

Pengembangan Media Video Interaktif Berbantuan Papan Pintar Kain Flanel Pada Materi Kosakata Untuk Siswa Sekolah Dasar

Krisidyawanti^{a,1*}, Denna Delawanti Chrisyarani^{a,2}, Dwi Agus Setiawan^{a,3}, Teguh Sulistyono^{a,4}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ krisdiya49@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 28 Desember 2024;

Revised: 13 Januari 2024;

Accepted: 25 Januari 2024.

Kata-kata kunci:

Video Interaktif;

Kosakata;

Media Pembelajaran;

Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan media video interaktif berbantuan papinkaf untuk materi kosa kata bagi siswa kelas 2 SD Negeri di Kabupaten Malang. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dengan subjek uji coba terdiri dari guru dan siswa kelas 2. Instrumen penelitian mencakup angket, observasi, dan wawancara, sementara teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media ini dinyatakan layak, dengan validasi ahli media mencapai 90,9%, ahli materi 95,8%, dan ahli bahasa 90,6%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Media ini juga dinyatakan praktis, dengan penilaian dari guru sebesar 89,9% dan siswa 90,3%, menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran kosa kata. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media video interaktif berbantuan papinkaf dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam terkait dampak jangka panjang penggunaan media interaktif dalam pendidikan.

Keywords:

Interactive Video;

Vocabulary;

Learning Media;

Elementary School.

ABSTRACT

Development of Interactive Video Media Assisted by Smart Flannel Board for Vocabulary Learning in Elementary School Students. This study aims to describe the development process, feasibility, and practicality of interactive video media assisted by Papinkaf for vocabulary learning for second-grade students at an elementary school in Malang Regency. The development model used is ADDIE, with trial subjects consisting of second-grade teachers and students. Research instruments include questionnaires, observations, and interviews, while the data analysis techniques applied are both quantitative and qualitative. The results of the study indicate that the media product is deemed feasible, with media expert validation reaching 90.9%, material expert validation at 95.8%, and language expert validation at 90.6%, all categorized as highly feasible. The media is also considered practical, with evaluations from teachers at 89.9% and from students at 90.3%, indicating that the media is effective for vocabulary learning. Furthermore, the study identifies that the use of interactive video media assisted by Papinkaf can increase students' learning motivation. This development is expected to contribute significantly to improving the quality of elementary school education. The findings of this study also open opportunities for further research on the long-term impact of using interactive media in education.

Copyright © 2024 (Krisidyawanti, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Krisidyawanti, K., Chrisyarani, D. D., Setiawan, D. A., & Sulistyono, T. (2024). Pengembangan Media Video Interaktif Berbantuan Papan Pintar Kain Flanel Pada Materi Kosakata Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/paidea.v4i1.2413>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Perkembangan dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Tuntutan pendidikan di era revolusi industri 4.0 mengharuskan pendidik atau guru untuk mampu menggunakan teknologi dan media informasi serta bekerja dan bertahan dengan keterampilan hidup (*life skills*) (Jemani & Zamroni, 2020). Kehidupan manusia saat ini berkembang pesat berkat teknologi informasi dan komunikasi (Setiawan, 2018). Perkembangan teknologi dan informasi ini memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan (Dewi dkk, 2023). Di bidang pendidikan, perkembangan teknologi memberikan banyak pengaruh pada pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran (Maritsa dkk, 2021). Oleh karena itu, dalam menyiapkan lulusan yang berkualitas, mampu bersaing secara global, dan menguasai teknologi dalam dunia pendidikan, seorang guru harus mampu menguasai perkembangan teknologi dan informasi sebagai penunjang pembelajaran (Hadayani et al., 2020). Dengan demikian, dalam era 4.0, guru harus memanfaatkan teknologi untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Suryadi, 2015). Peran teknologi informasi dalam aktivitas manusia saat ini sangat besar, di mana teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi berbagai sektor kehidupan dan memberikan kontribusi besar terhadap perubahan-perubahan mendasar dalam struktur operasi dan pendidikan (Suryadi, 2019). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai teknologi sebagai penunjang pembelajaran menjadi sangat penting (Magdalena dkk, 2021). Perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk belajar (Husna et al., 2021). Dalam perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi aspek fundamental (Putri dkk, 2022). Pemanfaatan teknologi ini merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Solviana, 2020).

Media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Anggraeni et al., 2021). Media pembelajaran berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menjadi tolok ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang dapat dengan mudah diterima oleh siswa (Sari dkk, 2023). Penggunaan media pembelajaran juga sangat berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga menjadi solusi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif (Anggita, 2020). Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran, yang memiliki peran dan fungsi krusial (Rahmawati dkk, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video interaktif sebagai perantara yang efektif antara guru dan siswa dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Media video interaktif merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran (Indartiwi dkk, 2020). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video interaktif (Setyoningtyas & Ghofur, 2021). Video interaktif adalah media yang mengkombinasikan gerakan, teks, gambar, dan grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan penggunaannya (Rahmawati & Amal, 2021). Video interaktif ini dirancang agar praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, disajikan melalui audio-visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan narasi dalam Bahasa Indonesia yang mudah dipahami (Biassari & Putri, 2021). Dengan demikian, media video interaktif ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Media ini membantu siswa dalam memahami materi pelajaran di kelas dengan lebih mudah dan menarik. Kehadiran media pembelajaran berbasis video interaktif memungkinkan siswa untuk lebih menyimak, memahami, dan tertarik dengan metode penyampaian materi yang inovatif (Yusuf dkk, 2022). Karakteristik utama dari media video interaktif ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa serta sifatnya yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media ini dirancang khusus untuk digunakan pada materi kosakata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media video interaktif yang akan dikembangkan mengandung informasi tentang materi kosakata yang dikemas dalam bentuk video interaktif dengan tampilan animasi bergerak. Penggunaan media ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar membaca dan menulis. Hal ini penting karena pada dasarnya, siswa kelas bawah, terutama siswa kelas 2, dituntut untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis sebagai bekal penting bagi jenjang pendidikan selanjutnya, serta untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Siswa di tingkat awal pendidikan dasar diharapkan dapat menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, serta mendapatkan pengalaman belajar yang langsung dan bermakna dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Video interaktif ini juga dilengkapi dengan papan pintar kain flanel, di mana kedua media pembelajaran ini saling mendukung untuk menunjang pembelajaran siswa dan meningkatkan kemampuan membaca serta menulis mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodel Research and Development dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Model ADDIE adalah pengembangan yang mengembangkan sebuah produk. Produk yang dihasilkan berupa video interaktif yang berbantuan dengan Papan Pintar Kain Flanel (papinkaf). Model ADDIE tergolong model pengembangan yang mudah diimplementasikan secara sistematis serta mudah dipahami. Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan melalui tahap validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, setelah dinyatakan hasil uji dikatakan valid maka peneliti melakukan uji coba lapangan terbatas. Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini diimplementasikan pada Tahun ajaran 2022-2023 semester genap. Penelitian ini di implementasikan di kelas 2 SD Negeri Kabupaten Malang. Subjek yang digunakan yaitu guru dan siswa kelas 2 SD Negeri Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video interaktif berbantuan papan pintar kain flannel (papinkaf). Penelitian ini menghasilkan produk untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata. Media video interaktif berbantuan papan pintar kain flanel (papinkaf) yang telah dikembangkan menggunakan penelitian pengembangan ADDIE yang hanya melalui 4 tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi). Media dinyatakan layak dan praktis karena media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, serta memiliki tampilan media yang menarik dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata sehingga siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan belajar membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh nilai kelayakan yang dibagikan validator meliputi, hasil validasi dari ahli media memperoleh rata-rata 86% dengan kategori "Sangat Layak". Media telah memenuhi unsur tampilan yang menarik dari segi gambar, warna, jenis animasi yang menarik, kelengkapan bahasa yang digunakan dalam teks cerita, teks cerita pada materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami, serta video berkualitas HD agar siswa dapat mudah memahami isi materi yang ada di dalam video tersebut. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 91,6% dengan kategori "Sangat Layak". Materi dalam pembelajaran menjadi hal yang pokok atau hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya materi dalam kegiatan pembelajaran siswa dan guru saling berinteraksi. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 90,6% dengan kategori "Sangat Layak". Dalam hal ini

bahasa yang digunakan dalam media video interaktif mudah dipahami oleh siswa serta sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa terutama pada siswa kelas rendah.

Hasil kelengkapan oleh guru memperoleh skor rata-rata 89,9% yang dikategorikan "Sangat Praktis". Hal ini dikarenakan dari hasil penilaian oleh guru, pada segi bahasa media mudah memahami kalimat yang ada di dalam teks cerita, menggunakan bahasa yang komunikatif, penulisan kalimat sesuai dengan EYD. Hasil penilaian angket kepraktisan siswa memperoleh skor rata-rata 90,3% dikategorikan "Sangat Praktis" karena penyajian teks cerita pada media terlihat jelas, tampilan media terlihat menarik, dan suara terdengar dengan jelas (Fitriana, Yuan; Setiawan, Dwi Agus; Chrisyarani, 2024). Dari segi bahasa, kalimat teks cerita mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang komunikatif (Cairns et al., 2019). Berdasarkan penilaian kepraktisan siswa terhadap media video interaktif berbantuan papan pintar kain flanel (papinkaf) perolehan nilai rata-rata yang cukup tinggi pada aspek kemenarikan tampilan media. Siswa menilai bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti cukup menarik dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Media video interaktif berbantuan papan pintar kain flanel (papinkaf) yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan praktis berdasarkan hasil penilaian validasi oleh validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan kepraktisan oleh praktisi (guru dan siswa) karena media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, serta memiliki tampilan media yang menarik dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata sehingga siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan belajar membaca dan menulis.

Referensi

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, El. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Lelksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Melalui Hurluf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Educational Development*, 9(4), 426-432.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021, December). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 62-74).
- Cairns, P., Power, C., Barlet, M., & Haynes, G. (2019). Future design of accessibility in games: A design vocabulary. *International Journal of Human Computer Studies*, 131(June), 64-71. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.06.010>
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., & Naufal, A. M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 9725-9734.
- Fitriana, W., & Handayani, D. El. (2017). Pengembangan Papan Flanel Tema Pekerjaan Kelas III Sekolah Dasar. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 106-114. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v11i2.843>
- Handayani, D. O., Dellinah, & Nurlina. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999-1015.
- Hulsna, A. N., Yulliani, D., Rachmawati, T., Anggraini, D. El., Anwar, R., & Ultomo, R. (2021). Program Literasi Digital untuk Pengembangan Pembelajaran Berbasis Inklusi Sosial di Desa Selayul, Muallim, Magelang. *Community Empowerment*, 6(2), 156-166. <https://doi.org/10.31603/ce.4259>

-
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31.
- Jemani, A., & Zamroni, M. A. (2020). Tantangan Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 126-140.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Putri, M., Lestari, R. D., Matondang, S., & Sunardi, N. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Islam di Era Remaja Milenial. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 49-55.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114-14120.
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29-38.
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438-449.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521-1533.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Sulryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9-19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*, 3(3), 133-143.
- Yusuf, A. Z. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 615-624.
-