

Pengembangan Media *Song With Animation* Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

**Putri Nalapraya¹, Faisal², Naeklan Simbolon³, Eva Betty Simanjuntak⁴,
Imelda Free Unita Manurung⁵**

^{1,2,3,4,5} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email: putrinalapraya2171@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire* yang layak, praktis dan efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 060851 Madong Lubis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil Penelitian menunjukkan kelayakan validasi ahli materi skor 95% kategori "Sangat Layak". Ahli media memperoleh skor 88% kategori "Sangat Layak". Kepraktisan penggunaan media dengan skor 100% kategori "Sangat Praktis" oleh praktisi pendidik, dan respon siswa uji coba perorangan mendapatkan skor 97,5% dan uji coba kelompok kecil dengan skor 95%, kedua uji coba dipersentasekan dengan total *mean* skor 95,5% "Sangat Praktis". Keefektifan media menunjukkan bahwa hasil *pretest* memperoleh *mean* 54 dan mengalami peningkatan pada *posttest* yaitu 82, kemudian peningkatan diukur dengan uji *N-Gain* dengan perolehan *mean* 66% kategori "Sedang". Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media dengan kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menyimak kelas IV SDN 060851 Madong Lubis.

Kata Kunci: *Song with Animation, Lectora Inspire, Menyimak*

Abstract

This research aims to produce *Lectora Inspire*-based *Song with Animation* media that is feasible, practical and effective in improving the listening skills of class IV students at SDN 060851 Madong Lubis. This research is development research using the ADDIE model. The research results show the feasibility of material expert validation with a score of 95% in the "Very Feasible" category. Media experts received a score of 88% in the "Very Decent" category. Practicality of media use with a score of 100% in the "Very Practical" category by educational practitioners, and student responses to individual trials scored 97.5% and small group trials with a score of 95%, both trials were presented with a total mean score of 95.5% "Very Practical". The effectiveness of the media shows that the pretest results obtained a mean of 54 and experienced an increase in the posttest, namely 82, then the increase was measured using the *N-Gain* test with a mean of 66% in the "Medium" category. It can be concluded that the product developed is media in the category of very feasible, very practical, and effectively used in improving listening skills for class IV SDN 060851 Madong Lubis.

Keywords: *Song with Animation, Lectora Inspire, Listening*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari disekolah dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran

kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah terdiri dari kelas I, II, dan III sedangkan kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Pendidikan Bahasa Indonesia memberi penekanan yang lebih besar pada usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Bahasa Indonesia merupakan subjek yang mencakup empat aspek keterampilan utama, yakni kemampuan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat elemen keterampilan bahasa ini memiliki nilai penting dalam pengajaran, mulai dari tahap awal hingga tahap lebih lanjut. Salah satu aspek yang penting untuk diajarkan adalah kemampuan menyimak/mendengarkan. Menyimak hakikatnya adalah langkah mendengarkan dengan penuh pemahaman, penghargaan, dan penilaian terhadap informasi, menangkap konten, serta memahami secara signifikan pesan yang dikomunikasikan oleh narasumber melalui pernyataan atau ucapan.

