

Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Dubbing Video Animasi

Solichin

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia

Corresponding Author:  solichinsolih@gmail.com

ABSTRACT

The article developed innovative and effective Indonesian Language learning media at MI Nurul Falah Kemiri Kaloran. This research was motivated by the need to increase motivation and learning outcomes of MI Nurul Falah Kemiri Kaloran students especially in Indonesian Language subject capability speak of Indonesian Language correctly. This research model was ADDIE model, which is a type of R&D development research. The needs analysis was done to find out the needs of developing Indonesian Language learning media through dubbing animation videos, while the product design is designed using Plotagon software. Development or Development that is developing integrated dubbing animation videos and media products. The number of research subjects was 40 students. Data analysis used quantitative description techniques. The results showed that the development of dubbing animation videos media was effectively used as an alternative medium to convey learning in the Indonesian speak. This learning media was declared feasible based on the feasibility test according to media experts with a total percentage of 87.50%, material experts with a percentage of 90.00%. This learning media is stated to be very valid, indicated by an average of 3.58. Effective based on effectiveness testing with small group test results with a total percentage of 92% and large group trials with a total percentage of 90%. The results of the application of the media illustrate the effectiveness of high-value media with an average grade score up 45% from 60.5 to 87.5. The completeness value increased from 45% to 100%.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

January 15, 2022

Revised

March 17, 2022

Accepted

April 07, 2022

Keywords: *Dubbing Video Animation, Developing Learning Media, Media Dubbing Video*

How to cite

Solichin, S., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Dubbing Video Animasi. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1). 184-198.

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

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

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan hal utama bagi siswa agar mampu mengkomunikasikan apa yang dipikirkan atau diinginkan (Nawawi & Hadari, 1992) sehingga orang lain mengetahui maksud atau keinginan siswa tersebut (H Nashihin, 2019). Kemampuan bicara yang baik juga mendorong siswa mudah bergaul, berinteraksi dengan orang lain (Almara et al., 2016). Agama Islam juga mengajarkan umatnya untuk senantiasa berbicara yang baik. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW yang artinya “Barangsiapa yang percaya (beriman) kepada Allah dan Hari Kiamat maka hendaklah ia berkata yang baik atau sebaiknya ia diam”.

Berbicara menggunakan Bahasa Indonesia harus diajarkan pada anak didik mulai dari tingkat rendah sampai tinggi dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan fungsi bahasa sebagai wahana berfikir dan berkomunikasi (Lizawati, 2017) untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional dan sosial (Sihabuddin, n.d.). Bahasa sangat fungsional dalam kehidupan manusia (Khansa, 2016) yang berguna sebagai alat komunikasi dan alat berpikir paling efektif.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara khusus (Sihabuddin, n.d.) adalah (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. (2) bangga dan menghargai penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. (3) menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan sesuai tujuan. (4) bahasa Indonesia digunakan untuk peningkatan kemampuan kecerdasan pikir, serta kematangan sosial dan emosi. (5) pemanfaatan karya sastra guna menambah wawasan, kemampuan berbahasa. (6) bangga dengan budaya khasanah sastra Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia memuat empat aspek berbahasa (Rafidhah Hanum, 2016) yang harus dikuasai yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut memiliki keterkaitan hubungan antara satu dengan yang lain. Upaya meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan Bahasa Indonesia yang benar, guru dituntut kreatif dan inovatif (Karo-Karo & Rohani, 2018) dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah guru (Dr. Muhammad Hasan, n.d.) dalam mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Husna Nashihin et al., 2021). Media pembelajaran umumnya berupa gambar, benda-benda lain (Susanti, 2021) yang mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa (Husna Nashihin, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Media berupa video sangat efektif guna membantu proses pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018). Video kaya akan informasi dan tuntas (Hanafi, 2017) karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung yang menyajikan gambar bergerak dan bersuara. Video animasi mampu mendeskripsikan materi dengan efektif untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Hasil wawancara dengan guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Falah Kemiri Kaloran Temanggung, yang bernama ibu Tri Andriyani, S. Pd. I pada tanggal 22 Desember 2019, menuturkan : "media pembelajaran yang digunakan di madrasah selama ini hanya menggunakan buku siswa dan metode demonstrasi atau percakapan biasa di depan kelas, sehingga hasil peserta didik belum maksimal. Hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan, dengan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (Sugiyono, 2013). Research and Development merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengajukan penelitian di MI Nurul Falah Kemiri Kaloran Temanggung dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Dubbing Video Animasi". Alasan Peneliti memilih MI tersebut dengan pertimbangan bahwa MI Nurul Falah Kemiri Kaloran merupakan salah satu MI maju di Kecamatan Kaloran salah satunya dibuktikan dengan animo masyarakat yang tinggi untuk menyekolahkan anaknya di sana . Juga telah memiliki sarana teknologi informasi dan komunikasi yang

