

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER DALAM PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA TEKS IKLAN, SLOGAN, ATAU POSTER PADA SISWA SMP KELAS VIII

Oleh

Vemi Puspita Sari, Munaris, Rian Andri Prasetya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Email: Vemipuspitas@gmail.com. Munaris.1970@fkip.unila.ac.id.
Rian.andri@fkip.unila.ac.id

Abstack

This study aims to describe the development of Animaker-based learning media and describe the results of the feasibility of Animaker-based media products in learning advertising texts, slogans and posters for VIII grade junior high school students. This research used Research and Development (R & D) method which referred to Borg & Gall's design. Data collection techniques in this study use interviews and observation. The results obtained from Animaker-based learning media research on advertising texts, slogans, or posters for class VIII SMP produce a product in the form of a learning video which is divided into two parts. This research used Research and Development (R & D) method which referred to Borg & Gall's design. The results of this study indicated that the feasibility based on learning and content aspects assessed obtained an average percentage of 85,7% and 93,75% with very decent criteria. The feasibility of the product that has been validated by media experts in the aspect of appearance has an average percentage of 87.5% and the role of the media has the same average percentage of 87.5% and both aspects are declared very decent criteria.

Keywords: animaker, poster, slogan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker dan memaparkan hasil kelayakan produk media berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan dan poster pada siswa SMP kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* oleh Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian media pembelajaran berbasis Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster kelas VIII SMP menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang dibagi menjadi dua bagian. Pada aspek pembelajaran dan aspek isi dinyatakan sangat layak dengan memperoleh persentase sebesar 85,7% dan 93,75%. Kelayakan produk yang telah diuji oleh ahli media pada aspek tampilan memperoleh rata-rata persentase 87,5 % dan peran media memperoleh rata-rata persentase yang sama yaitu 87,5 % dan kedua aspek yang dinyatakan sangat layak.

Kata kunci: animaker, poster, slogan

I. PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan terus dilakukan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman yang begitu pesat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang begitu pesat membuat peserta didik jauh lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang

menarik. Hampir semua hal yang dilakukan pendidik pada zaman ini memanfaatkan teknologi. Sehingga, kepekaan dan kemampuan guru dalam bidang teknologi menjadi salah satu faktor utama keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan itu, pendidik sebagai *agent of change* semestinya tidak boleh gagap teknologi. .

Menurut Suwandi (dalam Syanuridin, 2019) Era digital menuntut pendidik untuk bermetamorfosis dari guru yang biasa menjadi pendidik yang luar biasa. Pendidik yang bukan saja melek teknologi, memiliki pengetahuan luas dan kecakapan/ keterampilan tinggi di bidang yang diajarkan, memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode atau strategi pembelajaran, tapi pendidik yang mampu memerankan diri sebagai model serta menginspirasi para peserta didik.

Saat ini, seluruh sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran secara online atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Banyak sekali hal yang harus dipersiapkan agar pembelajaran daring dapat maksimal, salah satunya adalah mempersiapkan media pembelajaran sebagai bahan belajar. Dengan segala keterbatasan yang ada peserta didik diharapkan merasa tercukupi dari segi bahan pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan

pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Lebih dari itu media pembelajaran juga memengaruhi semangat dan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar. Menurut *National Education Associaton* (dalam sanaky, 2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.

Kerangka pengembangan Kurikulum 2013 revisi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk pendidikan tingkat dasar dan menengah yang dikemukakan Kemendikbud (2017) adalah pengembangan kompetensi kurikulum Bahasa Indonesia ditekankan pada kemampuan mendengarkan, membaca, memirsa (*viewing*), berbicara, dan menulis. Pengembangan kemampuan tersebut dilakukan melalui berbagai teks. Salah satu teks yang terdapat di SMP adalah teks slogan, iklan, dan poster

