

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsds>

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS  
WEBSITE *RENDERFOREST* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV  
UPT SD NEGERI 064992 T.A 2023/2024**

**Nathalia Hizkia Rumahorbo<sup>1</sup>, Faisal<sup>2</sup>,  
Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>,  
Halimatussakdiah<sup>4</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>4</sup>**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan**

Surel: [Rumahorbohizkianathalia@gmail.com](mailto:Rumahorbohizkianathalia@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study was conducted with the aim of knowing the validity, practicality, and effectiveness of animated video media based on the renderforest website on the material of likes and dislikes in improving speaking skills in grade IV elementary school students. This research was conducted in class IV of SD Negeri 064992 which amounted to 19 students. The implementation time of this research was carried out in the even semester of T.A 2023/202. The type of research used in this study is Research and Development using the ADDIE model. The data collection techniques used are interviews, observations, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used are qualitative data analysis and quantitative data analysis. Qualitative data analysis techniques include the results of interviews, observations, questionnaires, and documentation while quantitative data analysis techniques include media design experts, material experts, questionnaire results and speaking ability assessment rubrics. The results of research and development that have been carried out obtained a percentage of media design expert validation of 86% in the "Very Valid" category, material expert validation value of 100% in the "Very Valid" category, practicality test based on educator responses of 93% in the "Very Practical" category, practicality test based on student responses of 90% in the "Very Practical" category and effectiveness test on pretest of 60% and posttest of 89% in the "Very Effective" category. Thus it can be concluded that the renderforest-based animated video media developed is valid, practical, and effective in improving the speaking skills of grade IV students.*

**Keywords:** *Renderforest, Animation Media, ADDIE Model*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media video animasi berbasis website *renderforest* pada materi suka dan tidak suka dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 064992 yang berjumlah 19 orang siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2023/202. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif meliputi hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data kuantitatif meliputi ahli desain media, ahli materi, hasil angket dan rubrik penilaian kemampuan berbicara. Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan memperoleh persentase validasi ahli desain media sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid”, nilai validasi ahli materi sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”, uji praktikalitas berdasarkan respon pendidik sebesar 93% dengan kategori “Sangat Praktis”, uji praktikalitas berdasarkan respon siswa sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji efektivitas pada pretest sebesar 60% dan posttest sebesar 89% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *renderforest* yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

**Kata kunci:** *Renderforest*, Media Animasi, Model ADDIE

Copyright (c) 2024 Nathalia Hizkia Rumahorbo<sup>1</sup>

---

✉ Corresponding author:

Email : [Rumahorbohizkianathalia@gmail.com](mailto:Rumahorbohizkianathalia@gmail.com)

HP : 085951319832

Received 21 Juni 2024, Accepted 22 Juni 2024, Published 31 Juli 2024

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia dimasukkan sebagai salah satu topik dalam kurikulum beberapa sekolah dasar. Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan komponen penting dari keempat keterampilan berbahasa tersebut. Kemampuan berbicara mengacu pada kemampuan anak untuk mengartikulasikan pikiran dan ide mereka secara lisan. Keterampilan berbicara Hermawan (2014, p.3) mendefinisikan kemampuan berbicara sebagai kemampuan mengartikulasikan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan pikiran berupa ide, gagasan, kehendak, dan perasaan kepada mitra bicara.

Menurut Ngalimun dan Alfulaila (2014, hlm.55), kemampuan berbicara memainkan peran penting dalam meningkatkan saling pengertian dan komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai mediana. Sebelum terlibat dalam praktik berbicara, penting untuk membangun fondasi dalam keterampilan menyimak, kemampuan pengucapan, dan pengetahuan tentang kosakata. Selain itu, Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2015, p.241) menyatakan bahwa kemampuan berbicara mencakup kemampuan untuk menghasilkan urutan bunyi-bunyi dalam bahasa secara akurat untuk mengkomunikasikan maksud, kebutuhan, emosi, dan keinginan seseorang secara efektif kepada orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara mengacu pada kapasitas individu untuk mengucapkan kata-kata dengan jelas untuk menyampaikan

emosi, pikiran, dan keinginan.

