

Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual (Animasi) Pada Materi Menyimak Teks Berita Di Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara

Elsa Fitriana Zega¹, Imansudi Zega², Mastawati Nduru³, Noveri Amal Jaya Harefa⁴

¹⁻⁴Universitas Nias

Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara, 22812

Korespondensi Penulis: fitrianaelsa191@gmail.com

Abstract : *Education is currently experiencing rapid development, particularly through the use of Information and Communication Technology (ICT). In the context of Indonesian language learning at UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, teachers still rely on textbooks and PowerPoint presentations, which make students less engaged and often bored. This condition highlights the need for more attractive and interactive learning media. This study aims to develop audiovisual animation media for news text material for Grade VII students, employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Expert validation confirmed the feasibility of the media, with scores of 71% for content, 89.1% for language, and 81% for design. The practicality of the developed media was demonstrated through positive student responses in a small group trial, reaching 89%. Its effectiveness was shown by student learning outcomes, where all students achieved mastery with an average score of 91. Therefore, the audiovisual animation media is considered feasible, practical, and effective for improving the teaching and learning process of news text material in junior high schools.*

Keywords: *Learning Media, Animation, News Text*

Abstrak : Pendidikan saat ini berkembang pesat dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, guru masih terbatas menggunakan buku teks dan PowerPoint sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung bosan. Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audiovisual animasi pada materi teks berita untuk siswa kelas VII dengan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Validasi ahli menunjukkan media layak digunakan dengan skor ahli materi 71%, ahli bahasa 89,1%, dan ahli desain 81%. Selain itu, kepraktisan media terbukti dari respon positif siswa pada uji coba kelompok kecil yang mencapai 89%. Efektivitas media juga terlihat dari hasil tes belajar, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 91. Dengan demikian, media audiovisual animasi dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks berita di SMP.

Kata kunci: Media pembelajaran, Animasi, Teks berita.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting dalam membentuk individu yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter, sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perubahan pesat dalam bidang teknologi,

khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kehadiran teknologi tidak hanya mengubah pola interaksi guru dan siswa, tetapi juga menuntut guru agar mampu menciptakan sistem pembelajaran modern yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana penyampaian materi. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mampu merangsang minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Salah satu media yang semakin populer adalah media pembelajaran audiovisual, yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual). Media ini dinilai efektif karena mampu merangsang lebih dari satu indera sekaligus, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Terlebih lagi, media audiovisual berbasis animasi dianggap lebih menarik karena menyajikan tampilan visual yang bergerak dan realistis, disertai suara pendukung yang dapat meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.

Hasil observasi di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara menunjukkan bahwa guru, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih menggunakan media yang terbatas seperti buku teks dan PowerPoint. Media tersebut cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi menyimak berita. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatif yang tepat adalah media pembelajaran audiovisual animasi yang dapat diakses kapan saja, diulang kembali sesuai kebutuhan siswa, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Tahap Penelitian

1. **Analysis (Analisis)**

Dilakukan analisis kebutuhan, kompetensi dasar, kurikulum, serta karakteristik peserta didik untuk menentukan materi pembelajaran yang relevan.

2. **Design (Perancangan)**

Merancang media **pembelajaran** audiovisual animasi dengan menetapkan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

3. **Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini, rancangan dituangkan menjadi produk media pembelajaran audiovisual animasi, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

4. **Implementation (Implementasi)**

Produk diuji coba dalam skala kecil (5 siswa) dan besar (25 siswa) untuk melihat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Dilakukan evaluasi formatif di setiap tahap untuk perbaikan serta evaluasi sumatif untuk menilai kelayakan akhir produk.

Subjek Uji Coba

1. Ahli materi: Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
2. Ahli bahasa: Dosen kebahasaan.
3. Ahli media: Guru/desainer media pembelajaran.
4. Peserta didik: Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara.

Jenis Data

1. Data kualitatif: Komentar dan saran dari ahli/validator.
2. Data kuantitatif: Skor hasil validasi, angket respon siswa, dan hasil belajar.

Instrumen Penelitian

1. Lembar validasi ahli (materi, bahasa, dan desain).
2. Angket respon siswa untuk menilai kepraktisan media.
3. Tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Validitas

Validitas dihitung berdasarkan skor dari para validator menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

- a. P = Persentase validitas
- b. Σx = Jumlah skor diperoleh
- c. Σx_{maks} = Jumlah skor maksimal

Kriteria:

- a. 81–100% = Sangat Valid
- b. 61–80% = Valid
- c. 41–60% = Cukup Valid
- d. 21–40% = Kurang Valid
- e. 0–20% = Tidak Valid

Analisis Kepraktisan

Kepraktisan dinilai melalui respon siswa dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- a. P = Persentase kepraktisan
- b. f = Jumlah skor diperoleh
- c. N = Jumlah skor maksimal

Kriteria:

- a. 85–100% = Sangat Praktis
- b. 75–84% = Praktis
- c. 60–74% = Cukup Praktis
- d. 55–59% = Kurang Praktis
- e. 0–54% = Tidak Praktis

Analisis Efektivitas

Efektivitas dianalisis melalui tes hasil belajar siswa dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100$$

Keterangan:

- KB = Ketuntasan belajar
- T = Skor yang diperoleh siswa
- T_1 = Skor total

Kriteria efektivitas:

- $P > 80$ P = Sangat Baik
- $70 < P \leq 80$ = Baik
- $60 < P \leq 70$ = Cukup
- $50 < P \leq 60$ = Kurang
- $P \leq 50$ P = Sangat Kurang

HASIL

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran **audiovisual animasi** untuk materi teks berita kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan produk awal, implementasi melalui uji coba terbatas, serta evaluasi akhir berdasarkan masukan dari validator dan hasil uji coba siswa.



