

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIKARTA (VIDEO KARTUN CERITA) MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I UPT SD NEGERI KEBOMLATI KECAMATAN PLUMPANG**

Atsania Rismatul Azkiya<sup>1</sup>, Novialita Angga Wiratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: [atsaniarisma43@gmail.com](mailto:atsaniarisma43@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mempunyai tujuan menciptakan media pembelajaran yang dapat mendukung salah satu aspek dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Penelitian ini menciptakan produk dalam bentuk media VIKARTA (Video Kartun Cerita). Dengan subjek siswa kelas 1 UPT SD Negeri Kebomlati yang terdiri dari 18 anak. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang mempunyai beberapa langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan dan evaluasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi dari para ahli, angket untuk menilai respon guru dan peserta didik serta lembar tes yang ditujukan bagi peserta didik. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media VIKARTA mendapatkan nilai dari ahli media dengan persentase 100%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 85,7% maka nilai persentase dari ketiga para ahli tersebut jika dimasukkan dalam kriteria kevalidan maka mendapatkan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan dari angket respons guru dan peserta didik menunjukkan hasil persentase sebesar 87,5% dari angket respon guru dan 95,9% dari angket respon peserta didik. Berdasarkan kriteria kepraktisan maka angket tersebut masuk golongan "sangat praktis". Sementara hasil uji keefektifan memperoleh nilai persentase sebesar 86% yang termasuk dalam kriteria "sangat efektif". Dari paparan tersebut maka media VIKARTA ditetapkan bahwa masuk golongan valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; video kartun; bahasa Indonesia

### **PENDAHULUAN**

Teknologi berkembang pesat dalam dunia pendidikan. Menurut Lestari (2018) Kemajuan teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Pendidikan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satunya yaitu melalui media pembelajaran. Menurut pendapat Ibrahim dkk. (2022) menyatakan Media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung guru dalam pelaksanaan belajar mengajar, yang bertujuan untuk memudahkan proses penyaluran materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal itu selaras dengan pendapat Wiratama (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran ialah sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Dari pandangan kedua pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung melaksanakan belajar mengajar dengan tujuan untuk penyampaian pesan berupa materi secara informatif kepada peserta didik.

Penerapan media pembelajaran sangatlah mendukung mapel penting yaitu bahasa Indonesia karena berperan sebagai alat komunikasi. Bahasa Indonesia merupakan suatu jembatan penghubung dari beragam perbedaan sehingga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi, interaksi dan memberikan pemahaman antar individu (Masrin, 2020).

Media sebagai alat yang digunakan untuk membantu guru dalam pelaksanaan belajar mengajar mempunyai beragam jenis. Faujiah dkk. (2022) berpendapat bahwa Secara umum, jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yang meliputi audio, visual, dan media audiovisual. Media pembelajaran audiovisual dapat menjadi pilihan yang tepat untuk guru dalam membantu pelaksanaan pembelajaran hal itu didukung dari pendapat Setiyawan (2020) yang menyatakan Media audiovisual ialah bentuk media yang menyatukan visual dan audio yang bertujuan untuk mendukung guru dalam menyalurkan penjelasan kepada peserta didik. dan pendapat Yudianto (2017) yang mengatakan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran bertujuan mempercepat pemahaman anak dan melancarkan guru dalam menyalurkan materi secara efektif.

Sehingga dengan menggunakan media audio visual, guru dapat menyalurkan materi dengan jelas serta efisien.

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di sekolah, ditemukan beberapa permasalahan yaitu, beberapa peserta didik kelas 1 terlihat bosan serta bermain sendiri saat proses pembelajaran berlangsung, materi menyimik dan menceritakan kembali cerita yang didengar merupakan materi yang membosankan karena guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dari hal tersebut diperlukan media dalam pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan Media VIKARTA untuk membahas materi menyimik, dan menceritakan kembali cerita yang didengar. Menurut Yuanta (2019) menyatakan bahwa video ialah bentuk media audiovisual yang menampilkan obyek bergerak dan diiringi alunan suara serta memiliki peran sebagai penyaji informasi. Sedangkan menurut Trisiana (2020) menyatakan bahwa kartun merupakan gambaran atau lukisan yang menggambarkan orang atau situasi yang di rancang untuk mempengaruhi opini peserta didik. hal itu sejalan dengan pendapat Nisawati & Maulidiyah (2019) yang menyatakan bahwa video kartun ialah bentuk media audiovisual yang bisa mengantarkan pesan dengan memanfaatkan gambar, tulisan serta suara atau bunyi yang didengarkannya.