Menurut Ahmad Susanto (2013, h.18-19), pembelajaran berbicara yang ideal merupakan perpaduan dua kegiatan belajar dan mengajar dalam berbicara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan secara efisien dan efektif melalui interaksi dan upaya yang diciptakan oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan teori dan konsep belajar.

Video adalah jenis media elektronik yang mengintegrasikan teknologi audio dan visual untuk memberikan pengalaman menonton yang menawan dan dinamis. Video dapat diakses melalui berbagai platform seperti VCD, DVD, dan platform online seperti YouTube, sehingga dapat diakses dari mana saja. Selain itu, ia memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan menikmati ketersediaan yang luas. Berbagai jenis video dapat digunakan sebagai media pendidikan, termasuk film animasi instruksional, video penjelasan yang dipimpin oleh pendidik, dan video yang menggabungkan konten tertulis dengan audio.

Istilah "animasi" berasal dari kata Yunani "*Anima*" yang diterjemahkan menjadi "memberi kehidupan." Animasi adalah sejenis pembuatan film yang menciptakan ilusi gerakan dengan menggunakan foto, grafik, boneka, atau materi tertulis. Ini melibatkan serangkaian bingkai dengan sedikit perbedaan di antara mereka, yang, ketika diproyeksikan, memberikan tampilan benda-benda yang menjadi hidup. Animasi video mengacu pada jenis media pendidikan yang

menggabungkan visual bergerak dan suara yang menyertainya, mirip dengan video atau film. Ini melibatkan integrasi gambar animasi yang dapat bergerak, disinkronkan dengan audio yang sesuai dengan karakteristik animasi. Media pembelajaran video animasi ini sangat bermanfaat bagi para pendidik dalam memfasilitasi proses belajar mengajar di dalam kelas, karena dengan adanya video animasi ini membuat anak lebih tertarik dan pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

Ananda, L., dan Nuraini kemudian menyatakan bahwa media adalah unit pembelajaran komprehensif yang terdiri atas sejumlah kegiatan pembelajaran yang disusun untuk membantu isi pembelajaran mencapai sejumlah tujuan yang ditetapkan dengan jelas dan terarah (dalam Nur Afnisah, Lala Jelita Ananda, Arifin Siregar, Eva Betty Simanjuntak, dan Apiek Gandamana, 2019, hlm. 9). Media pembelajaran video animasi ini juga meningkatkan siswa yang kurang optimal dalam mendengarkan pembelajaran dari pendidik, dari pembelajaran yang monoton atau membosankan jadi lebih efektif dan siswa lebih berpikir kritis dengan adanya video animasi tersebut.

Hasil Observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 1-13 Desember 2023 adalah bahwa wali kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran melalui website dikarenakan wali kelas tersebut masih mengambil media pembelajaran dari youtube atau memotong-motong video orang lain lalu diberikan kepada siswa sehingga video tersebut tidak sesuai dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak paham akan media pembelajaran tersebut dan tidak tertarik dengan media

pembelajaran yang diberikan pendidik kepada siswa sehingga timbullah permasalahan yaitu keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan. Ada beberapa siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan yang kurang berani untuk berbicara di dalam proses belajar mengajar.

Disini peneliti memberikan solusi yaitu memberikan tentang website *renderforest* dan cara menggunakan penggunaan website *renderforest*. Situs web *renderforest* adalah alat produksi video cerdas yang memungkinkan para pendidik untuk dengan mudah menghasilkan film berkualitas tinggi tanpa ketergantungan pada teknologi informasi, sehingga memudahkan penggunaan situs website. Program ini menyediakan layanan produksi video internet gratis. Situs website *renderforest* bertujuan untuk membantu siswa dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *renderforest* dan menganalisis respon siswa terhadap media tersebut dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara.

Media ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Salah satu animasi yang bisa digunakan yaitu video animasi *renderforest*. Terkait dengan paparan di atas, maka penelitian ini terangkum dalam penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Website *Renderforest* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024”**.