Pembelajaran menyimak yang ideal di abad 21 tentunya memerlukan keterampilan khusus dari pendidik yaitu guru, salah satunya adalah keterampilan memanfaatkan teknologi dan informasi. Upaya menguatkan kompetensi guru dalam mengajar berbasis digital tentu harus didukung oleh media pembelajaran berbasis digital, media pembelajaran berbasis digital ada banyak, salah satunya adalah media audio visual. Pentingnya media pembelajaran menyimak yang menggunakan audio visual ini banyak dijelaskan oleh peneliti terdahulu. Nurani et al (2018, h. 84) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat menyimak dengan merasakan adanya hal yang nyata dalam bentuk tampilan melihat gambar sekaligus. Berdasarkan penelitian yang lain Putri (2018, h. 620) memilih media audio visual dalam penelitiannya karena dengan adanya unsur suara dan gambar akan menambah ketertarikan dan minat siswa dalam menyimak secara efektif dan interaktif. Media audio visual juga mampu menayangkan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit sehingga siswa mudah untuk memahami dan mengingat jalannya cerita.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Oktober di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis dengan Ibu Kartini, S.Pd. bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media yang berbasis digital, padahal materi pelajaran sangat mengharuskan pembelajaran tersebut disuguhkan dengan konten-konten atau media-media pendukung seperti video pembelajaran atau animasi agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara tersebut guru belum sepenuhnya mampu mengembangkan media audio visual, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih sering menggunakan media gambar dan tulisan yang dipajang dipapan tulis, namun tidak terlalu sering digunakan karena harus disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru juga mengatakan bahwa pernah membuat media menggunakan aplikasi *power point*, namun hal tersebut jarang diimplementasikan, karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan komputer. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menyimak kurang efektif terlihat dari siswa merasa bosan, jenuh, siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa kesulitan memahami materi, serta siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Adanya masalah tersebut jika tidak ada solusi dan tindak lanjut maka dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Upaya menuntaskan masalah tersebut merujuk kembali kepada konsep awal bahwa akan lebih baik di era teknologi sekarang ini, media berbasis teknologi digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media audio visual penting untuk dilakukan hal ini dikarenakan media audio visual dapat menarik perhatian lebih minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, oleh sebab itu penting dikembangkan media berbasis audio visual. Salah satu contoh media audio visual yang menggunakan teknologi adalah media *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

Media pembelajaran *song with animation* atau media lagu dengan animasi adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang artinya media ini termasuk media pembelajaran berbasis komputer. Guru dapat menggunakan media *song with animation* untuk menarik minat siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan sifat yang dimiliki anak SD cenderung mudah memahami pembelajaran dengan hal yang konkrit. Media *song with animation* adalah media yang dibuat dalam bentuk video yang disertai dengan lirik lagu serta

animasi bergerak untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tampak sulit dipelajari namun menjadi mudah setelah menggunakan media *song with animation*. Media *song with animation* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, kapasitasnya tidak memakan ruang penyimpanan yang besar serta fitur yang disediakan juga lengkap. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *song with animation* ini didukung menggunakan *software* yang mudah, salah satunya adalah dengan menggunakan *software lectora inspire*.

Lectora inspire adalah aplikasi untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran pada kalangan pendidikan, memiliki fitur yang dapat memadukan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung sehingga menciptakan media pembelajaran interaktif, inovatif, dan kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Lectora inspire* ini nantinya akan digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan materi ajar dan menampilkan media yang telah dirancang menggunakan aplikasi *kinemaster* yaitu media *song with animation*.

Media ini memiliki karakteristik yang berbeda, Yulianto (2016, h. 15) dengan media yang lain diantaranya media bersifat linier, menyajikan visual yang dinamis, dan digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh pembuatnya. Selain itu media ini memiliki kelebihan diantaranya, media pembelajaran mudah digunakan dan praktis, mendukung konten multimedia, media ini tidak selalu memerlukan akses internet secara terus-menerus dalam penggunaannya, terdapat *output* yang dapat di buka dan di simpan pada komputer yang dimiliki guru maupun siswa. Penggunaan media *song with animation* berbasis *lectora inspire* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, serta meningkatkan antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kegiatan menyimak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* berjudul "Pengembangan Media *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023". Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire* yang layak, praktis dan efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 060851 Madong Lubis.