Pembelajaran bahasa tidak selalu tentang pemahaman materi, tetapi juga tentang bagaimana peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari yang digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu wujud yang sering kali dijumpai baik di sekolah maupun di

lingkungan tempat tinggal adalah bahasa pada iklan, slogan, dan poster. Iklan, slogan, poster itu sangat dekat hubungannya dengan kehidupan kita. Kita akan menemukan ketiganya dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya ketiganya akan sangat bermanfaat. Sekarang kita dapat menjumpai iklan, slogan, atau poster di media sosial yang kita gunakan. Salah satu cara untuk memberitakan sesuatu atau memberi edukasi tidak melulu lewat majalah, koran atau semacamnya. Untuk memotivasi atau memberi edukasi di zaman serba digital ini bisa dilakukan melalui media sosial, oleh karena itu perlu membuat slogan, poster atau iklan yang dapat menarik perhatian. Untuk itu pembelajaran teks iklan, slogan, poster salah satu hal penting.

Iklan, slogan atau poster yang digunakan berfungsi untuk memberitahu, mengajak, atau memengaruhi agar pembaca dapat melakukan atau memaknai apa yang disampaikan atau pesan yang disampaikan melalui bahasanya. Penulisan sebuah iklan, slogan, dan poster seharusnya menggunakan bahasa yang singkat, menarik, namun tetap sesuai dengan kaidah yang berlaku. Selain itu juga, harus disesuaikan dengan sasaran yang ingin dituju.

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu pendidik di SMP Al-Kautsar peneliti melihat potensi yang besar seperti tingginya minat peserta didik terhadap teknologi dan fasilitas di sekolah tersebut

sangat memadai, namun kurangnya media pembelajaran yang variatif dan inovatif membuat potensi yang dimiliki tidak bekerja dengan maksimal, maka dari itu penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan *web tool* Animaker pada penelitian ini karena banyak sekali template yang beragam sehingga dapat membuat media dengan tampilan yang menarik, dinamis, dan inovatif. Selain itu, peserta didik lebih mudah memahami, lebih mudah mengingat apabila media pembelajaran yang digunakan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan kata lain, media ini dapat menggantikan realitas yang sesungguhnya dengan gambar dua dimensi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Sugiyono (2015) menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut..

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahap, yaitu; mengidentifikasi

potensi dan masalah, melakukan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Pengembangan ini hanya mengikuti lima tahap penelitian dan tidak sampai tahap uji coba dalam skala besar dan produksi masal. Peneliti mengadaptasi langkah tersebut karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berskala kecil, peneliti mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan pada penelitian seperti estimasi biaya dan efektivitas waktu yang dibutuhkan selama penelitian. Lima tahap penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan informasi yang peneliti gunakan, yakni wawancara dan lembar penilaian dalam bentuk angket. Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada salah satu pendidik bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung untuk untuk mengetahui potensi dan masalah yang terdapat di sekolah tersebut sehingga menjadi pertimbangan terhadap penyusunan media pembelajaran berbasis animaker yang akan peneliti kembangkan. Peneliti melakukan wawancara berdasarkan kisi-kisi

pedoman wawancara untuk memunculkan permasalahan terkait kebutuhan penelitian mencakup beberapa hal, yaitu; 1) permasalahan materi, 2) kendala pembelajaran menggunakan media, 3) permasalahan pembelajaran, 4) kebutuhan media pembelajaran. Angket pada penelitian ini berupa angket validasi yang berisi pernyataan tertulis kepada responden yang dalam hal ini adalah dosen ahli materi dan ahli media.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini, yaitu menggunakan angket yang terlampir. Angket tersebut digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis animaker yang peneliti kembangkan. Angket akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli media berisi 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek peran media dan berisi beberapa indikator penilaian. Pada lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi juga mencakup 2 aspek yaitu aspek isi dan pembelajaran. Lembar validasi yang digunakan pada penelitian merupakan angket tertutup sehingga ahli materi dan pendidik selaku validator dapat memberikan penilaian dengan skala angka yang telah ditentukan.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang mengacu pada pendapat Sugiyono (2015). Berdasarkan hal tersebut, teknik analisis data pada penelitian ini, yaitu; 1) Data yang diperoleh pada tahap pengumpulan data peneliti analisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil wawancara pendidik dianalisis untuk memperoleh potensi dan masalah serta kebutuhan di lapangan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. 2) Data uji kevalidan atau kelayakan produk diperoleh melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pengumpulan data yang dilakukan melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase yang dilakukan oleh peneliti mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono, dkk (2013) (dalam Setiani:2015) dan pemberian skor berdasarkan alternatif jawaban yang sudah dipilih.