**METODE PENELITIAN**

Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Lima fase dari model *ADDIE* yaitu: analisis, perencanaan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi - membentuk model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 064992 Medan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 berjumlah 19 siswa. Obje penelitian ini adalah media pembelajara berbasis website *renderforest*.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, angket Observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan dat kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari has wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV, serta masukan dan saran yang diberikan oleh validator dan wali kelas IV SD Negeri 064992. Untuk data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, pendidik, dan hasil keterampilan berbicara siswa.

Untuk rubrik penilaian keterampilan berbicara dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara**

NO	Aspek Yang Dinilai	Kualifikasi					Skor
		5	4	3	2	1	
1	Mengidentifikasi isi gambar tunggal sederhana						
2	Menjelaskan isi gambar tunggal sederhana dengan bahasa yang sudah dimengerti						
3	Menanggapi isi gambar tunggal sederhana dengan bahasa yang santun						

k n t.	4	Menyimpulkan isi gambar sederhana dengan bahasa yang santun						
s a	5	Vokal						
il	6	Jumlah						

Sumber: Taufina dan Faisal (2016, h.145)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan metode *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick dan Cahrry. Model *ADDIE* mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *renderforest* dengan memanfaatkan dimulai dari tahap analisis. Terlebih dahulu peneliti menganalisis penelitian kebutuhan dengan mewawancarai wali kelas IV di SD Negeri 064992.

Hasil dari wawancara tersebut, menunjukkan beberapa permasalahan terkait pembelajaran seperti rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa untuk aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Dengan begitu diperlukanlah media pembelajaran yang mendorong motivasi siswa untuk belajar secara efektif dan sesuai dengan materi dengan tujuan pembelajaran.

Selain menganalisis kebutuhan, peneliti juga menganalisis perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi. Bahwasanya, perangkat pembelajaran yang menjadi pegangan oleh pendidik berupa buku

pelajaran, modul ajar, buku absen dan buku penilaian.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *renderforest*. Selain itu, peneliti juga menyusun instrument penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan seperti instrument penilaian validasi untuk para ahli serta tes keterampilan berbicara.

Kemudian dilakukan kevalidan media dengan bantuan ahli materi dan media, dan juga dari ahli praktisi. Peneliti juga melakukan revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para ahli terhadap media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *renderforest* yang menggunakan permainan ular tangga yang dikembangkan sehingga mendapatkan media pembelajaran yang pantas untuk diimplementasikan kepada peserta uji coba lapangan.

Selain itu, media pembelajaran berupa video animasi berbasis *renderforest* yang dikembangkan diimplementasikan kepada subjek uji coba lapangan. Penelitian ini melibatkan 19 siswa kelas IV SD Negeri 064992. Pada tahap implementasi lapangan, siswa diberi Pretest sebelum menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Kemudian, pengajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dan siswa diberikan Posttest setelah pembelajaran selesai.

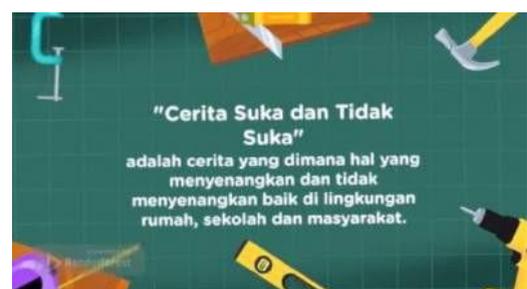
Dalam penelitian dan pengembangan memiliki 3 rumusan masalah yang terdiri dari kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *renderforest*.

### 1. Kelayakan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis *Renderforest*.

#### Validasi Ahli Media

Validasi penilaian ahli desain media memberikan hasil sebagai berikut: aspek visual mendapatkan skor 23 dari skor maksimal 25, yang setara dengan 92%; aspek bahasa mendapatkan skor 21 dari skor maksimal 25, atau 84%; aspek keamanan digital mendapatkan skor 17 dari skor maksimal 20, atau 85%; aspek audio mendapatkan skor 18 dari skor maksimal 20, atau 90%; dan aspek implementasi mendapatkan skor 16 dari skor maksimal 20, atau 80%. Jumlah keseluruhan skor aspek adalah 95, yang sesuai dengan skor maksimum 110. Hal ini menghasilkan persentase sebesar 86%, yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi berdasarkan kriteria evaluasi. Evaluasi, komentar, dan rekomendasi yang terkumpul. Berdasarkan validasi dari para ahli desain media menjadi dasar untuk menyempurnakan produk media pembelajaran yang telah dibuat.

