



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PIKTOGRAM (DIGA) PADA MATERI PIKTOGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI

Diah Dwi Febriana¹, Aan Nurfahrudianto², Sutrisno Sahari³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 10 Juni 2024
 Revisi: 8 September 2024
 Diterima: 10 September 2024
 Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:
 Learning media, animation video, pictogram

Kata Kunci:
 Media pembelajaran, video animasi, pictogram

DOI :
 10.31932/jpdp.v10i2.3561

Surel Korespondensi:
 diahfebriana28@gmail.com

Abstract

The aim of this developmental research is to determine the validity, student responses, and improvement in learning outcomes through the use of animated video learning media on pictogram material among fourth-grade students at SDN Sukorame 2 Kota Kediri. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this study indicate that (1) the validation stage received an accumulated score of 87%, categorized as very good; (2) student responses received an accumulated score of 96%, also categorized as very good; and (3) the improvement on student learning outcomes using the animated video learning media was 55%. Therefore, the development of the animated video learning media on pictogram material is considered valid, practical, and effective.

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengetahui kevalidan, respon siswa, dan peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi pictogram di kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. adalah Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) tahap validasi mendapat skor akumulasi 87% dengan kriteria sangat baik; (2) respon siswa mendapat skor akumulasi 96% dengan kriteria sangat baik; dan (3) peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran video animasi adalah 55%. Dengan demikian, penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi pictogram dikatakan valid, praktis, dan efektif.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah komponen penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar untuk membuat suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi diri mereka (Pristiwanti, 2022). Selain itu, pendidikan diharapkan memberikan kemampuan peserta didik untuk mencapai proses pendewasaan dan kemandirian (Nahdi, et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, teknologi

dan ilmu pengetahuan terus berkembang dan hampir setiap aspek kehidupan membutuhkan teknologi. Salah satu contohnya adalah teknologi yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dan mencapai kompetensi yang diinginkan. Media pembelajaran penting karena pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat dimengerti siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, hasrat, motivasi, dan rangsangan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Hamalik, 2016; Rohani, et al., n.d.). Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan media dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah ilmu universal yang membantu kemajuan teknologi saat ini dan memajukan daya pikir manusia

(Azizah, 2022; Marta, 2017). Pembelajaran matematika berkontribusi positif pada tercapainya kecerdasan manusia. Banyak faktor yang membuat peserta didik kurang menguasai pelajaran matematika utamanya pada materi piktogram, dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, tidak ada media pendukung dan rendahnya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana kelas matematika yang menyenangkan.

Pengaruh dari adanya faktor tersebut dapat membuat hasil belajar peserta didik rendah dan dapat mempengaruhi prestasi siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran matematika, peran guru sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan seperti, membuat siswa ingin belajar apa yang mereka pelajari dan menggunakan media yang menarik.

Hasil observasi di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Materi piktogram pada pembelajaran matematika yang ada di kelas IV dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Karena guru hanya menggunakan *slide* presentasi untuk menjelaskan materi. Piktogram

Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan, seperti berikut: 1) *Analyze* (Analisis), di mana kita menemukan potensi penyebab masalah kinerja pembelajaran; 2) *Design* (Desain), pada tahap ini rancangan media dibuat dalam bentuk sketsa; 3) *Development* (Pengembangan), rancangan yang telah dibuat akan diwujudkan dalam bentuk video animasi; dan 4) *Implementation* (Implementasi), media yang telah dikembangkan akan diterapkan di sekolah dasar yang telah diuji; 5) *Evaluation* (Evaluasi), pada tahap ini, dilakukan penilaian sebuah produk yang dikembangkan.

Lokasi penelitian di SDN Sukorame 2 Kota Kediri dengan subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 27 siswa. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket validasi media, materi, praktisi, respon siswa dan uji efektifitas. Angket validasi media, materi dan praktisi di berikan kepada validator untuk diisi dan dinilai. Uji efektifitas diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui produk yang telah dikembangkan efektif untuk digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran video animasi pada pembelajaran matematika materi piktogram. Adapun langkah-langkah pada penelitian ini sebagai berikut.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada pembelajaran matematika materi piktogram guru masih menggunakan *slide* presentasi dan mengandalkan buku ajar. Sehingga siswa membutuhkan media yang menarik agar dapat menambah minat belajar. Media pembelajaran video animasi adalah pilihan yang tepat untuk digunakan.

Pemilihan media pembelajaran video animasi karena media ini sesuai untuk siswa kelas IV. Pembuatan media ini juga tidak rumit, cara mengoprasikan hanya melalui layar *proyektor* atau bisa di lihat oleh siswa melalui *gadget* saat dirumah. Peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran video animasi yang dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran dan materi yang sudah ada.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini menghasilkan desain awal dan membuat seketsa media yang akan dikembangkan. Pemilihan materi yaitu piktogram pada pembelajaran matematika kelas IV kurikulum merdeka. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan aplikasi *powtoon* yang akan digunakan untuk membuat media. Pemilihan warna yang menarik untuk dilihat, animasi bergerak yang dipilih peneliti menyesuaikan agar siswa tertarik pada media. Peneliti juga memberikan *baksound*, *backsound* yang digunakan

adalah musik yang tidak mengganggu. *Dubbing* juga dirancang pada setiap menit video yang menyesuaikan pembahasan. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkatan kelas agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media yang sudah didesain. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi berdasarkan materi piktogram. Desain media video animasi adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Cover

Pada menit awal media video halaman cover yang berupa logo animasi yang ditampilkan adalah universitas.



Gambar 3. Tampilan Judul Materi

Pada detik ke-12 media video “PIKTOGRAM” dan terdapat identitas animasi menampilkan judul materi kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Detik ke-20 menampilkan tujuan pembelajaran dari pembelajaran matematika materi piktogram yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Setelah tujuan pembelajaran diketahui pada detik berikutnya adalah penjelasan materi piktogram.



Gambar 5. Tampilan Materi Piktogram

Materi piktogram ini terdapat di detik 35. Penjelasan materi dirancang dan disesuaikan agar siswa mudah memahami apa yang dijelaskan. Di dalam materi ini terdapat dubbing agar siswa tidak hanya melihat media saja tetapi juga bisa mendengarkan.



Gambar 6. Tampilan Contoh Soal

Pada menit ke 1 terdapat contoh soal.



Gambar 7. Tampilan Soal Latihan

Seperti Gambar 7, dalam media video animasi terdapat soal latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa di buku masing-masing. Setelah mengerjakan latihan soal siswa juga dapat melihat kunci jawaban agar mengetahui hasil pengerjaannya.

Didalam tahap ini juga produk di validasi kepada tiga (3) validator yaitu, validator materi, media, dan praktisi. Dari hasil validasi memperoleh skor seperti tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rata-rata Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	87%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Praktisi	84%	Sangat Valid
Rata-rata	87%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1., dapat dilihat skor rata-rata dari hasil validasi oleh validator mendapatkan 87% artinya media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Hal ini sesuai pendapat

(Riduwan, 2015) bahwa skor $\geq 81,00\%$ dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. Tetapi terdapat saran yang diberikan oleh ketiga ahli. Beberapa saran yang diberikan ahli terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Saran Ahli Materi, Media, Praktisi

No.	Ahli	Saran Perbaikan
1.	Media	-
2.	Materi	Tambahkan contoh sesuai tabel, tambahkan keterangan pada simbol/gambar yang digunakan
3.	Praktisi	Backsound dapat disesuaikan kembali agar tidak mengganggu informasi yang disampaikan

Peneliti juga memperbaiki media video animasi sesuai saran yang diberikan oleh validator.

**Tahap Implementasi
(Implementation)**

Setelah produk divalidasi oleh validator. Pada tahap ini media yang telah dikembangkan diuji kepraktisan melalui angket respon siswa. Hasil dari uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Hasil Respon Siswa

Rata-rata	Presentase Skor	Kriteria
47,85	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3., dapat dilihat persentase skor dari hasil uji kepraktisan respon siswa mendapatkan 96% dengan kriteria sangat praktis dan baik untuk digunakan. Hal ini bahwa skor $\geq 81,00\%$ dinyatakan sangat baik (Akbar, 2013).

Pada tahap ini juga dilakukan uji keefektifan melalui uji luas dan terbatas dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Pada uji terbatas yang dilakukan oleh 7 siswa memperoleh hasil seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Terbatas

Soal	Presentase ketuntasan	Rata-rata Nilai
Pre-test	43%	73
Post-test	100%	87
Peningkatan	57%	14

Pada hasil uji terbatas pretest terdapat tiga (3) siswa tuntas dan empat (4) siswa tidak tuntas. Pada uji terbatas posttest ke tujuh siswa tuntas.

Pre-test:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{3}{7} \times 100\% \\
 &= 43\%
 \end{aligned}$$

Post-test :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{7}{7} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 3., dapat dilihat bahwa pada uji terbatas terdapat kenaikan hasil belajar siswa. Kenaikan presentase ketuntasan dan

kenaikan rata-rata nilai sebesar 57% dengan nilai rata-rata sebesar 14.

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Luas

Soal	Presentase ketuntasan	Rata-rata Nilai
Pre-test	30%	68
Post-test	85%	88
Peningkatan	55%	20

Pada hasil uji luas pretest terdapat enam (6) siswa tuntas dan 14 siswa tidak tuntas. Pada uji luas posttest terdapat 17 siswa tuntas dan tiga (3) siswa tidak tuntas.

Pretest:

$$= (\text{Jumlah siswa tuntas}) / (\text{jumlah semua siswa}) \times 100\%$$

$$= 6/20 \times 100\%$$

$$= 30\%$$

Posttest:

$$= (\text{Jumlah siswa tuntas}) / (\text{jumlah semua siswa}) \times 100\%$$

$$= 17/20 \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Berdasarkan Tabel 4., dapat dilihat bahwa pada uji luas terdapat kenaikan hasil belajar. Kenaikan persentase ketuntasan dan kenaikan rata-rata nilai sebesar 55% dan 20. Hal ini sesuai dengan panduan penilaian untuk sekolah dasar bahwa nilai rata-rata sesudah penggunaan media pembelajaran ≤ 92 dikatakan baik.

Dari hasil perhitungan diatas media yang telah di uji cobakan kesiswa produk ini sangat efektif untuk digunakan.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk menentukan kelayakan media pembelajaran video animasi untuk digunakan. Setelah divalidasi dengan para ahli media, materi, dan praktisi, hasilnya adalah bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi. Media ini dapat di manfaatkan pada pembelajaran matematika materi piktogram. Dalam penggunaan media ini dapat ditampilkan pada layar proyektor atau dilihat melalui gadget saat siswa berada diluar sekolah.

Simpulan

Hasil menunjukkan bahwa penelitian ini telah mengembangkan alat untuk pembelajaran berupa video

animasi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan karena telah memenuhi standar kriteria penilaian dari kevalidan, respon siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut: 1) Pada tahap validasi mendapat hasil akumulasi skor 87% dengan kriteria sangat. 2) Hasil angket respon siswa mendapatkan skor 96% dengan kriteria sangat baik. 3) Peningkatan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran video animasi sebesar 55%. Sehingga pada penelitian ini mencapai kriteria sangat baik untuk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Antika, H., Priyanto, W., Purnamasari, I., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Ilmu Pendidikan, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi SANDISKO Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110.
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marta, R. (2017). peningkatan hasil belajar matematika dengan pendekatan problem solving siswa sekolah dasar. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-37.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81.
<https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>

- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, .
S. ., & Dewi, R. S. . (2022).
Pengertian Pendidikan. *Jurnal
Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*,
4(6), 7911–7915.
- [https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i
6.9498](https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498)
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran
Variabel-Variabel Penelitian*.
Bandung: Afabeta.