| Skor | Kriteria |
|------|--------------|
| 4 | Sangat Layak |
| 3 | Layak |
| 2 | Kurang Layak |
| 1 | Tidak Layak |

Total skor penilaian yang diperoleh, dimasukkan ke dalam tingkat kategori skala likert dengan rumus:

$$Pk = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pk = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Tabel 3.1 Skala Kelayakan Produk

| Nomor | Tingkat Penilaian | Kategori |
|-------|-------------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat Layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Kurang Layak |
| 4 | 0% - 25% | Tidak Layak |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini akan disajikan data-data dan pembahasan dari serangkaian proses hasil pengembangan media pembelajaran yang ditinjau dari proses pengembangan dan kelayakannya. Adapun tahap atau langkah-langkah pada proses pengembangan beserta kelayakannya tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap Potensi dan Masalah

Penelitian ini dimulai dengan menentukan potensi dan masalah yang terdapat di sekolah untuk menetapkan masalah apa yang sedang dihadapi dan dapat

diselesaikan. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu pendidik di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung untuk menemukan potensi dan masalah. Tahap ini dilakukan untuk melahirkan dan menentukan masalah yang dihadapi dalam materi teks iklan, slogan, atau poster. Dalam analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara pada pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung. Peneliti menemukan bahwa SMP Al-Kautsar sangat memiliki potensi besar dilihat dari ketersediaan fasilitas yang sangat memadai seperti LCD dan speaker, kompetensi peserta didik, hingga minat peserta didik terhadap teknologi yang tinggi. Setelah melihat potensi yang ada maka masalah yang timbul adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki.

Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan bersama pendidik di SMP Al-Kautsar. Hasil data yang diperoleh yaitu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah sering dilakukan oleh pendidik, namun pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia. Dengan kata lain selain media pembelajaran berbasis *power point*, pendidik belum pernah membuat media pembelajaran menggunakan

aplikasi lain yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Tahap Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti akan mengembangkan produk video media pembelajaran tentang teks iklan, slogan, atau poster menggunakan *software* Animaker yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perencanaan memiliki peranan penting agar sebuah produk media pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembuatannya. Berikut ini adalah perencanaan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software* Animaker yang akan dikembangkan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan mengembangkan materi, selanjutnya adalah desain produk. Langkah awal yang dilakukan adalah membuat flowchart atau biasa disebut juga diagram alur. *Flowchart* berfungsi agar media yang dibuat menjadi lebih terstruktur dan teratur. Langkah kedua yaitu penguraian produk berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat. Penguraian produk berupa pemilihan warna, pemilihan animasi dan *icon*, pemilihan huruf, hingga pemilihan efek suara dan musik yang akan digunakan. Setelah melakukan penguraian produk maka sudah terlihat gambaran secara garis besar media yang akan dibuat. Langkah selanjutnya adalah merealisasikan rancangan desain yang telah dibuat melalui penguraian

flowchart sehingga menghasilkan media pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan terbagi menjadi dua media pembelajaran.

Tahap Uji Kelayakan Produk

Tahap pengujian kelayakan media pembelajaran di uji oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator. Kelayakan media pembelajaran berbasis animaker dinilai dari segi kelayakan isi, kelayakan pembelajaran, kelayakan tampilan, dan kelayakan peran media. Validasi kelayakan media dan kelayakan materi dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Lampung yang kompeten dibidangnya. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan pada aspek isi mendapat rata-rata persentase 93,75% dengan kriteria sangat layak, kelayakan pada aspek pembelajaran 85,7% dengan kategori sangat layak, kelayakan tampilan mendapat rata-rata persentase 87,5% dengan kategori sangat layak, serta pada aspek peran media mendapat 87,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis animaker pada teks iklan, slogan, atau poster dinyatakan layak digunakan dengan revisi.