Berdasarkan pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa video kartun merupakan sebuah video gambar bergerak yang menampilkan karakter orang atau imajinatif dengan di iringi oleh suara yang dapat memberikan pengaruh terhadap peserta didik. Cerita berdasarkan KBBI ialah uraian yang memaparkan proses terjadinya peristiwa.

Dapat disimpulkan bahwa VIKARTA merupakan jenis media pembelajaran yang menjelaskan suatu kejadian, atau peristiwa dengan menggunakan gambar, tulisan, dan suara. Media VIKARTA ini dibuat dengan memperlihatkan kartun yang menjelaskan materi, diikuti oleh kartun yang mengisahkan cerita terkait, dan diakhiri dengan kuis sebagai bagian penutup dari video tersebut.

Dari hasil pemaparan latar belakang tersebut maka dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu: Bagaimana tingkat kevalidan, keefektifan serta kepraktisan media VIKARTA pada mapel bahasa Indonesia kelas I? Dengan adanya rumusan masalah tersebut peneliti menerapkan metode R&D dengan memakai model ADDIE. Model ADDIE mempunyai lima langkah seperti analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan serta evaluasi. Metode ini dipilih Karena cocok digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut, yang memiliki tujuan untuk menilai tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari media VIKARTA pada mapel bahasa Indonesia kelas I.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)*. Pendapat Hanafi (2017) mengatakan bahwa penelitian pengembangan yaitu penelitian yang berfungsi untuk memperluas serta memperdalam pengetahuan dengan mengembangkan atau membuat suatu produk. Hal itu sejalan dengan pendapat Muqdamien dkk (2021) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* ialah sebuah metode penelitian yang menciptakan produk baru atau memperbaiki serta meningkatkan produk yang tersedia agar lebih baik yang sejalan dengan tujuan dari pembelajaran. Dari pandangan pakar tersebut maka bisa disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu penelitian yang menciptakan produk dengan tujuan memudahkan pembelajaran. Dengan Model ADDIE yang mempunyai lima langkah yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. model ADDIE ialah model yang sangat mudah untuk beradaptasi dan selalu melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya (Kurnia dkk., 2019).

Bentuk data yang didapatkan dalam penelitian media VIKARTA ini meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut didapatkan dari hasil validasi dari para validator terkait produk VIKARTA dengan memakai lembar validasi yang mencakup ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan untuk uji kepraktisan produk VIKARTA didapatkan dari angket respons guru dan peserta didik. Serta hasil keefektifan didapatkan dari hasil tes peserta didik. Untuk menentukan kelayakan dari validator menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : (Setyawan & Atapukan, 2018)

Berikut cara menganalisis tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah semua skor}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
0-20	Tidak Valid (revisi/tidakdapat digunakan)
21-40	Kurang Valid (revisi/tidak dapat digunakan)
41-60	Cukup Valid (revisi/tidak dapat digunakan)
61-80	Valid (dapat digunakan)
81-100	Sangat Valid (dapat digunakan)

(Sumber : Riduan dalam Hidayat & Irawan (2017))

Teknik analisis keefektifan berdasarkan pada nilai pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan tes yang terdapat pada lembar tes peserta didik. Skor tertinggi pada tes yaitu 100 dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan 75. Berikut cara menganalisis tingkat keefektifan dengan menggunakan rumus:

$$S (\text{nilai yang diharapkan}) = \frac{R (\text{jumlah skor yang benar})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

Nilai yang diperoleh menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik. Peserta didik dikategorikan tuntas jika nilai hasil belajar diperoleh minimal 75, yaitu sesuai KKTP sekolah.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kefektifan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
0-20	Tidak Efektif (revisi/tidakdapat digunakan)
21-40	Kurang Efektif (revisi/tidak dapat digunakan)
41-60	Cukup Efektif (revisi/tidak dapat digunakan)
61-80	Efektif (dapat digunakan)
81-100	Sangat Efektif (dapat digunakan)

(Sumber : Widoyoko dalam Hidayat & Irawan (2017))

Berikut cara menganalisis tingkat kepraktisan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah semua skor}} \times 100\% \quad (3)$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan

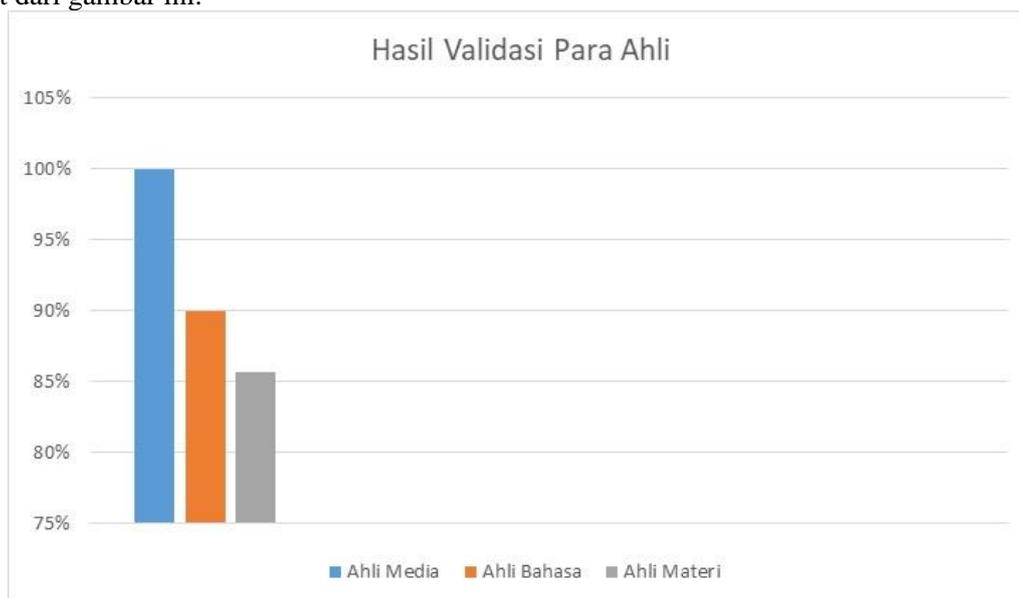
Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
0-20	Tidak Praktis(revisi/tidakdapat digunakan)
21-40	Kurang Praktis(revisi/tidak dapat digunakan)
41-60	Cukup Praktis (revisi/tidak dapat digunakan)
61-80	Praktis (dapat digunakan)
81-100	Sangat Praktis (dapat digunakan)

(Sumber : Riduan dalam Hidayat & Irawan (2017))

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa media VIKARTA (video kartun cerita) pada mapel bahasa Indonesia kelas 1 UPT SD Negeri Kebomlati terkait materi menyimak dan menceritakan kembali cerita yang didengar. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang mempunyai lima tahap pelaksanaan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan serta evaluasi.

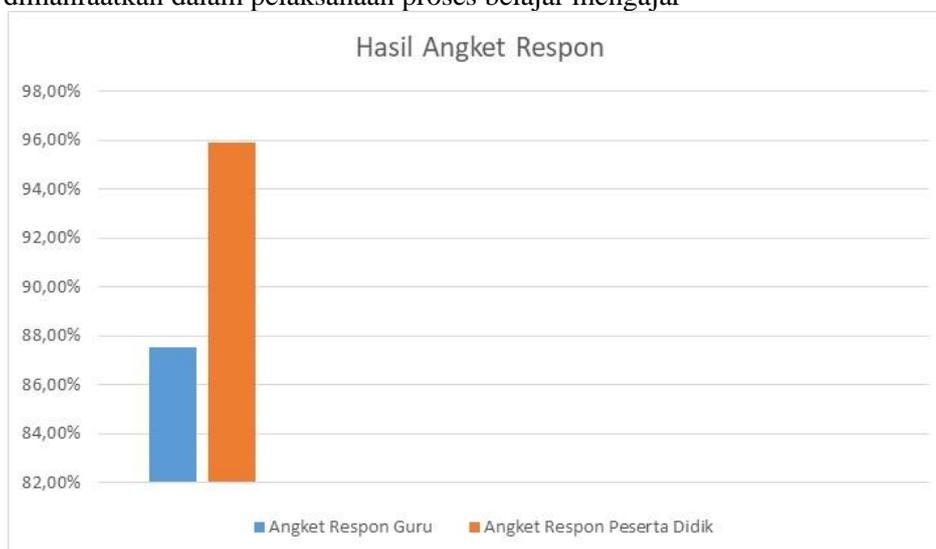
Tingkat kevalidan pada media VIKARTA yang didapatkan dari penilaian para ahli dapat dilihat dari gambar ini.