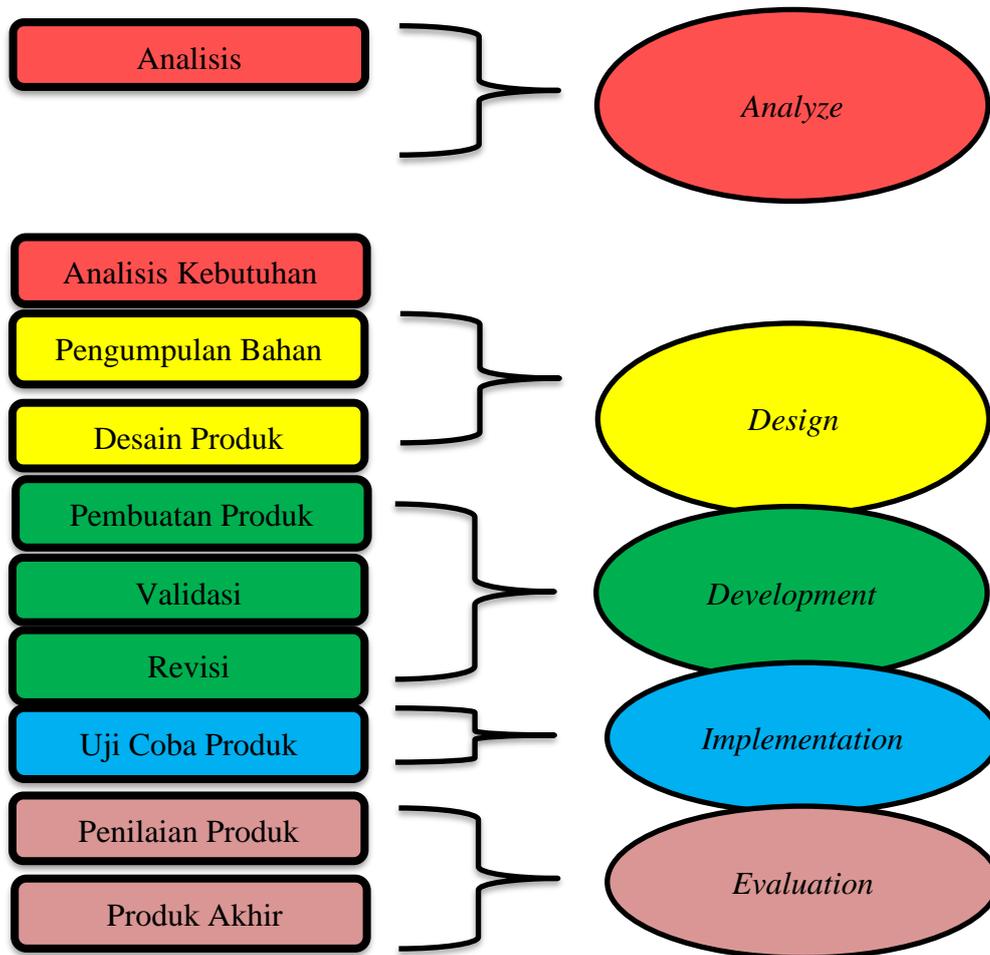
METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk inovasi produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada. Metode ini menghasilkan produk spesifik dan mengujinya secara efektif. Oleh karena itu, dalam rangka mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan menyimak di kelas IV Sekolah Dasar, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi. Berikut indikator dalam keterampilan menyimak cerita ini meliputi: (1) Kemampuan menyimak melibatkan proses mendengarkan, memusatkan perhatian, memahami, dan menanggapi. (2) Kemampuan dalam menganalisis tokoh dan perwatakan. (3) Kemampuan mengaitkan gaya dan gerakan dengan kejadian dalam lingkungan sekitar. (4) Kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

Penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan di SD Negeri 060851 Madong Lubis. Subjek dari penelitian ini mencakup 32 siswa dari kelas IV di SD Negeri 060851 Madong Lubis. Objek dari penelitian pengembangan ini adalah mengenai kelayakan, praktikalitas, serta efektivitas media *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

Model pengembangan penelitian ADDIE (Sugiyono, 2017a, h. 200) menjelaskan bahwa secara konseptual ada beberapa langkah-langkah penelitian, Berikut langkah-langkah penelitian dalam pengembangan model ADDIE:

Berikut langkah-langkah penelitian dalam pengembangan model ADDIE:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Berikut penjabaran terperinci mengenai kelima tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE di atas.:

1. Tahap analisis, dilaksanakan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang muncul. Tujuannya adalah mengenali kendala yang dihadapi siswa selama proses belajar, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum materi, dan analisis tujuan pembelajaran.
2. Tahap desain, merujuk pada proses merancang media yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian. Pada langkah perancangan, peneliti membuat rencana awal untuk media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire*.
3. Tahap pengembangan, atau tahap *development*, adalah langkah di mana produk yang akan dikembangkan dihasilkan. Tahap pengembangan dapat berupa pengembangan produk dan revisi produk.
4. Tahap implementasi, yaitu tahap uji coba dengan melibatkan 34 siswa kelas IV yang memiliki tingkat kemampuan beragam, termasuk siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tahap ini dimaksudkan untuk mengevaluasi praktikalitas media pembelajaran berbentuk audio lagu video animasi melalui kuesioner yang diisi oleh guru. Selanjutnya, siswa akan mengikuti *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media, yang akan dievaluasi menggunakan skor *N-Gain*, serta siswa juga akan diminta

untuk memberikan tanggapan melalui angket setelah menggunakan media pembelajaran. Penilaian ini akan dilakukan terhadap sampel siswa dari kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis.

5. Tahap evaluasi, adalah langkah terakhir di mana perbaikan (revisi) dilakukan setelah menerima saran, komentar, dan masukan dari validator yang ahli dalam materi dan media, guru, serta siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data adalah cara yang peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam studinya. Tujuan pengumpulan data adalah memperoleh informasi, keterangan, fakta, dan data yang dapat diandalkan. Dalam penelitian, berbagai metode dapat digunakan untuk tujuan ini, termasuk wawancara, angket, uji coba, dan pengumpulan dokumen (Kurniawati, 2019, h. 31).

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, uji kelayakan, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Uji yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 ini adalah angket berbentuk pernyataan. Instrumen ini dirancang dengan pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden (Sukmadinata, 2011, h. 219).

Setelah dilakukan pengujian instrumen, dilakukan analisis data. Teknik analisis data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang terdapat dalam penelitian ini mencakup tanggapan berupa kritik serta saran yang diajukan oleh para ahli dalam bidang materi, media, dan praktisi kelas IV di SD Negeri 060851 Madong Lubis. Data tersebut selanjutnya dianalisis guna menginformasikan perbaikan dan mengevaluasi kecocokan produk yang sedang digunakan. Adapun data kuantitatif berupa analisis kelayakan media, analisis kepraktisan media serta analisis keefektivan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

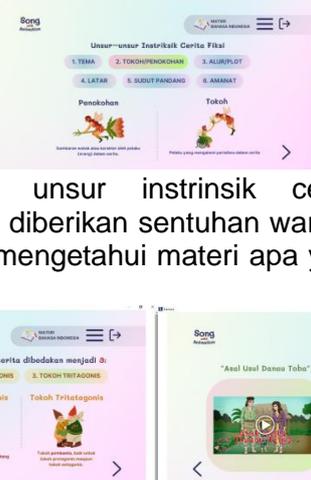
Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis. Bagian ini menjelaskan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang/dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran berjudul *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang bertujuan meningkatkan keterampilan menyimak. Pengembangan media ini mengadopsi pendekatan langkah-langkah dalam model ADDIE, melalui tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Langkah awal dalam penelitian ini melibatkan tahap analisis, yang didasarkan pada temuan dari penelitian di SD Negeri 060851 Madong Lubis. Temuan ini menjadi panduan dan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran berjudul *song with animation* Berbasis *lectora inspire*. Dalam tahap ini, langkah-langkah yang dijalankan adalah :

1. Analisis kebutuhan guru, dilaksanakan melalui wawancara bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal, sebab guru cenderung lebih berfokus pada penggunaan buku pegangan dalam kegiatan mengajar daripada memanfaatkan media pembelajaran.
2. Analisis kebutuhan siswa, mengungkapkan bahwa ketika guru melakukan pembacaan langsung sebuah cerita fiksi tanpa menggunakan pertunjukan tokoh pada adegan cerita, siswa tampak kurang fokus dan tidak terlalu tertarik dalam memahami cerita.
3. Analisis perangkat pembelajaran, guru belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini menyadarkan guru bahwa perlunya diadakan pengembangan media yang inovatif, mampu memusatkan perhatian siswa.
4. Analisis kurikulum dan materi, kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis adalah kurikulum 2013. Materi pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini terfokus pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 yang mencakup materi Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
5. Analisis tujuan pembelajaran, pertimbangan dalam merumuskan tujuan pembelajaran selain menyesuaikan dengan kompetensi dasar, memperhatikan materi yang akan dipelajari, juga perlu memperhatikan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Langkah kedua yaitu tahap desain, pada tahap ini, peneliti memulai proses perancangan media pembelajaran dalam bentuk audio visual yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Langkah desain dilakukan dengan menetapkan unsur-unsur yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran serta merujuk pada referensi yang akan digunakan dalam materi media pembelajaran. Materi yang ada dalam media pembelajaran dikompilasi dengan menghimpun beberapa elemen seperti teks, gambar, dan gambar bergerak (GIF), serta merancang lirik lagu yang relevan dengan indikator yang telah diidentifikasi. Setelah itu, materi disusun menjadi video *song with animation* menggunakan aplikasi *kinemaster*. Sementara itu, aplikasi *lectora inspire* digunakan sebagai *platform* atau wadah untuk mengintegrasikan video *song with animation* yang telah dirancang melalui aplikasi *kinemaster*, dan juga berfungsi sebagai alat untuk menyajikan materi.

Tabel 1. Perancangan Media Pembelajaran *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire*

No	Keterangan	Gambar
1	Cover	
(Menyesuaikan judul penelitian dengan animasi yang dipilih melalui internet)		
2	Penyajian pembagian rancangan isi slide/ tombol <i>button</i>	
3	Profil Peneliti	
4	Penyajian KD dan Indikator	
5	Penyajian materi Bahasa Indonesia muatan Bahasa	 <p>(Dari beberapa unsur instrinsik cerita fiksi poin tokoh/penokohan diberikan sentuhan warna yang berbeda tujuannya untuk mengetahui materi apa yg akan dipelajari secara spesifik)</p>

3 Penyajian materi IPA muatan



(Animasi bergerak atau dalam bentuk file GIF)



Berikut isi animasi pada video lagu “Unsur-unsur Cerita Fiksi” di desain menggunakan aplikasi kinemaster.

4 Penyajian lirik lagu (song) serta animasi (animation) dengan judul “Unsur-unsur Cerita Fiksi”

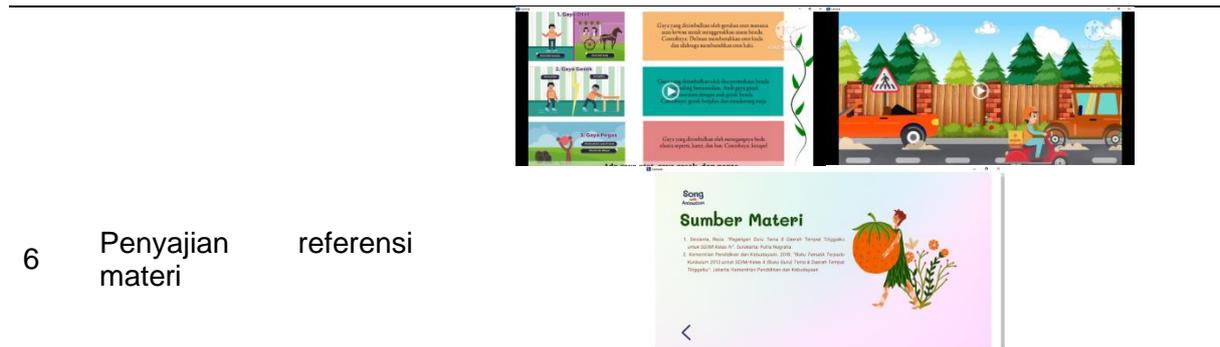


5 Penyajian lirik lagu (song) serta animasi (animation) dengan judul “Gaya dan macamnya”



Berikut isi animasi pada video lagu “Macam-macam gaya, Pengaruh Gaya Terhadap Benda “ di desain menggunakan aplikasi kinemaster.





6 Penyajian materi referensi

Langkah ketiga yaitu tahap pengembangan, tahap ini dilakukan dengan dua validasi, yakni validasi ahli materi dan ahli media. Produk yang telah diselesaikan oleh peneliti berupa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* dinilai hingga valid (layak) digunakan pada proses pembelajaran dengan menyertakan angket penilaian oleh Bapak Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. selaku dosen Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan dengan perolehan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Aspek Muatan Materi	9	15
Aspek Penyajian Materi	18	22
Aspek Bahasa	15	15
Aspek Kemanfaatan Materi	4	5
Total	46	57
Persentase Rata-rata	$\frac{46}{60} \times 100\% = 76\%$	$\frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$
Kategori	“Layak”	“Sangat Layak”

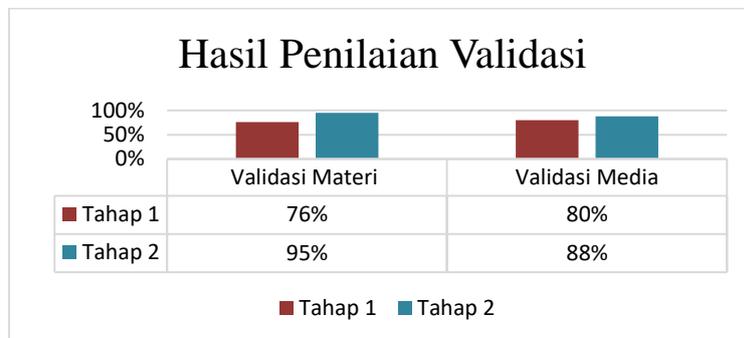
Validasi materi pertama dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2023 yang memperoleh total presentase adalah 76% dikategorikan “Layak” dimana uji coba saat dilapangan sesuai dengan revisi yang telah diberikan oleh validator. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan dari validator, validasi materi kedua dilaksanakan pada tanggal 07 Juni 2023 dengan persentase 95% dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media melalui desain media serta penggunaan media *song with animation* berbasis *lectora inspire* dinyatakan valid (layak) digunakan pada proses pembelajaran. Validasi produk oleh ahli media dengan menyertakan angket penilaian oleh Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen program studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dengan perolehan data sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Aspek Tampilan	52	58
Aspek Pembelajaran	8	8
Total	60	66
Persentase Rata-rata	$\frac{60}{75} \times 100\% = 80\%$	$\frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$
Kategori	“Layak”	“Sangat Layak”

Validasi media pertama dilakukan pada tanggal 23 Juni 2023 dengan memperoleh total persentase adalah 80% dengan kategori “Layak” dimana uji coba dilapangan sesuai dengan revisi yang telah diberikan oleh validator. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan dari validator, validasi media kedua dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2023 dengan presentase total 88% dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Penilaian Validasi

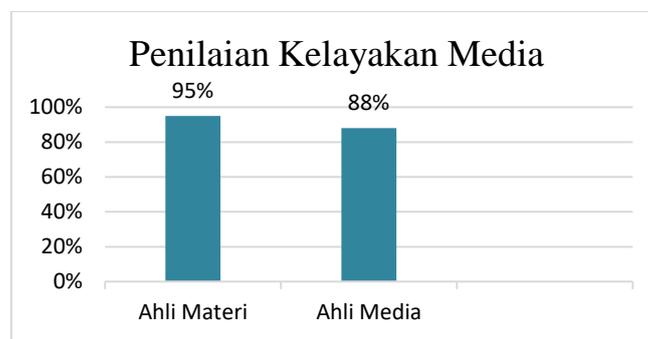
Langkah keempat yaitu tahap implementasi. Setelah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria kevalidan menurut ahli, selanjutnya media pembelajaran ini diujicobakan di lapangan yaitu pada tanggal 18 Juli 2023 di SD Negeri 060851 Madong Lubis. Pelaksana uji coba produk ini adalah guru kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis. Pelaksanaan dilakukan dengan cara menampilkan media song with animation berbasis *lectora inspire* menggunakan infokus dan pengeras suara. Selanjutnya media pembelajaran ditampilkan ke seluruh siswa mengamati atau menyimak media pembelajaran. Hasil penelitian dari praktisi pendidikan diperoleh nilai persentase rata-rata skor 100% dengan kategori “Sangat Praktis”. Adapun hasil uji coba perorangan yang dilakukan dengan sampel 4 orang siswa kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis yaitu mendapatkan skor rata-rata 1 dikategorikan “baik”, bermakna bahwa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* mendapatkan predikat penilaian dengan nilai baik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa penilaian kelayakan media *song with animation* berbasis *lectora inspire* berdasarkan hasil penilaian subjek uji coba perorangan yaitu termasuk pada kategori “baik” pada setiap butir pernyataan. Hasil skor pada tabel diatas dari uji coba perorangan dapat dinyatakan bahwa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* layak digunakan sebagai produk media pembelajaran. Adapun hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 8 orang siswa kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis mendapatkan skor 1 yaitu berada pada kategori “sangat praktis”, bermakna bahwa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* mendapatkan predikat penilaian dengan nilai baik sebagai media dalam proses belajar secara berkelompok. Secara keseluruhan berdasarkan hasil perhitungan kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa penilaian kelayakan media *song with animation* berbasis *lectora inspire* berdasarkan hasil penilaian subjek uji coba kelompok kecil yaitu masuk pada kategori “sangat praktis” dari setiap butir pernyataan. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk menghitung efektivitas media yang dikembangkan pada hasil belajar siswa. Hasil uji efektivitas dapat diketahui bahwa rata-rata tes keterampilan menyimak *pre-test* siswa memperoleh nilai rata-rata 54 dan rata-rata *post-test* 82, ini artinya tes yang dilakukan siswa menunjukkan peningkatan. Jika di uji menggunakan rumus *N-Gain* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 0.66 yang mana jika dipersentasekan menjadi 66% dengan kriteria “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Langkah kelima yaitu evaluasi. Penilaian kelayakan media song with animation berbasis *lectora inspire* berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Rekapitulasi validasi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi Media	
		Persentase Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	95%	“Sangat Layak”
2	Ahli Media	88%	“Sangat Layak”
Jumlah total		183%	“Sangat Layak”
Rata-rata		91,5%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase secara keseluruhan adalah dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian hasil keseluruhan kelayakan media *song with animation* berbasis *lectora inspire*:



Gambar 2. Diagram Penilaian Kelayakan Media

Penilaian praktikalitas media *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan diperoleh berdasarkan penilaian angket praktisi pendidik dan respon siswa. Rekapitulasi praktikalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Rekapitulasi Praktikalitas Media (Guru)

Aspek Penilaian	Jumlah	Hasil Validasi Media	
		Persentase	Kategori
Praktisi Pendidik (Guru kelas IV)	55	100%	“Sangat Praktis”
Rata-rata		100%	“Sangat Praktis”
Kategori			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase dari praktisi pendidik secara keseluruhan adalah 100% dengan kategori “sangat praktis”.

Tabel 6. Rekapitulasi Praktikalitas Media (Siswa)

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi Media	
		Persentase Kepraktisan	Kategori
1	Uji perorangan	97,5%	“Sangat Praktis”
2	Uji kelompok kecil	95%	“Sangat Praktis”
Jumlah total		190,1%	“Sangat Praktis”
Rata-rata		95,5%	

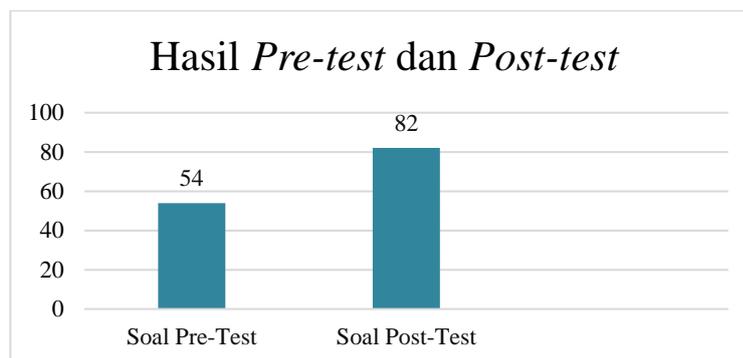
Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi praktisi (siswa) melalui penilaian uji coba perorangan dan uji kelompok kecil menunjukkan persentase kepraktisan secara keseluruhan adalah 95,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Penilaian hasil praktikalitas media *song with animation* berbasis *lectora inspire* dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Praktisi

Berdasarkan gambar diagram diatas hasil penilaian praktisi pendidik oleh guru kelas IV menunjukkan skor 100% dan dari siswa kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis dengan skor 95%. Keduanya masuk kedalam kategori tingkat kepraktisan “sangat praktis” untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya uji efektivitas, dilakukan untuk mengetahui dampak dari media *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan. Apabila hasil keterampilan menyimak siswa meningkat, media dinyatakan efektif digunakan. Untuk mengetahui efektivitas media dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil rekapitulasi *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 4. Diagram Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan diagram penelitian diatas pada tes keterampilan menyimak di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis diperoleh hasil yang meningkat dari nilai rata-rata pre-test 54 meningkat menjadi 82 dengan hasil uji *N-Gain score* 0,6 dan masuk dalam kriteria “sedang” berdasarkan skala *N-Gain*. Dapat disimpulkan bahwa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas IV sudah “efektif”.

Kelayakan

Arikunto (2014, h. 35), menyatakan bahwa “Sebuah produk dapat dikatakan layak atau valid apabila mencapai 81%-100% dengan kategori sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada media *song with animation* berbasis *lectora inspire* oleh ahli materi dan ahli media yang mendapatkan persentase 95% dan 88%, keduanya berada pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan data ini jika dibandingkan dengan pendapat ahli, bahwa penelitian ini sudah berhasil dilakukan dimana sudah menghasilkan media yang valid/layak sesuai dengan tujuan penelitian.

Praktikalitas

Arikunto (2014, h. 172), menyatakan bahwa “Kepraktisan media dapat dikatakan praktis apabila mencapai kategori minimal 81%-100% dengan kategori sangat praktis”. Berdasarkan hasil kepraktisan yang dilakukan pada media *song with animation* berbasis *lectora inspire* melalui angket respon guru dan siswa mendapatkan persentase 100% dan 95,5%, keduanya berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan data ini jika dibandingkan dengan pendapat ahli, bahwa penelitian ini sudah berhasil dilakukan dimana sudah menghasilkan media yang praktis digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan tujuan penelitian.

Efektivitas

Sundayana (2016, h. 151), menyatakan bahwa “Keefektivan media dapat dinyatakan efektif apabila mencapai kategori *N-Gain score* $0,7 \leq g \leq 0,3$ dan berada pada kriteria “sedang”. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa mengalami peningkatan dengan hasil *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 54 dan *post-test* 82. Peningkatan hasil keterampilan menyimak siswa setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, kemudian dilakukan perhitungan dengan *N-gain score*. Nilai rata-rata *N-Gain Score* yang diperoleh yaitu 0,66 yang berada pada kategori “sedang”. Berdasarkan hasil *N-Gain score* tersebut dapat disimpulkan bahwa media *song with animation* berbasis *lectora inspire* “efektif” digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, artinya penelitian ini sudah berhasil dilakukan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan tingkat kelayakan materi sebesar 95% kategori "sangat layak". Pada aspek desain media, ahli media memberikan penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 88%, kategori "sangat layak". Kemudian media *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang telah dirancang melalui serangkaian tahap telah memenuhi standar kepraktisan produk. Adapun efektivitas dievaluasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* menunjukkan nilai *mean* 54, sementara *post-test* 82. Untuk mengukur perubahan digunakan rumus *N-Gain*, menghasilkan *mean* skor 0,66 dikategorikan "sedang". Dengan demikian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Kurniawati. (2019). *Meningkatkan Keaktifan Belajar melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi*. (Vol. 6, Issue 1). Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nurani, dkk. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 78.
- Putri, F. G. D. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Audio Visual Film Animasi Short Stories Listening Skill Improvement Using Animated Audio*. 618–626.
- Rambe, A. H. (2021). *Media Dan Sumber Belajar di MI/SD*. Medan: UIN-SU.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 DAU Malang*. Skripsi, 1–203.

Yulianto, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Jaringan Komputer Kelas XI Menggunakan Lectora Inspire di Smk Negeri 1 Ngawen Gunungkidul*. Universitas Negeri Yogyakarta.