Tahap Revisi Desain

Setelah menyelesaikan tahap validasi produk selanjutnya tahap revisi desain berdasarkan kritik dan saran oleh ahli materi

dan ahli media. Tidak hanya itu peneliti juga melakukan revisi pada indikator yang belum mendapatkan skor maksimal untuk memperbaiki produk supaya memperoleh hasil yang maksimal. Perbaikan yang peneliti lakukan yaitu dengan memperbaiki media pembelajaran mulai dari desain hingga isi media pembelajaran berbasis animaker.

Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini, yaitu terciptanya media pembelajaran berbasis Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster pada peserta didik SMP kelas VIII. Materi iklan, poster dan slogan termuat pada KD 3.3 dan 4.3. Materi iklan, slogan, atau poster ini sangat dekat dengan peserta didik. Karena peserta didik dapat menemukan ketiganya di lingkungan sekitar.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena dapat membuat hasil pembelajaran lebih maksimal. Menurut Arsyad (2020) Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *webtool* Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster menggunakan *webtool* Animaker. Animaker sangat cocok di gunakan untuk pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan peserta didik pada jenjang SMP

masih sangat antusias dengan media pembelajaran yang berbasis animasi terutama animasi yang dapat menyerupai realitas sesungguhnya dengan dua dimensi. Sejalan dengan itu, agar bisa menyerupai realitas sesungguhnya, *webtool* ini menyediakan banyak sekali animasi karakter yang dapat bergerak seperti karakter manusia sesungguhnya dan animasi-animasi pendukung lainnya yang dapat membantu menjelaskan materi yang sedang di paparkan. Melihat dari KD yang ingin dikembangkan juga memerlukan banyak sekali animasi pendukung untuk memaparkan mengenai teks iklan, slogan, atau poster.

Media pembelajaran yang dikembangkan memuat dua bagian video media pembelajaran. Bagian pertama video media pembelajaran berisi judul video pembelajaran, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Lalu, dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai pengertian, jenis-jenis, struktur, dan fungsi dari teks iklan, slogan, dan poster. Pada video media pembelajaran kedua berisi mengenai contoh-contoh dari teks iklan, slogan, dan poster serta bagaimana cara membedakan ketiganya.

Kelayakan media pembelajaran pada teks iklan, slogan, atau poster tersebut dapat diketahui melalui angket validasi kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media yang telah dijabarkan pada hasil penelitian dan

dituliskan ke dalam tabel-tabel validasi berdasarkan klasifikasi aspek penilaian yang juga digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Terdapat empat aspek penilaian yaitu aspek isi, aspek pembelajaran, aspek tampilan, dan aspek peran media. Aspek penilaian kelayakan tersebut kemudian dianalisis dan dinyatakan ke dalam angka dengan melihat alternatif jawaban instrumen penelitian (dalam hal ini aspek penilaian kelayakan) serta bobot nilai pada teknik analisis data menggunakan skala *Likert* sebagaimana yang tercantum dalam (Sugiyono, p. 2018). Melalui analisis terhadap bobot nilai yang terdapat pada aspek-aspek tersebut akan diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sudah memenuhi kriteria. Selain itu, media pembelajaran sudah memenuhi fungsi media seperti yang disebutkan Hamalik (dalam Arsyad, 2020), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

pembelajaran yang layak digunakan dihasilkan setelah melaksanakan lima tahap penelitian yang mengadaptasi sepuluh tahap penelitian pengembangan yang dijelaskan oleh Borg and Gall (2015). Lima tahap penelitian pengembangan tersebut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster pada siswa SMP kelas VIII. Berdasarkan pengembangan tersebut maka dihasilkan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. hasil validasi materi pengembangan media pembelajaran pada aspek isi adalah 93,75% dengan rata-rata nilai 3,75 pada skala 1-4, sedangkan pada aspek pembelajaran adalah 85,7 dengan rata-rata nilai 3,42 pada skala 1-4. Jadi kedua aspek dalam validasi materi sudah masuk kategori “sangat layak“. Hasil validasi media pada aspek tampilan adalah

87,5 % dengan rata-rata nilai 3,5 pada skala 1-4, pada aspek membantu pemahaman materi mendapat rata-rata persentase 87,5% dan rata-rata nilai 3,5 dalam skala 1-4. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kosasih, Engkos. 2018. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.