media pembelajaran agar mencapai tujuan yang telah dibuat sebelumnya [15].

Kelas 4 SD Negeri 1 Ngesrep menjadi subjek untuk penelitian ini. Penerapan Langkah-langkah secara terstruktur seperti dalam metode ADDIE, yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi dan memenuhi harapan dari target audiensnya.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Analisis

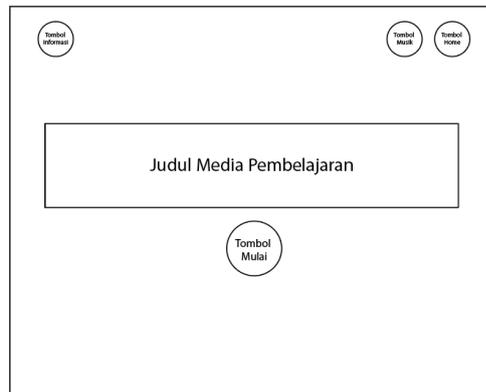
Pada tahap ini, penulis datang secara langsung di kelas 4 SD Negeri 1 Ngesrep untuk mengamati metode pembelajaran yang ada pada sekolah. Tujuannya untuk mengamati perilaku dan minat siswa dalam pembelajaran secara langsung. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada guru kelas 4 SD Negeri

1 Ngesrep Ibu Darwanti mengenai materi Bahasa Indonesia, nilai siswa pada materi Bahasa Indonesia, dan perilaku siswa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan hasil yang didapatkan penulis diantaranya:

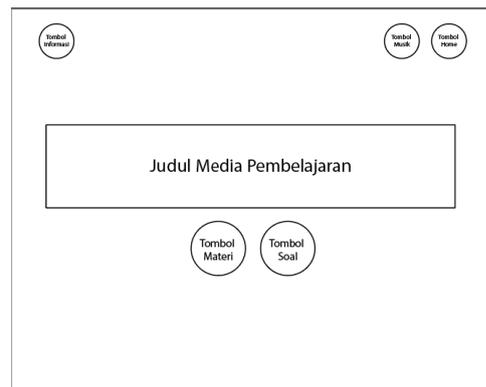
1. Siswa kurang memahami materi bahasa Indonesia
2. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang masih konvensional

3.2. Desain

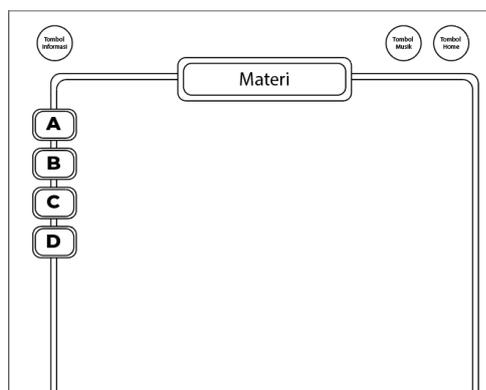
Pada tahap ini, penulis mulai membuat desain awal atau storyboard untuk memudahkan dalam proses pembuatan media pembelajaran nantinya. *Software* adobe illustrator digunakan untuk membuat objek desain dilengkapi dengan *software* adobe animate untuk mengabungkannya menjadi suatu media pembelajaran. Hasil pembuatan *storyboard* dapat dilihat pada gambar 2 sampai gambar 6, yaitu sebagai berikut:



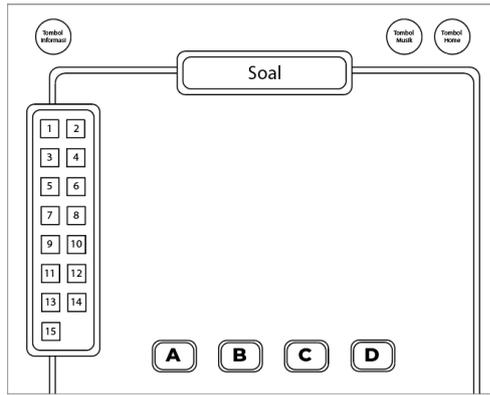
Gambar 2. *Storyboard* Frame Intro



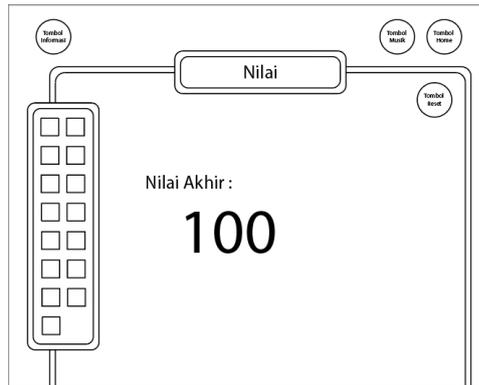
Gambar 3. *Storyboard* Frame Menu Utama



Gambar 4. *Storyboard* Frame Materi



Gambar 5. Storyboard Frame Soal



Gambar 6. Storyboard Frame Nilai

3.3. Development

Pada tahap ini media pembelajaran dibuat dengan mengikuti *storyboard*, penulis menggunakan adobe animate untuk pembuat desain media pembelajaran. Tampilan media pembelajaran yang terdiri dari beberapa frame yaitu sebagai berikut:

1. Frame Intro

Pada halaman ini akan menampilkan beberapa tombol pada media pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti tombol info yang berfungsi untuk menampilkan informasi dari pembuat aplikasi, tombol musik digunakan untuk menyalakan dan mematikan musik, Sedangkan tombol mulai berfungsi untuk menampilkan halaman utama pada media pembelajaran, dan tombol home digunakan untuk menampilkan halaman intro dari aplikasi media pembelajaran, yang dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Tampilan Frame Intro

2. Frame Menu Utama

Pada halaman ini yang menjadi pembeda dari halaman intro adalah adanya tombol materi yang digunakan untuk menampilkan materi pada frame materi dan tombol soal yang digunakan untuk menuju frame soal, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Frame Menu Utama

3. Frame Materi

Pada menu materi akan menampilkan materi dari mata Pelajaran Bahasa Indonesia jika pengguna menekan tombol materi pada halaman utama. Terdapat tombol A, B, C, dan D sebagai tombol sub bab materi dan tombol keluar berfungsi untuk kembali ke halaman utama, yang dicontohkan seperti pada gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Tampilan Frame Materi

4. Frame Soal

Pada menu soal akan menampilkan soal dari mata Pelajaran Bahasa Indonesia jika pengguna menekan tombol soal pada halaman utama. Terdapat tombol pilihan ganda A, B, C, dan D sebagai pilihan untuk siswa menjawab soal yang telah disiapkan untuk menentukan hasil nilai dari mengerjakan soal tersebut, contoh soalnya dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Frame Soal

5. Frame Nilai

Pada menu nilai akan menampilkan hasil nilai dari pengguna yang telah menjawab soal dan terdapat tombol keluar yang berfungsi untuk menutup media pembelajaran ini, seperti contoh pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar 11. Tampilan Frame Nilai

3.4. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara pengujian produk dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Ngesrep dalam skala kecil dengan melibatkan 14 siswa. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan memberikan 15 soal untuk pengujiannya

3.5. Evaluasi

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dalam skala kecil, kemudian hasilnya dihitung menggunakan skala likert untuk mengetahui persentase skor yang didapat. Setelah itu persentase skornya dikonversikan ke tabel Tingkat kelayakan, dengan kategori Tingkat kelayakan yang ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut [16].

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

Konversi Kelayakan	Keterangan
76 – 100%	Sangat Layak
56 – 75%	Layak
41 – 56%	Cukup
0 – 40%	Kurang Layak

Adapun hasil skor dari pengujian dengan skala kecil yang dilakukan oleh 3 kelompok siswa SD Negeri 1 Ngesrep dengan kelompok pertama berjumlah 5 siswa, kelompok kedua berjumlah 5 siswa, dan kelompok ketiga berjumlah 4 siswa dengan jumlah total siswa yang melakukan evaluasi sebanyak 14 siswa. Dengan hasil skor yang dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil nilai pengujian

Kelompok Responden	Skor yang didapatkan	Persentasi(%)
1	13	86
2	12	80
3	13	86
Total	38	84