Gambar 1. Data Validasi dari Para Ahli

Hasil validasi dari para ahli, peneliti mendapatkan nilai sebesar 35 yang terdiri dari 7 indikator penilaian dari hasil validasi ahli media, dengan rentang nilai terendah yakni 1 dan tertinggi 5. Dengan persentase 100%. Ahli bahasa memberikan nilai dengan persentase 90% dan skor nilai 27 dari 6 indikator penilaian. Serta ahli materi memberikan nilai persentase sebesar 85,7% dengan skor 30 dari 7 indikator penilaian. Dari hasil perolehan yang didapatkan dari para ahli tersebut jika dimasukkan dalam kriteria kevalidan maka media VIKARTA masuk kedalam golongan “sangat valid” dan dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Hasil kepraktisan media VIKARTA didapatkan dari hasil lembar kuisisioner yang telah diisi oleh guru dan peserta didik UPT SD Negeri Kebomlati dalam mapel bahasa Indonesia kelas 1, mendapatkan nilai sebesar 35 yang terdiri dari 8 indikator penilaian sehingga mendapatkan persentase nilai 87,5% yang dapat dikategorikan kedalam kriteria kepraktisan yang dapat ditarik kesimpulan bahwa media VIKARTA masuk dalam golongan “sangat praktis”. Sedangkan Hasil analisis kuisisioner tanggapan peserta didik dengan menggunakan rumus perhitungan klasikal mendapat persentase 95,9%. Hal menunjukkan kriteria sangat praktis. Sehingga media VIKARTA dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar



Gambar 2. Data Angket Respon

Analisis tingkat keefektifan pada media VIKARTA pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 yang diterapkan kepada peserta didik UPT SD Negeri Kebomlati dengan jumlah 18 siswa. Dari hasil perhitungan klasikal mendapatkan persentase 86% sehingga media vikarta memperoleh kriteria “sangat efektif” dan dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Tabel 5. Skor Tes Peserta Didik

Nomor	Nama	Skor Tes
1.	ANR	90
2.	AM	80
3.	ARAA	70
4.	AZHH	80
5.	ATA	80
6.	AKN	80
7.	AVRA	100
8.	DMS	90
9	DADS	90
10.	FA	80
11.	KRP	100
12.	KK	90
13.	MNA	70
14.	MWU	90
15.	NKA	100
16.	RFA	80
17.	RDM	80
18.	ZAZ	100
Total Skor		1550
Persentase		86%
Kriteria		Sangat Efektif

## KESIMPULAN

Jadi dari penelitian yang menggunakan media VIKARTA bagian dari alat untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik supaya tidak bosan, dan termotivasi untuk belajar yang diterapkan peneliti pada siswa kelas 1 UPT SDN Kebomlati, dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 anak. Untuk mendapatkan hasil uji kevalidan, keefektifan dan kepraktisan didapatkan hasil validasi dari para validator, angket respon guru dan siswa serta tes yang diberikan kepada peserta didik. Dan hasil uji kevalidan ahli media memberikan nilai dengan persentase 100%, ahli bahasa memberikan nilai dengan persentase 90%, serta hasil ahli materi memberikan nilai dengan persentase 85,7%. Dari hasil validasi mendapatkan kriteria “sangat valid”. Pada angket respon yang diberikan kepada guru mendapatkan nilai persentase 87,5% sedangkan dari siswa mendapat nilai persentase 95,9% yang dimana kedua angket respon tersebut masuk kedalam kategori “sangat praktis”. Dan hasil pengujian keefektifan pada peserta didik mendapat skor dengan persentase 86% dengan kategori “sangat efektif”. Sehingga dari pemaparan di atas media VIKARTA dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Hanafi, H. (2017). *Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Hidayat, A., Irawan, I., Pahlawan, U., Tambusai, T., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2017). *Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan*. 1(2), 51–63.
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi online / daring (dalam jaringan). Diakses pada tanggal 08 Mei 2024. <https://kbbi.web.id/cerita>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D*. 516–525.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Masrin, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool*. (n.d.). <https://doi.org/10.31764/telaah.vXiY.2630>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Nisawati, D., & Maulidiyah, E. C. (2019). *Pengaruh Pemanfaatan Media Video Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Setyawati, R. A., Atapukan, W. F., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Janabadra, U. (2018). *Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert*. 7, 54–61.
- Trisiana, A., & Pancasila, P. (2020). *Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*. 10(November), 31–41.
- Wiratama, N. A. (2019). Penerapan media audio visual pada model pembelajaran student facilitator and explaining (sfae) dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas iv sdn kamulan ii kecamatan talun kabupaten blitar. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 122-133.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 91–100.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran* 234–237.