#### Gambar 1 Media *Renderforest*



#### Validasi Ahli Materi



Aspek materi mendapat skor total 17 dari skor maksimal 20, yang setara dengan 85%. Aspek kebahasaan memperoleh skor 27 dari skor maksimal 30, yang setara dengan 90%. Aspek penyajian memperoleh skor 21 dari skor maksimal 25, yang setara dengan 84%. Aspek efek media mendapat skor 1 dari skor maksimal 5, yang setara dengan 20%. Skor penilaian ditentukan dengan menghitung total dari 66 skor aspek, dengan skor maksimum 80. Hal ini menghasilkan persentase sebesar 82%, yang memenuhi persyaratan untuk menjadi sangat valid. Tetapi walaupun kriterianya sangat valid tetapi ada salah satu skor yang tidak valid dikarenakan itu terjadi namanya perbaikan.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran berupa Video Animasi berbasis *Renderforest*

### Praktikalitas berdasarkan respon pendidik

Materi video animasi yang dibuat berdasarkan situs web *renderforest* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis berdasarkan temuan kepraktisan yang diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri 064992 Medan. Wali kelas IV SD Negeri 064992 Medan memberikan angket yang dievaluasi terhadap media pembelajaran berbasis website *renderforest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat kepraktisan 93%, sehingga sangat praktis.

### Praktikalitas berdasarkan respon siswa

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 064992 Medan, produk media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan website *renderforest* mendapatkan tanggapan positif dari para siswa, sehingga menghasilkan skor 90% dengan kategori sangat praktis. Sumber belajar ini dapat diperoleh di website berikut setelah mengalami banyak perubahan.

<https://youtu.be/3eTZ4tVHNmk>

## 3. Keefektifan Media Pembelajaran berupa Video Animasi Berbasis *Renderforest*

Tabel 2 Hasil Uji Efektivitas Media

Variabel	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Subjek Penelitian	19	19
Nilai Ideal	25	25
Rata-rata	15	22
Nilai Maksimum	25	25

Berdasarkan hasil uji efektivitas oleh siswa kelas IV di SD Negeri 064992, bahwa *pretest* memperoleh nilai 60% dengan kategori kurang efektif sehingga diadakan *posttest* agar produk yang dikembangkan berupa media video animasi berbasis website *renderforest* mendapatkan nilai yang lebih baik dan akhirnya memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat efektif dan mendapatkan respon positif dari siswa kelas IV SD Negeri 064992 Medan.

## SIMPULAN

Berikut ini bisa ditarik kesimpulan dari media video animasi berbasis website *renderforest* materi Suka dan Tidak Suka yang diajarkan pada siswa kelas IV SD Negeri 064992 Medan yaitu:

1. Validitas produk ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain media yang mencapai tingkat validitas tinggi yaitu 86%. Begitu pula dengan validasi ahli materi yang juga menghasilkan tingkat validitas yang sangat tinggi yaitu 100%. Oleh karena itu, website *renderforest* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, wali kelas SD Negeri 064992 Medan memperoleh nilai kepraktisan sebesar 93%. Selain itu, uji kepraktisan jawaban pendidik juga menegaskan bahwa website ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Situs web *renderforest* sangat efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 064992 Medan dengan menggunakan media video animasi dari website *renderforest*. Uji coba difokuskan pada topik "Suka dan Tidak Suka" dan menghasilkan tingkat keberhasilan 90%, yang menunjukkan hasil yang sangat praktis.
3. Berdasarkan uji efektivitas pada siswa kelas IV SD Negeri 064992 Medan terhadap media video animasi berbasis website *renderforest* pada materi "Suka dan Tidak Suka" diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai*. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(3), 211–219.
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar, (2015), *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun & Alfulaila, N. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Taufina, Faisal. (2016). *Mozaik Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Apresiasi Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Angkasa.