memadahi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yaitu metode penelitian yang menekankan pada hasil produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut, adapun prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE(Nasrudin, 2019), merupakan suatu model yang mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yaitu metode penelitian yang menekankan pada hasil produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut, adapun prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE(Zulkifli et al., 2018), merupakan suatu model yang mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Langkah-langkah pengembangan model ADDIE meliputi analisis yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebelum melakukan penelitian dengan cara studi pustaka dan studi lapangan, desain yang dikembangkan adalah pengembangan metode pembelajaran berbasis Multimedia, development atau pengembangan produk bahan ajar meliputi langkah-langkah (1) mengembangkan bahan ajar (2) pembimbingan dengan validator (3) validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi, implementation atau penerapan pengembangan bahan ajar dilakukan pada siswa kelas V di MI Nurul Falah Kemiri Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung, dan evaluasi diperlukan untuk mengetahui dan mengukur apakah media pembelajaran dubbing video animasi dapat dilaksanakan dengan efektif. Tujuan dari evaluasi ini untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu : uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui dubbing video animasi.

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan dengan cara studi pendahuluan dan menganalisa hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan modul dengan melaksanakan observasi dokumen kurikulum, observasi pembelajaran dan wawancara(Prof. H. M. Sukardi, 2021) terhadap guru dan kepala madrasah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelas V ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru dan metode pembelajaran masih kurang melibatkan peserta didik untuk berperan aktif.

Hasil wawancara dengan ibu Prihati, S, Pd. I selaku Kepala MI Nurul Falah Kemiri Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung pada tanggal 2 Februari 2020, mengatakan bahwa MI Nurul Falah Kemiri merupakan salah satu MI maju. Hal ini dibuktikan salah satunya dengan jumlah siswa yang banyak yaitu 250 siswa juga dibuktikan dengan perolehan prestasi akademik maupun non akademik seperti perolehan hasil UAMBN peringkat 1 se Kecamatan Kaloran, tergiat 1 Pesta Siaga dan Jambore Penggalang SD/MI se Kecamatan Kaloran.

Kepala Madrasah juga menyampaikan bahwa media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia masih minim terutama yang berbasis komputer sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Kepala Madrasah berharap adanya

pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang efektif namun berbiaya murah dan mudah dalam pengoperasiannya.

Hasil wawancara pada tanggal 2 Februari 2020 dengan ibu Tri Andriyani, S. Pd. I selaku guru kelas V di MI Nurul Falah Kemiri mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama aspek kemampuan berbicara masih merasa kesulitan saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Beliau mengakui bahwa saat mengajar hanya menggunakan buku pegangan guru dan Lembar Kerja Siswa dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis komputer. Ibu Tri Andriyani juga mengungkapkan bahwa di kelas V MI Nurul Falah Kemiri masih terdapat 10 siswa dari 20 siswa yang belum lancar berbicara menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar sehingga beliau sangat berharap adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V MI Nurul Falah Kemiri yang ditunjuk oleh guru kelas sejumlah 5 siswa yaitu Beny Purnama Bakti, Mujibatul Khalim, Bayu Setiawan, Diky Irmansyah, dan Novita Cahyasari, mengatakan bahwa mereka merasa bosan saat mengikuti pelajaran karena hanya mendengarkan guru berceramah dan praktek percakapan hanya maju di depan kelas dengan membaca buku. Mereka menyatakan senang ketika peneliti menawarkan media pembelajaran yang berbentuk video animasi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di perpustakaan MI Nurul Falah Kemiri menunjukkan bahwa sebenarnya alat peraga yang dimiliki cukup lengkap, seperti : globe, torso tulang, torso organ tubuh, gambar-gambar organ tubuh, peta, (Hanafi, 2017) dan KIT IPA. Namun peneliti tidak menemukan media pembelajaran yang mendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan permasalahan dalam kegiatan KBM diantaranya media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih minim terutama yang berbasis IT, guru kesulitan menyampaikan materi terutama pada aspek kemampuan berbicara, serta siswa yang cenderung pasif (Sagala, 2014) perlu segera dicari solusinya. Salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Susanti, 2021). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya dan mampu mendukung proses kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Berdasarkan temuan diatas, untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran dipandang perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis IT dalam bentuk dubbing animasi guna meningkatkan kemampuan siswa berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bentuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui dubbing video animasi.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap analisis kurikulum dan analisis teknologi.

a. Analisis Kurikulum

MI Nurul Falah Kemiri telah menerapkan Kurikulum 2013. Materi yang dipilih adalah pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek berbicara. Berikut adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terpilih untuk pengembangan media pembelajaran ini :

- 1) Kompetensi Inti
 - a) Menerima, menjalankan, dan menghargai agama yang dianutnya;
 - b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga;
 - c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain; dan
 - d) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Kompetensi Dasar
 3. 1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.
 4. 1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulisan dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

b. Analisis Teknologi

Video animasi dibuat menggunakan *software* Plotagon versi gratis (Hanafi, 2017) yang bisa diakses di internet. Media pembelajaran dalam bentuk *dubbing* video animasi ini telah memenuhi empat aspek (Almara et al., 2016) sebagai media pembelajaran, yaitu : a) *Bahan*, dalam penerapannya media pembelajaran ini memenuhi aspek bahan berupa *softcopy* video animasi. b) *Alat*, media ini menggunakan alat berupa *smartphone* atau computer sebagai alat untuk memproses media pembelajaran. c) *Teknik*, prosedur rutin yang digunakan pada media ini dilakukan dengan metode unjuk kerja atau bermain peran. d) *Lingkungan*, lokasi siswa belajar menggunakan media ini sangat mungkin dilakukan di luar ruangan maupun dalam ruangan.

Pembelajaran menggunakan media video *dubbing* animasi (Susanti, 2021) berpengaruh positif pada peningkatan kemampuan siswa berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, juga dapat meningkatkan kecakapan siswa dalam bermain peran.

2. Tahap Perancangan Desain (Design)

Kerangka pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa *dubbing* video animasi. Tahapan-tahapan (Karo-Karo & Rohani, 2018) yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran, antara lain :

a. Membuat Desain Media

Langkah awal perancangan media dengan membuat *storyboard* atau kerangka cerita. Kerangka cerita terdiri dari 3 seri yaitu : seri " Memelihara Kelinci ", seri " Piala Gerabah ", dan seri " Kebersihan Kelas ". Tiap-tiap seri memuat (a) Tujuan Pembelajaran, KI, dan KD (b) Video Animasi bersuara (c) *Dubbing* Video Animasi.

b. Tampilan Media

Tampilan media berupa video animasi yang dibuat menggunakan *software* Plotagon . Video animasi selanjutnya diolah sedemikian rupa menggunakan *software* pengolah video/*videopad*.

c. Mengumpulkan Referensi

Sumber bahan atau referensi yang digunakan dalam pengembangan media diambil dari sumber yang relevan dan terpercaya. Berikut daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Sumber Referensi

No	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun Terbit
1	Tema 1 Buku Guru Organ Gerak Hewan dan Manusia	Maryanto	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	2017
2	Tema 1 Buku Siswa Organ Gerak Hewan dan Manusia (edisi revisi 2017)	Maryanto	Balitbang, Kemdikbud	2017
3	Bahasaku, Bahasa Indonesia 5	A. Subarwati, V. Wangun	Pusat Perbukuan, Depdiknas	2009
4	Buku Pendamping Tematik Terpadu Bahasa Indonesia	A. Indradi	Erlangga	2013

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan *Dubbing* Video Animasi

Tahap ini adalah menerapkan kerangka cerita ke dalam bentuk video animasi yang dibuat menggunakan *software*Plotagon. Berikut adalah tampilan masing-masing seri :

1) Seri 1 : Memelihara Kelinci

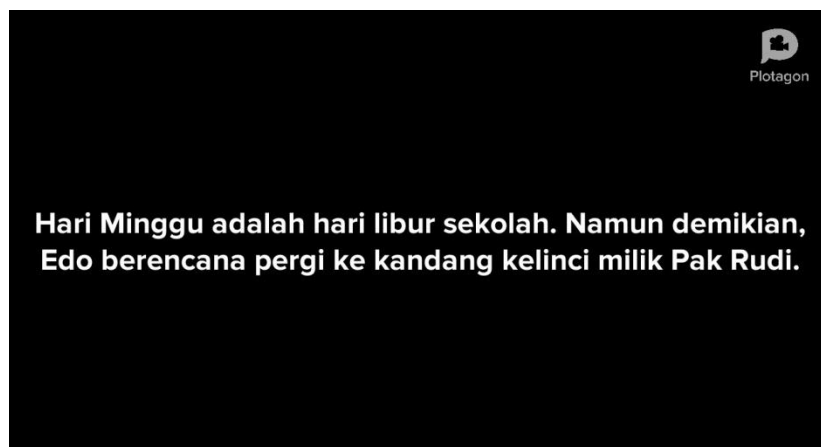
a) Judul





Gambar Tampilan K. I dan K. D

b) Prolog



Gambar Tampilan Prolog 1

c) Video Animasi



Gambar Tampilan Video Animasi 1

2) Tampilan Seri 2 : Piala Gerabah

a) Judul

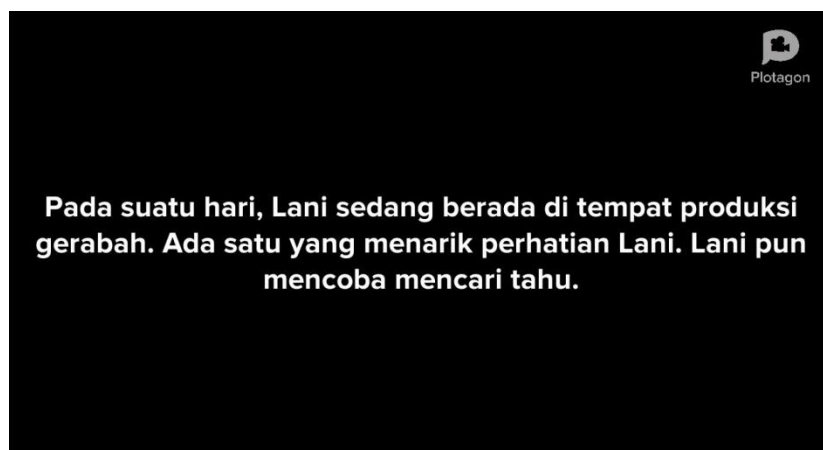


Gambar Tampilan Judul 2

b) K. I dan K. D



c)



d)

e) Video Animasi 2



Gambar Tampilan Video Animasi

- 3) Tampilan Seri 3 : Kebersihan Kelas
a) Judul

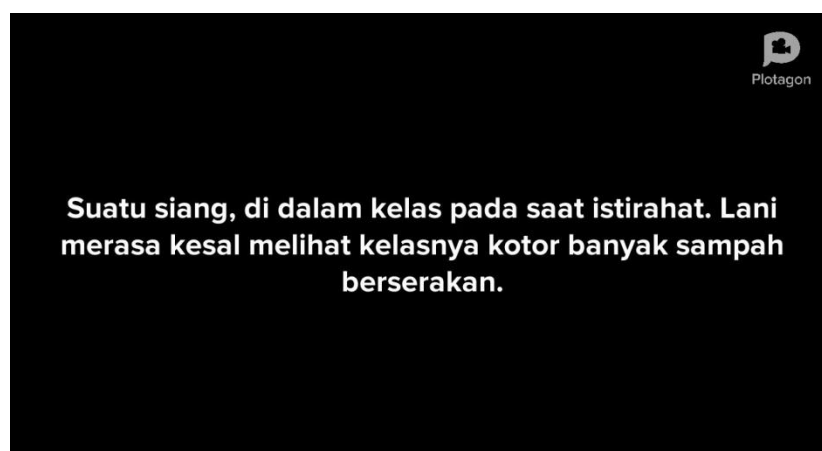


b,



Gambar Tampilan K. I dan K. D 3

- c) Prolog



Gambar Tampilan prolog 3

d) Video Animasi 3



b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Sebelum media diuji cobakan harus divalidasi (Iskandarwassid 2013: 241) terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media (Umi Wuryanti 2016: 56). Berikut adalah daftar ahli materi dan ahli media sebagai validator media pembelajaran :

Daftar Validator Ahli Media dan Materi

No	Nama	Jabatan
Ahli Media		
1.	Dian Asmara Jati, S.Kom., M. Kom.	Dosen Informatika Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Sains Qur'an Wonosobo
Ahli Materi		
1.	Miftakhul Hadi, M.Pd	Ketua Kelompok Kerja Pengawas dan Pembina Guru Inti pada Kementerian Agama Kabupaten Temanggung

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut :

Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Aspek yang dievaluasi	Skor Indikator	Skor yang diharapkan	Kelayakan %
1	Animasi dan Suara	11	12	91,67 %
2	Tampilan media	24	28	85,71 %
3	Penyajian media	21	24	87,50 %
4	Kejelasan kata dan Bahasa	14	16	87,50 %
Jumlah		70	80	87,50 %

Skor penilaian kelayakan oleh ahli media yang lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Tujuan pembelajaran	16	16	100,00 %
2	Materi pembelajaran	14	16	87,50 %
3	Penyajian Pembelajaran	24	28	85,71 %
Jumlah		54	60	90,00 %

c. Revisi Produk

Media yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi masih terdapat beberapa kekurangan sehingga memerlukan perbaikan. Berikut hasil evaluasi dan saran dari validator :

- 1) Revisi Ahli Materi
 - a) Pencantuman nama peneliti pada judul;
 - b) Perbaikan kosa kata pada teks percakapan; dan
 - c) Perlu ditambahkan Hasil yang diharapkan setelah K.D.
- 2) Revisi Ahli Media
 - a) Perlu ditambah musik *background* pada saat siswa *mendubbing*;
 - b) Durasi pada judul perlu ditambah;
 - c) Penghapusan suara efek; dan
 - d) Penghapusan tulisan Plotagon, Youtube, dan lain-lain pada akhir video.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Media pembelajaran yang sudah divalidasi dan direvisi selanjutnya siap untuk diuji cobakan. Media diterapkan pada siswa kelas V MI Nurul Falah Kemiri yang berjumlah 20 siswa. Penerapan media pembelajaran dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Data hasil *posttest* peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran menunjukkan sebanyak 18 dari 20 siswa atau sekitar 90% menunjukkan ketuntasan belajar.

Analisis dari angket tanggapan guru terhadap kelayakan media pendidikan *dubbing* video animasi diperoleh data sebagai berikut :

Hasil Tanggapan Guru

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Desain Teknis	90	100	90%
2	Komunikasi	56	60	93%
3	Efek Strategi Pembelajaran	37	40	93%
Jumlah		183	200	276%
Rata-rata kelayakan				92%

Analisis tanggapan siswa terhadap media pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

Hasil Tanggapan Peserta Didik				
No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Desain Teknis	540	600	90%
2	Komunikasi	314	360	87%
3	Efek Strategi Pembelajaran	225	240	94%
Jumlah		1079	1200	271%
Rata-rata kelayakan				90%

Efektivitas hasil pengembangan media dalam bentuk dubbing video animasi.

Efektivitas media pembelajaran diperoleh dari data *Pretest* dan *Posttest* (Ismawati 2016: 613). *Pretest* dilakukan untuk mengukur tingkat ketuntasan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur ketuntasan siswa setelah diterapkannya media pembelajaran. Hasil efektivitas peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui perbandingan *pretest* dan *posttest*.

Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Siswa	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1.	A1	50	80	meningkat
2.	A2	50	90	meningkat
3.	A3	50	100	meningkat
4.	A4	70	80	meningkat
5.	A5	50	80	meningkat
6.	A6	90	100	meningkat
7.	A7	80	100	meningkat
8.	A8	50	100	meningkat
9.	A9	40	70	meningkat
10.	A10	70	80	meningkat
11.	A11	50	90	meningkat
12.	A12	50	80	meningkat
13.	A13	70	90	meningkat
14.	A14	40	80	meningkat
15.	A15	40	80	meningkat
16.	A16	70	100	meningkat
17.	A17	50	80	meningkat
18.	A18	50	80	meningkat
19.	A19	80	90	meningkat
20.	A20	70	90	meningkat
Jumlah		1170	1740	
Rata-rata		58,5	87	

Hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V selanjutnya dianalisis menggunakan *paired samples t test* menggunakan aplikasi SPSS 21. 0 (Isran Rasyid 2018: 56) dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.904	20	.049
Posttest	.826	20	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Uji-t melalui SPSS (*Paired Samples Statistics*) T-Test

Paired Samples Statistics

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std.Deviation</i>	<i>Std.error Mean</i>
Pair 1				
Sebelum	58.5000	20	1.79171	4.00657
sesudah	87.0000	20	9.98683	2.23312

Paired Samples Correlations

	<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig</i>
Pair 1 sebelum & sesudah	20	.826	.000

Setelah melakukan analisis menggunakan SPSS selanjutnya dapat disimpulkan bahwa Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka artinya H0 diterima dan H1 ditolak. Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *dubbing* video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar.

evene Statistic	df1	df2	Sig.
2.235	4	14	.117

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1263.333	5	252.667	1.352	.300
Within Groups	2616.667	14	186.905		
Total	3880.000	19			

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi adalah 0,117 Yang berarti nilai signifikansi $>0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogeny.

a. Uji T Test

Uji-t atau t-test juga bisa dihitung dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS 20.0 for windows. Adapun hasil uji t-test dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS 20.0 for windows disajikan pada tabel berikut:

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Kelas sebelum - Kelas sesudah	-17.750	13.90522	3.10930	-24.25785	11.24215	5.709	19	.000

Berdasarkan di atas nilai signifikansi thitung = 5,709 dengan Sig. (2-tailed) 0,000. Sebelum melihat tabel nilai-nilai t, terlebih dahulu harus dengan db = N - 2. Karena jumlah sampel yang diteliti sebanyak 20 siswa, maka db = 20 - 2 = 18. Nilai db = 18 pada taraf signifikansi 5% diperoleh t-tabel = 0.68836. Karena thitung $>$ ttabel atau 5,709 $>$ 0.68836 dan Sig.(2-tailed) = 0,000 $<$ 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jadi dapat disimpulkan "ada efektifitas penggunaan media proshow terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Kutoanyar Kedu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, pertama, pengembangan media pembelajaran dubbing video animasi dibutuhkan oleh guru dan siswa kelas V MI Nurul Falah Kemiri Kaloran Temanggung sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, dan memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Kedua, penelitian ini berhasil mengembangkan produk media pembelajaran dubbing video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk akhir media pembelajaran dubbing video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masuk dalam kategori sangat valid. Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran dubbing video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas V MI Nurul Falah Kemiri Kaloran Temanggung tahun pelajaran 2019/2020 secara efektif.

REFERENSI

Almara, H., Amer, E. F., & Sulieman, A. (2016). The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education. *International Journal of Advanced Research*, January.

- Dr. Muhammad Hasan, (n.d.). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group. <https://books.google.co.id/books?id=IRQxEAAAQBAJ>
- Hanafi. (2017). *desain-dan-implementasi-media-video-prinsip-prinsip-alat-ukur-listrikdan-elektronika.pdf.pdf*. *Saintifika Islamica. Jurnal Pendidikan Keislaman*.
- Husna Nashihin, Nazid Mafaza, & M.Okky Haryana. (2021). Implementasi total quality management (tqm) perspektif teori edward deming, juran, dan crosby. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 50–60. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.60>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khansa, H. Q. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*. Remaja Rosdakarya. prosiding.arab-um.com
- Lizawati. (2017). Peningkatan kemampuan bercerita menggunakan teknik paired story telling. *Edukasi*, 15(2), 223–232.
- Nashihin, H. (2019). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2019). Konstruksi Budaya nSekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131–149.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>
- Nawawi, H. H., & Hadari, H. M. M. (1992). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Gadjah Mada University Press. <https://books.google.co.id/books?id=uO97AAAACAAJ>
- Prof. H. M. Sukardi, M. E. M. S. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=gJo%5C_EAAAQBAJ
- Rafidhah Hanum. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Min Rukoh Banda Aceh. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 2, 123–135.
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sihabuddin, S. I. K. M. I. K. (n.d.). *Terampil berbicara dan menulis untuk mahasiswa, guru, dosen, dan umum*. Araska Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=DaFCEAAAQBAJ>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendalaman Kualitatif, dan R & D*. In CV. Alfabeta. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=SEpUEAAAQBAJ>
- Zulkifli, H., Razak, K. A., & Mahmood, M. R. (2018). The Usage of ADDIE Model in the Development of a Philosophical Inquiry Approach in Moral Education Module for Secondary School Students. *Creative Education*, 09(14), 2111–2124. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.914153>

Copyright Holder :

© Solichin, S., (2022).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