Gambar 1. Validasi Materi

Hasil Validasi

Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Audiovisual Animasi

Validator	Skor (%)	Kriteria
Ahli Materi	71,0	Layak
Ahli Bahasa	89,1	Sangat Layak
Ahli Desain	81,0	Sangat Layak
Rata-rata	80,37	Layak

Berdasarkan tabel di atas, media audiovisual animasi memperoleh skor rata-rata 80,37% dengan kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil (5 siswa).

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kriteria
Kemudahan penggunaan	88	Sangat Praktis
Kemenarikan media	90	Sangat Praktis
Kesesuaian materi	89	Sangat Praktis
Rata-rata	89	Sangat Praktis

Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis digunakan, baik oleh guru maupun siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Kriteria
30	91	100%	Sangat Efektif

Data di atas menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 91, melampaui KKTP 71. Hal ini membuktikan bahwa media audiovisual animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif. Validasi dari ahli materi, bahasa, dan desain memperlihatkan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Aspek kelayakan menunjukkan bahwa konten materi sudah relevan dengan kurikulum merdeka, bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa, serta desain visual mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Kepraktisan media ditunjukkan dari hasil respon siswa yang mencapai 89% (sangat praktis). Artinya, media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan gaya belajar siswa saat ini yang lebih akrab dengan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Apriasa et al. (2020) bahwa media audiovisual dapat merangsang minat dan perhatian siswa karena menggabungkan unsur audio dan visual.

Efektivitas media audiovisual animasi tercermin dari hasil belajar siswa yang menunjukkan rata-rata nilai 91 dengan ketuntasan 100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks berita. Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan interaktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media audiovisual animasi bukan hanya solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran berbasis buku teks dan PowerPoint, tetapi juga dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan motivasi, keterampilan literasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan tentang pengembangan media audiovisual animasi pada materi teks berita kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara, maka peneliti menarik kesimpulan:

- a. Model pengembangan ADDIE menjadi pilihan yang tepat dalam mengembangkan, media audiovisual animasi yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan disekolah.
- b. Kelayakan media audiovisual animasi yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh berbagai ahli; rata-rata penilaian ahli materi mencapai 71% dengan kriteria “Layak”,

ahli bahasa diperoleh 89.1% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli desain diperoleh 81% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual animasi dinyatakan layak untuk diuji coba.

- c. Kepraktisan media audiovisual animasi yang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil mencapai hasil 89% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual animasi yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan disekolah.
- d. Efektivitas media audiovisual animasi yang dikembangkan terbukti sangat baik, dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai presentase 100% pada uji coba lapangan. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual animasi yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan disekolah.

SARAN

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media Audiovisual Animasi dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
- b. Pengembangan dan pemanfaatan media Audiovisual Animasi sebaiknya terus dilakukan dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran pada berbagai mata pelajaran, tingkat kelas, serta jenjang pendidikan yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS*. 76–83.
- Buyung. (2024). *Jurnal Abdi Pendidikan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 05(2), 98–106.

- Darniyanti, Y., Subhan, M., & Hoiriyanti, Y. (2023). *No Title*. 09, 870–879.
- Negeri, S. D., Sibaji, P., Mahfira, N. F., & Fadlan, M. N. (2025). *ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950*. 10, 144–154.
- Restu, I. M., Jaya, A., Darmawiguna, I. G. M., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA*. 9, 222–231.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., Arian, R., Pembelajaran, P., & Visual, M. A. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI*. 6, 3503–3508.
- Agustina, M.M.M & Agus S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6,(4). 7644–56.
- Andrasari, A.N, Yuyun D.W.,& Ari Y. (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Asmuni. (2021). Sintaks pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan* 15(1), 55–62. <https://doi.org/10.21831/jip.v15i1.39541>
- Asrobanni, N, & Dessy W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang*. Palembang.
- Azrai, E. F., Hariri, H., & Purnomo, M. E. (2021). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 10(1), 15–27. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v10i1.6990>
- Kemendikbud. (2017). *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan model pembelajaran IPS SMP*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Kurniawan, A., & Damayanti, F. (2021). Efektivitas video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 101–108. <https://doi.org/10.22236/jipd.v5i2.6172>
- Mariato, Anggi, Simatupang G. M., & Khairul A. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 5,(1)–63.
- Maula, I. A. (2022). *Pembelajaran Teks Berita Bermuatan Kearifan Lokal*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Munir, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 120–130. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.19234>
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Ningsih, Y. L., & Setiawan, W. (2022). Pengaruh model inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(2), 145–154. <https://doi.org/10.21009/jpp.v29i2.29746>

- Putri, Am, Harahap M. K., & Harahap, P. H. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1(2)
- Putri, M. D., & Hidayat, D. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan keterampilan menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 122–130. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsi.v9i2.26144
- Rahayu, T. E., & Kuswanto, H. (2021). Guided inquiry learning model to improve students' critical thinking skills in physics learning. *International Journal of Instruction*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1411a>
- Sadiman, A. S. (2015). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Widodo, W. (2021). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(4), 543–548. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i4.14700>
- Sari, L. K., & Sutrisno, B. (2022). Pengaruh penggunaan model inkuiri terhadap hasil belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(3), 201–210. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.36782>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.