Analisis data berdasarkan hasil uji coba skala kecil diatas diperoleh total persentasi sebesar 84% sehingga termasuk dalam kategori kelayakan produk “Sangat Layak”.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini diambil dari hasil analisis data pada media pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan peningkatan visualisasi pembelajaran seperti gambar, audio, dan animasi, yang dibuat untuk anak di tingkat sekolah dasar. Media Pembelajaran ini memiliki berbagai pilihan menu, seperti menu utama, materi, soal, dan nilai.
2. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran ini dalam skala kecil didapatkan nilai presentase sebesar 84% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada bapak Madimin, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD N 1 Ngesrep, Boyolali penulis mengucapkan terima kasih karena telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sampai dengan selesai. Serta kepada dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Surakarta bapak Riyan Abdul Aziz selaku pembimbing yang telah membantu pengawasan dalam penulisan dan pelaksanaan penelitian ini.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis pertama: Konsep, Metodologi, Software, Penulisan, Implementasi, Menyunting. **Penulis kedua:** Materi, Soal & Jawaban. **Penulis Ketiga:** Pengawasan dalam penulisan dan pelaksanaan.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis tidak memiliki kepentingan finansial atau hubungan pribadi yang dapat mempengaruhi hasil penelitian yang ada dalam makalah ini.

KETERSEDIAAN DATA

Contoh data media pembelajaran Bahasa Indonesia telah tersedia di GitHub dengan link [https://kkn3sdn1ngesrep.github.io/Media interaktif Bahasa Indonesia.html](https://kkn3sdn1ngesrep.github.io/Media%20interaktif%20Bahasa%20Indonesia.html)

REFERENSI

- [1] W. R. Wati, “Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra Dalam Menghitung Volume Dan Luas Permukaan Balok Di Sekolah Dasar,” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 22, no. 2, p. 115, Jun. 2022, doi: 10.30651/didaktis.v22i2.12430.
- [2] A. Wardana, M. R. Ramadhan, M. Aznur, R. A. Putri, and A. Ikhwan, “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Metode MDLC Pada Zoom Meetings,” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, vol. 2, no. 1, pp. 25–29, Jan. 2023, doi: 10.47233/jppie.v2i1.677.
- [3] D. Adi Saputra, S. Widiyanti, S. Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Surakarta, and J. Tengah, “SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2023 Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Desktop untuk SMP Kelas VII”.
- [4] K. Khaira Ummah and D. Mustika, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar,” 2024. [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- [5] N. A. Suryandaru and E. W. Setyaningtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6040–6048, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1803.
- [6] E. S. Handayani and H. Subakti, “Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 151–164, Nov. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- [7] D. Dinamaryati, “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 1, no. 2, pp. 328–339, Nov. 2021, doi: 10.53299/jppi.v1i2.57.
- [8] P. Studi, P. Guru, S. Dasar -Fkip, U. Kristen, and S. Wacana, “Merancang Model dan Media Pembelajaran Mawardi.”
- [9] D. Review, : Jurnal, M. Pendidikan, and D. Pelatihan, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi),” 2019.
- [10] I. M. Syahid, N. Annisa Istiqomah, and K. Azwary, “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran,” *Journal of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- [11] N. Rai et al., “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu,” vol. 4, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

- [12] L. Oktavira Putri, A. Irma Purnamasari, and A. Rinaldi Dikananda, "Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie," *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 55–60, 2023, doi: 10.56854/jtik.v1i2.69.
- [13] D. Apdianto Herman, "Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)", [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [14] I. Magdalena, A. Maulida, and N. W. Azizah, "CENDIKIA PENDIDIKAN MODEL DESAIN ADDIE PADA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KEDAUNG WETAN BARU 2," vol. 3, no. 2, pp. 10–20, 2024, doi: 10.9644/scp.v1i1.332.
- [15] R. Riswan, E. Efitra, and I. K. Sari, *Metode Penelitian Filkom: Dilengkapi dengan studi kasus dan penyelesaiannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=4cP3EAAAQBAJ>
- [16] O. : Aulia and A. H. Ramadhani, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK SISWA KELAS X JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN DEVELOPING INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THE SUBJECT OF BASIC NETWORKING FOR GRADE X STUDENTS OF THE DEPARTMENT OF COMPUTER AND NETWORK ENGINEERING IN SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN."