



Article

Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD

Cindy Aurellia¹, Erwin Rahayu Saputra²

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

* *Corresponding Author*. E-mail:: cindyaurellia11@upi.edu, erwinrsaputra@upi.edu

| Article Info | ABSTRACT |
|---|--|
| <p>Article History</p> <p><i>Received</i> : 21-12-2023 <i>Revised</i> : 14-01-2024 <i>Accepted</i> : 19-06-2024</p> <hr/> <p>Kata Kunci:</p> <p><i>Soft skill</i>, Inovasi, Pembelajaran Matematika dan Era Digital</p> | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ICT berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif dimana terdapat beberapa teknik antara lain analisis data tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Analisis data kuantitatif dari masing-masing penilaian ahli, guru, dan respon siswa menggunakan skala likert dengan kategori sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Skor yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian terdiri dari sepuluh langkah kemudian disederhanakan menjadi empat langkah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan dari ahli materi keseluruhan mencapai 93,33%, hasil penilaian dari ahli desain/media keseluruhan mencapai 88%, hasil penilaian dari ahli media komunikasi pembelajaran keseluruhan mencapai 95%, hasil penilaian dari pengguna media keseluruhan mencapai 90%. Dari validasi dan skor penilaian para ahli dan pengguna secara keseluruhan dikategorikan sangat valid sehingga media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif</p> |

yang telah peneliti kembangkan, sudah memenuhi kriteria layak dan tervalidasi oleh ahli

Keywords:

Soft skills, Innovation,
Mathematics Learning,
Digital Era

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of ICT learning media based on Interactive Video Animation of English Language in Class III SD. The research method used research and development (Research and Development) of Borg & Gall development model. The research subjects were third grade students totaling 25 students. Data were collected from observation, questionnaire, interview, and documentation. Data analysis uses quantitative and qualitative data analysis where there are several techniques including data analysis of the product validity level and trial data analysis. Quantitative data analysis from each expert assessment, teacher, and student response using a Likert scale with categories of very good (5), good (4), sufficient (3), less (2), and very less (1). The scores obtained were analyzed descriptively qualitatively. The research procedure consisted of ten steps and then simplified into four steps. The results showed that based on the results of the calculation of the overall material expert reached 93.33%, the results of the assessment of the overall design / media expert reached 88%, the results of the assessment of the overall learning communication media expert reached 95%, the results of the assessment of the overall media user reached 90%. From the validation and assessment scores of experts and users as a whole are categorized as very valid so that the interactive animated video-based ICT learning media that researchers have developed, has met the criteria for feasibility and validated by experts.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan dampak yang besar pada aspek kehidupan, termasuk tantangan dalam penyelenggaraan pendidikan (Astini, 2020; Farid, 2023). Salah satu tantangan nyata yaitu mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh dan berkualitas. Sehingga

perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan abad 21, yang serba digital. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan ICT (*Information and Communication Technology*) tersebut, para guru dituntut untuk menguasai teknologi (ICT) agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran ([Munawaroh et al., 2023](#); [Rodiya et al., 2022](#)). Tujuannya untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada siswa dalam belajar.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru belum terbiasa dengan dunia digital, terutama yang menjalankan tugas mengajar di daerah. Bahkan cenderung gaptek alias gagap teknologi ([Astutiningtyas & Yanuartuti, 2020](#); [Hermawan, 2020](#)). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Kurniawan, 2019](#)) bahwa kompetensi guru di Indonesia terbilang rendah dalam pemahaman dan penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Padahal, jika dipahami dengan baik, atau lebih khusus mengenai TIK, akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Namun tidak sedikit juga guru yang sudah mulai menggunakan berbagai macamm media pembelajaran berbasis ICT. Salah satunya pembelajaran melalui ICT berbasis video adalah *YouTube* ([Feri & Zulherman, 2021](#); [Suratun et al., 2018](#)). Dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan ([Rivalina & Siahaan, 2020](#)). Tetapi dengan penggunaan media video di *YouTube* dalam proses belajar mengajar, guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang ada, tanpa menghiraukan perannya sebagai fasilitator seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Sehingga hal tersebut menjadikan pembelajaran menjadi monoton tidak ada interaksi antara guru dengan siswa sehingga mengakibatkan siswa pasif tidak aktif ([Muslih, 2022](#)). Oleh sebab itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran ICT dalam video animasi interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan di jenjang sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video animasi interaktif ini dikemas semenarik mungkin yang membahas terkait pada mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu juga di dalam video animasi disisipkan teks berupa *subtitle* untuk memudahkan siswa memahami isi video animasi yang ditayangkan serta menyisipkan beberapa pertanyaan sehingga nantinya akan terjadi interaksi di dalam kelas antara guru dengan siswa. Dalam pengembangan media terdapat beberapa aplikasi yang digunakan diantaranya menggunakan aplikasi plotagon sebagai pembuatan grafik atau karakter animasi dan ditambah penggunaan aplikasi inshot untuk mengedit video. Selain itu juga

menggunakan aplikasi canva untuk membuat pertanyaan terkait materi yang ada di video animasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terbilang cukup jarang digunakan di Sekolah Dasar, sehingga melalui penggunaan media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak monoton ([Diartha et al., 2019](#); [Muslih, 2022](#)).

Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti temukan belum banyak yang meneliti mengenai ICT dalam mata pelajaran bahasa Inggris ini hanya ada beberapa, yaitu ([Ayuningtyas et al., 2018](#); [Fatmawati, 2021](#); [Sukarini & Manuaba, 2021](#); [Utami & Dewi, 2020](#)) mengatakan bahwa aplikasi multimedia interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar untuk lebih mengenal dan mudah mengingat materi pelajaran. Aplikasi multimedia interaktif dapat memberikan visualisasi tentang materi melalui gambar dan animasi sehingga lebih interaktif. Penggunaan teknologi *Touchscreen* dapat memberikan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan antara pengguna dan aplikasi. Media video animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat layak digunakan. Media pembelajaran pendamping ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash CS6, dan Powtoon. Dari penelitian sebelumnya tidak ada satupun yang membahas mengenai media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris, belum menggunakan aplikasi plotagon dan inshot serta penelitian sebelumnya tidak sampai pada tahap uji coba produk. Sehingga tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ICT berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D) model Borg & Gall. Metode dan model penelitian ini dipilih dikarenakan sesuai dengan media yang akan dikembangkan dimana model pengembangan ini memiliki langkah yang cukup ideal dan terperinci yang terdiri dari sepuluh langkah yang dapat disederhanakan menjadi empat tahap tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan ([Pratama et al., 2022](#)). Empat langkah tersebut terdiri dari tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap pengelolaan bahan dan yang terakhir tahap validasi serta uji lapangan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian siswa kelas III SD yang berjumlah 25 siswa. Lokasi penelitian di SD N Sukasari 4. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif dimana terdapat beberapa teknik antara lain analisis data tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Analisis data kuantitatif dari masing-masing penilaian ahli, guru, dan respon siswa menggunakan skala likert dengan kategori sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1) ([Arini & Lovisia, 2019](#)). Skor yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu melaksanakan studi pendahuluan mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran agar proses pengembangan media pembelajaran dapat lebih optimal. Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data terkait media pembelajaran yang digunakan ternyata media yang digunakan hanya terfokus pada buku paket saja, sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran. Pada tahap perencanaan dimulai dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh media yang dikembangkan. Selanjutnya ada beberapa hal dalam tahap perencanaan diantaranya: (a) Pembuatan ide cerita animasi sesuai dengan materi yaitu Menjaga Kesehatan Mata. Lalu ide cerita selanjutnya dituangkan dalam skenario cerita. (b) Pembuatan tokoh video animasi. Tokoh animasi yang dibuat adalah Michael, Guru, Mama, dan Dokter. Pada tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan bahan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan dalam mengembangkan media, materi pelajaran, dan bahan penunjang lainnya. Maka dari itu, akan dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi interaktif terkait mata pelajaran bahasa Inggris kelas III SD. Berikut tahapan pengembangan media antara lain (a) Pembuatan karakter animasi sesuai dengan ide cerita melalui aplikasi Plotagons. (b) Pemberian teks berupa translate dari video animasi yang telah dibuat agar siswa mudah untuk memahami isi dari video tersebut. (c) Membuat pertanyaan seputar video animasi yang sudah dibuat melalui aplikasi Canva. Hal ini bertujuan agar ada timbal balik dan interaksi antara guru dengan siswa sehingga media pembelajaran itu bersifat interaktif. Berikut produk media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Produk Media Pembelajaran Video Animasi

| No | Gambar | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 |  | Menampilkan judul materi yang dikemas dalam bentuk cerita yang disajikan pada media pembelajaran |

2.



Menampilkan intro berisikan narasi mengenai suasana cerita

3



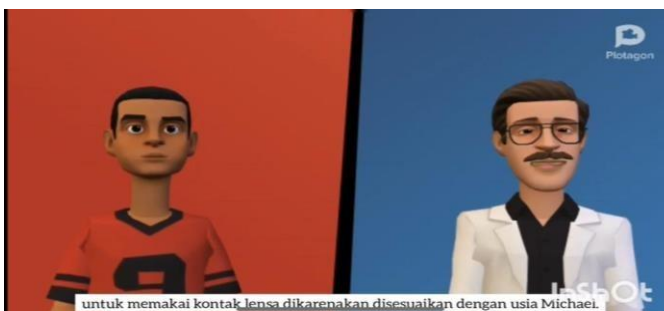
Menampilkan Pengenalan Tokoh

4



Menampilkan permasalahan yang terjadi

5



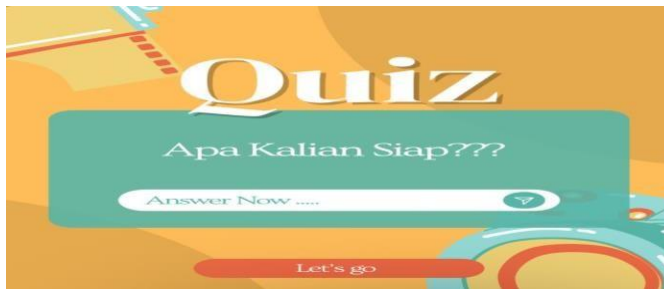
Berisikan solusi untuk menangani permasalahan yang terjadi.

6



Tampilan penutup pada media pembelajaran video animasi yang berisikan amanat /pesan untuk siswa.

7



Mengisi Quiz untuk mengasah daya ingat siswa pada video animasi yang telah ditampilkan

Proses validasi media pembelajaran dilakukan oleh 4 ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media komunikasi pembelajaran, serta validasi kepada pengguna media pembelajaran (Guru kelas). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk pengambilan data melalui pengisian angket kepada masing-masing validator. Hasil pengisian angket yang diperoleh kemudian dihitung untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan proses validasi ahli materi menggunakan kriteria berupa angket yang ada pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|-----------------|-------|-----------|---|---|
| | | Ya | Tidak | | | |
| 1 | Kebenaran isi materi | √ | | | | |
| 2 | Bebas dari kesalahan konsep | √ | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3 | Kekinian dan ke-up-to-date-an | | | | | √ |
| 4 | Kecakupan dan kedalaman materi | | | | √ | |
| 5 | Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan | | | | | √ |
| | Jumlah | | | 14 | | |

Berdasarkan tabel 2 di atas, terdiri dari lima aspek, meliputi dua aspek penilaian mengenai kesesuaian isi materi dari media yang dibuat yang menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dan bebas dari kesalahan konsep, serta tiga aspek penilaian lainnya dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100 \text{ -----} > P = (14) / 15 \times 100 = 93,33 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 93,33%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif dapat dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, peneliti mengambil seorang guru bidang IT yang sudah bergelar S.Kom. Proses validasi desain pembelajaran dilakukan sampai desain pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli desain pembelajaran. Proses validasi menggunakan kriteria berupa angket yang ada pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|---------------|--|-----------------|---|---|-----------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait | | | | | √ |
| 2 | Ketepatan strategi penyampaian media. Sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep, atau keterampilan | | | | √ | |
| 3 | Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah | | | √ | | |
| 4 | Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan sehari-hari | | | | | √ |
| 5 | Relatif advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain | | | | | √ |
| Jumlah | | | | | 23 | |

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli desain pembelajaran terdiri dari lima aspek penilaian yang dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \text{ -----} > P = \frac{22}{25} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media

keseluruhan mencapai 88%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media dapat dikategorikan sangat valid. Apabila hasil persentase yang diperoleh berkisar di 80% sampai 60% maka media dikategorikan baik, jika hasil persentase 60% sampai 40% media dikategorikan cukup. Sedangkan 40% sampai 20% media dikategorikan kurang dan jika hasil persentase >20% media dikategorikan kurang sekali. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh persentase 88% maka media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif dapat dikategorikan sangat valid.

Pada validator ahli media komunikasi pembelajaran peneliti mengambil guru Sekolah Menengah Atas yang berpengalaman dalam hal media komunikasi. Proses validasi oleh ahli media komunikasi dilakukan sampai media pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli mediakomunikasi. Proses validasi menggunakan kriteria berupa angket yang ada pada tabel 3 berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Pengguna Media Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|---------------|--|-----------------|---|---|-----------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kejelasan narasi, audio, video, animasi, simulasi,serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens | | | | | √ |
| 2 | Ketepatan pemilihan narasi, audio, video, animasi, simulasi dengan tujuan dan isi materi | | | | √ | |
| 3 | Kemenarikan pengemasan multimedia pembelajaran | | | | | √ |
| 4 | Ketepatan dan kemenarikan media video secara keseluruhan | | | | | √ |
| Jumlah | | | | | 19 | |

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian pengguna media pembelajaran terdiri dari 4 aspek penilaian yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \text{-----} > P = \frac{19}{20} \times 100 = 95 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media komunikasi pembelajaran keseluruhan mencapai 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media dapat dikategorikan sangat valid. Apabila hasil persentase yang diperoleh berkisar di 80% sampai 60% maka media

dikategorikan baik, jika hasil persentase 60% sampai 40% media dikategorikan cukup. Sedangkan 40% sampai 20% media dikategorikan kurang dan jika hasil persentase >20% media dikategorikan kurang sekali. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh persentase 95% maka media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif dapat dikategorikan sangat valid.

Pada validasi pengguna media pembelajaran peneliti mengambil dari guru sekolah dasar di SDN Sukasari 4 yang sudah memiliki pengalaman mengajar di satuan pendidikan dasar selama ± 5 tahun. Proses validasi oleh pengguna media pembelajaran dilakukan sampai media pembelajaran dinyatakan valid oleh pengguna media pembelajaran. Proses validasi menggunakan kriteria berupa angket yang ada pada tabel 4 berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Pengguna Media Komunikasi

| No | Aspek Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|---------------|---|-----------------|---|---|---|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kemudahan penggunaan | | | | | √ |
| 2 | Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok | | | | √ | |
| 3 | Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswadan atau alat bantu mengajar bagi guru | | | | | √ |
| 4 | Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait | | | | √ | |
| Jumlah | | | | | | 18 |

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian pengguna media komunikasi pembelajaran terdiri dari 4 aspek penilaian yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \text{ -----} > P = \frac{18}{20} \times 100 = 90 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media komunikasi keseluruhan mencapai 90%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media dapat dikategorikan sangat valid. Apabila hasil persentase yang diperoleh berkisar di 80% sampai 60% maka media dikategorikan baik, jika hasil

persentase 60% sampai 40% media dikategorikan cukup. Sedangkan 40% sampai 20% media dikategorikan kurang dan jika hasil persentase $>20\%$ media dikategorikan kurang sekali. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh persentase 90% maka media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif dapat dikategorikan sangat valid. Pada data hasil validasi media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, berupa media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif sudah memenuhi kriteria layak dan tervalidasi oleh ahli. Sehingga tidak perlu melaksanakan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Yang mana hal tersebut berarti bahwa produk (media pembelajaran yang dikembangkan) sudah layak di uji lapangan dikarenakan sudah memenuhi kriteria.

Adapun karakteristik anak SD pada umumnya adalah sangat menyenangi visual yang menarik dan interaktif, suka bermain, serta senang merasakan ataupun melakukan sesuatu secara langsung (Sumarsono et al., 2019; Windiani & Suniasih, 2022). Oleh sebab itu, kemenarikan media pembelajaran akan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sebagai alat bantu stimulus pembelajaran yang membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Saputra & Manuaba, 2021; Sartika et al., 2020). Video animasi interaktif yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik. Siswa SD umumnya cenderung cepat jenuh pada saat mengikuti pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi saat belajar sehingga dengan adanya media video animasi interaktif yang sesuai karakteristik siswa, maka video ini mampu meningkatkan semangat siswa pada saat mengikuti pembelajaran (Insiyah & Rukmana, 2022; Puspitasari, 2020; Widiya & Reinita, 2023). Dalam merancang media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa syarat seperti media dibuat sederhana mungkin, mudah dipahami, menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Ariawan et al., 2023; Rusmana & Kurniawarsih, 2020). Video animasi dapat menyampaikan suatu konsep yang rumit, dan menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan merangsang pemikiran siswa, dapat menyajikan pesan yang lebih baik dibanding dengan media lain, serta dapat digunakan untuk menyediakan pembelajaran secara maya (Atmaja, 2019; Manurung, 2020).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang dirumuskan di awal, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas rendah yaitu kelas III SD. Media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif yang dihasilkan memenuhi peran utama media pembelajaran, yaitu sebagai alat yang memediasi tersampainya informasi atau pesan tertentu kepada siswa. Sebagaimana tujuan penggunaan media pembelajaran yang dijelaskan (Susantini &

Kristiantari, 2021), penggunaan video animasi interaktif ini dilakukan untuk memaksimalkan potensi siswa dalam *speaking*. Hal ini karena media pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk bersentuhan dengan lingkungan atau miniatur lingkungan yang berhubungan dengan subjek yang dipelajarinya. Media audiovisual tersebut telah memenuhi beberapa fungsi media pembelajaran yaitu menghadirkan peristiwa atau benda yang tidak dapat dijangkau karena adanya jarak dan risiko (Fatmawati, 2021).

Pengajaran bahasa Inggris yang terintegrasi membutuhkan bentuk interaktif pembelajaran antara guru dan siswa untuk memastikan penguasaan keterampilan baik lisan dan tertulis. Para siswa belajar dengan antusias sekali, serta siswa juga aktif untuk bertanya jawab. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Harefa & La'ia, 2021; Inayah, 2023) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa untuk mempunyai rasa motivasi untuk belajar, dengan adanya video siswa lebih senang dan mudah untuk memahami materi. Siswa yang tadinya kurang memperhatikan atau pasif saat proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran video animasi menjadi sangat termotivasi, mengerti, dan memahami isi dari materi.

Penelitian tentang “Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD” memiliki beberapa keterbatasan, *Pertama*, keterbatasan sampel bisa menjadi isu, di mana jumlah siswa yang diteliti mungkin tidak cukup representatif untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Selain itu, variasi kemampuan teknologi di antara siswa dan guru bisa mempengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran ini. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi atau internet di rumah, yang dapat menghambat proses belajar mereka. Di sisi lain, keterampilan dan pengetahuan guru tentang teknologi juga bisa menjadi penghalang, jika mereka kurang familiar atau nyaman menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Metodologi penelitian juga mungkin memiliki keterbatasan, seperti desain penelitian yang tidak memungkinkan pengukuran jangka panjang dari dampak penggunaan video animasi interaktif ini. Selain itu, faktor lingkungan kelas dan kurikulum yang ada bisa mempengaruhi hasil penelitian, di mana tidak semua konten dalam video animasi tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku atau kondisi nyata di kelas.

