

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI AUDIO VISUAL BERBASIS MASALAH
PADA SUBTEMA KEBERSAMAAN DI RUMAH
MUATAN BAHASA INDONESIA SD NEGERI 4
YEHEMBANG KAUH**

Oleh

Faris Deniarrais Suhandi, NIM 1911031099

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Media belajar dengan memanfaatkan teknologi digital belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal sehingga siswa menjadi merasa bosan dan kurang antusias menggunakan media belajar yang hanya mengandalkan buku khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari permasalahan tersebut perlu untuk dikembangkan media pembelajaran animasi dapat mewadahi siswa lebih aktif dan antusias untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media belajar berupa animasi audio visual berbasis masalah pada subtema kebersamaan di rumah muatan Bahasa Indonesia sekolah dasar. Pengembangan animasi audio visual berbasis masalah ini mengacu pada prosedur yang terdapat pada model ADDIE, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*). Subjek dalam penelitian ini yaitu animasi audio visual yang dinilai oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli desain, 1 guru dan 12 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah validitas animasi audio visual. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dengan menggunakan skala *likert*. Analisis data yang dilakukan menggunakan rumus persentase. Hasil perolehan persentase dari uji ahli materi, ahli media, ahli desain, responss guru dan siswa secara berurutan sebesar 95,83%, 93,74%, 88,54%, 92,21%, dan 93,74% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan animasi audio visual berbasis masalah ini layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: media pembelajaran, animasi audio visual, model ADDIE.

ABSTRACT

Learning media that utilizes digital technology has not been fully utilized optimally so that students feel bored and less enthusiastic about using learning media that only relies on books, especially when learning Indonesian. Based on these problems, it is necessary to develop animated learning media that can accommodate students to be more active and enthusiastic in learning. This research aims to develop a learning media in the form of problem-based audio-visual animations on the sub-theme of togetherness in elementary school Indonesian language content houses. The development of problem-based audio visual animation refers to the procedures contained in the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. However, the stages carried out in this research only reached the development stage. The subjects in this research were audio-visual animations which were assessed by 2 material experts, 2 media experts, 2 design experts, 1 teacher and 12 students. The object of this research is the validity of audio-visual animation. The data collection process was carried out using a questionnaire method using a Likert scale. Data analysis was carried out using a percentage formula. The percentage results obtained from material expert, media expert, design expert, teacher and student responses were respectively 95.83%, 93.74%, 88.54%, 92.21% and 93.74% with very good qualifications . Thus, it can be concluded that this problem-based audio visual animation is feasible and valid for use in the learning process.

Key words: learning media, audio-visual animation, ADDIE model.