4. Simpulan dan Saran

Media pembelajaran ICT berbasis video animasi berhasil dikembangkan dengan penelitian *Research and Development* (R & D) model pengembangan Borg & Gall. Berdasarkan hasil perhitungan dari ahli materi keseluruhan mencapai 93,33%, hasil penilaian dari ahli desain/media keseluruhan mencapai 88%, hasil penilaian dari ahli media komunikasi pembelajaran keseluruhan mencapai 95%, hasil penilaian dari pengguna media keseluruhan mencapai 90%. Dari validasi dan skor penilaian para ahli dan pengguna secara keseluruhan dikategorikan sangat valid

sehingga media pembelajaran ICT berbasis video animasi interaktif yang telah peneliti kembangkan, sudah memenuhi kriteria layak dan tervalidasi oleh ahli. Sehingga tidak perlu melaksanakan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Yang mana hal tersebut berarti bahwa produk (media pembelajaran yang dikembangkan) sudah layak di uji lapangan dikarenakan sudah memenuhi kriteria.

Terdapat beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai “Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD”. Pertama, peneliti disarankan untuk memperluas sampel penelitian agar lebih representatif, termasuk melibatkan sekolah-sekolah dari berbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan internet, mungkin dengan cara berkolaborasi dengan pihak sekolah atau komunitas setempat untuk menyediakan fasilitas tersebut. Peneliti juga sebaiknya mengembangkan pelatihan bagi guru agar mereka lebih kompeten dan percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran ini. Metodologi penelitian bisa diperbaiki dengan merancang studi jangka panjang untuk melihat dampak penggunaan media ini secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Selain itu, peneliti harus mempertimbangkan penyesuaian konten video animasi agar lebih selaras dengan kurikulum dan konteks belajar siswa. Terakhir, evaluasi yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media pembelajaran ini terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa, seperti keterlibatan, motivasi, dan pencapaian akademik, juga penting untuk dilakukan

5. Kontribusi Penulis

Penulis pertama menyusun konsep, mendesain dan membuat pengembangan media ICT berbasis video animasi interaktif serta melakukan validasi terhadap media yang sudah dibuat sampai uji coba berdasarkan bimbingan penulis kedua

6. Daftar Pustaka

- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie Pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3). <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <http://dx.doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>

- Astutiningtyas, R., & Yanuartuti, S. (2020). Relokasi pembelajaran seni dalam bentuk daring online untuk meningkatkan kreativitas selama pandemi covid-19. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 138–145. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1182>
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>
- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 6(1), 85–94. <https://doi.org/10.33558/piksel.v6i1.1403>
- Diartha, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran bahasa inggris usia sekolah dasar di masa pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327–338. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hermawan, Y. D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Eksistensi Pendidik di Era Digital. *Quality*, 8(2), 303–318. <http://dx.doi.org/10.21043/quality.v8i2.8182>
- Inayah, I. S. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2923–2936. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10049>
- Insiyah, L. W., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Plotagon Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14000>

- Kurniawan, A. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran di SMP Negeri 5 Ponorogo, Jawa Timur. *Jurnal Teknodik*, 55–64. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.369>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 170–180. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>
- Muslih, Y. N. (2022). Layanan Konsultasi Melalui Parental Mediation untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 169–192. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.4689>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Puspitasari, N. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan masa pandemi covid 19 pada guru SD Negeri Dukuhwaru 01. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(2).
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran: Kearah pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Jurnal Teknodik*, 73–87. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.690>
- Rodiya, Y., Nugroho, W., & Kardipah, S. (2022). Pemanfaatan Dan Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 102–118. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v10i1.6214>
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32843>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). 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>

- Sumarsono, A., Anisah, A., & Iswahyuni, I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1–11. <http://dx.doi.org/10.21831/jpji.v15i1.24051>
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video pembelajaran berbasis problem solving terintegrasi chanel youtube: pengembangan pada materi cahaya kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282. <http://dx.doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3602>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572>
- Widiya, W., & Reinita, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sdn Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 108–117. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.282>
- Windiani, P. A., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Sistem Pernapasan Hewan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 341–353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.45354>