



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Puisi Anak Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 01

Helmilia Qilla Fatur Rosyida¹, Nugraheti Sismulyasih SB²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14602>

Received: 02 January 2026

Revised: 15 March 2026

Accepted: 24 March 2026

Abstract: Learning to understand children's poetry in elementary schools still faces obstacles in the form of abstract material nature, low student activity, and limited interesting and interactive learning media. This study aims to develop animated video media based on *Teams Games Tournament* (TGT) and test its feasibility and effectiveness in improving the ability to understand children's poetry in fourth-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method by adapting the Borg and Gall development model to the trial use stage. The research subjects consisted of 28 fourth-grade students of Sekaran 01 Public Elementary School. The research instruments included expert validation sheets, user response questionnaires, and children's poetry understanding ability tests. The results of the validity test showed that all items were valid, while the reliability test obtained a coefficient of 0.82 with a reliable category. The results showed that the media was declared very valid by material experts (90.91%) and media experts (95.45%), and very practical based on student responses (83.27%) and teachers (90.62%). The effectiveness of the media was proven by the N-Gain value of 0.7292 (high category). The paired sample t-test showed a calculated t value of 14.87 with $df = 27$ and a significance level of $p < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. This media has practical implications as an interactive and meaningful alternative for Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: animated video media; *Teams Games Tournament* (TGT); children's poetry comprehension.

Abstrak: Pembelajaran memahami puisi anak di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa sifat materi yang abstrak, rendahnya keaktifan siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan memahami puisi anak pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan *Borg and Gall* hingga tahap uji coba pemakaian. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 01. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons pengguna, dan tes kemampuan memahami puisi anak. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir soal valid, sedangkan uji reliabilitas memperoleh koefisien sebesar 0,82 dengan kategori reliabel. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid oleh ahli materi (90,91%) dan ahli media (95,45%), serta sangat praktis berdasarkan respons siswa (83,27%) dan guru (90,62%). Keefektifan media dibuktikan melalui nilai *N-Gain* sebesar 0,7292 (kategori tinggi). Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung = 14,87 dengan $df = 27$ dan signifikansi $p < 0,05$, yang menandakan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Media ini berimplikasi praktis sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: media video animasi, *Teams Games Tournament* (TGT), memahami puisi anak.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor fundamental dalam proses pengembangan kualitas manusia yang dipersiapkan sebagai generasi penerus bangsa (Ramdani et al., 2021; Artayasa et al., 2024). Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dimaknai sebagai proses yang direncanakan dan dijalankan secara sadar untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa mengoptimalkan kemampuan dan potensi dirinya secara aktif. Proses Pencapaian tujuan pendidikan tersebut melibatkan keterpaduan berbagai unsur pembelajaran, meliputi pendidik, siswa, kurikulum, serta sarana dan prasarana pembelajaran yang harus berfungsi secara optimal (Azzahra, 2024).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pemerintah melakukan pembaruan kurikulum secara berkesinambungan agar selaras dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa (Tambunan et al., 2025). Kurikulum berfungsi sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran di satuan pendidikan (PP Nomor 13 Tahun 2015). Namun, implementasi kurikulum sebelumnya masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya penyesuaian dengan karakteristik peserta didik dan terbatasnya pengembangan minat serta bakat siswa. Dengan demikian, sejak tahun ajaran 2022/2023 pemerintah memperkenalkan Kurikulum Merdeka yang memungkinkan satuan pendidikan merancang pembelajaran secara lebih fleksibel dan berorientasi pada siswa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran inti dalam struktur kurikulum pendidikan. Mengacu pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran ini bertujuan agar mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, serta emosional siswa, sekaligus menunjang keberhasilan dalam mencapai mata pelajaran lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Mubin & Aryanto, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup aspek kemampuan berbahasa dan bersastra yang melibatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada abad ke-21, keterampilan memahami teks menjadi kompetensi penting karena menuntut kemampuan berpikir aktif, kritis, dan reflektif (Dewi, 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut siswa untuk mampu memahami berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi, termasuk puisi anak. Merujuk pada Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 mengenai Capaian Pembelajaran,

peserta didik pada fase B ditargetkan dapat memahami berbagai pesan dan informasi yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari, termasuk teks naratif dan puisi anak.

Puisi anak merupakan karya sastra yang disusun sesuai dengan karakteristik kognitif dan emosional anak, menggunakan bahasa sederhana serta tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Ramadhani et al., 2020). Meskipun demikian, puisi anak tetap memiliki karakteristik abstrak karena mengandung makna simbolik, bahasa kiasan, imaji, dan perasaan yang tidak selalu dinyatakan secara eksplisit (Launjaea, 2024). Kemampuan memahami puisi berada pada ranah kognitif tingkat memahami dalam taksonomi Bloom revisi, yang mencakup kemampuan menafsirkan, mengklasifikasikan, dan menjelaskan unsur-unsur teks. Oleh karena itu, memahami puisi tidak hanya sekadar membaca teks secara literal, tetapi juga menuntut kemampuan menafsirkan makna tersirat serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi siswa (Solichah & Ahmadi, 2025).

Berdasarkan laporan PISA tahun 2022, diperoleh hasil bahwa tingkat literasi membaca siswa Indonesia masih relatif rendah, dengan perolehan skor 359 dan menempati posisi ke-71 dari total 81 negara peserta. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat dasar dalam memahami teks, termasuk teks sastra seperti puisi. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya peningkatan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan memahami teks pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Sekaran 01, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan belum didukung pemanfaatan media yang optimal. Media pembelajaran yang dimanfaatkan masih berupa media cetak atau alat peraga sederhana, sehingga kurang mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak. Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari guru kelas IV melalui kegiatan wawancara, diketahui bahwa mayoritas siswa masih menghadapi kendala dalam memahami isi teks, baik pada teks fiksi maupun nonfiksi.

Kesulitan tersebut semakin terlihat pada pembelajaran puisi. Siswa belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur puisi seperti tema, diksi, rima, dan imaji, serta belum mampu menangkap makna kata kiasan dan menyimpulkan pesan puisi. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 10 siswa (36%) yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 18 siswa (64%) masih belum memenuhi kriteria ketuntasan. Kondisi ini menandakan bahwa tujuan pembelajaran belum terpenuhi secara maksimal

sehingga diperlukan peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media video animasi (Yustiqvar et al., 2019). Media pembelajaran berupa video animasi menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Hasan et al., 2026). Video animasi merupakan media audio visual yang mengintegrasikan teks, gambar, dan suara secara simultan sehingga mendukung pembelajaran multisensori (Hapsari & Zulherman, 2021). Media video animasi dapat menyajikan materi yang bersifat abstrak secara konkret melalui visual dan audio yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar (Ramdani et al., 2023; Miratunnisah et al., 2024). Fadloil dan Sismulyasih, (2024) menyatakan bahwa video animasi mampu menyajikan konsep abstrak secara konkret, mempertahankan perhatian siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Video animasi juga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel karena dapat digunakan secara daring maupun luring (Ambarita, 2021). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa, keterampilan berbahasa, serta kreativitas (Sari & Yatri, 2023).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menunjang proses penyampaian materi dari guru kepada siswa secara efektif dan efisien (Dewi & Isdaryanti, 2025). Penggunaan media pembelajaran tentunya perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Alternatif model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang berfokus pada kolaborasi kelompok, aktivitas permainan akademik, serta kompetisi sehat antar siswa (Solissa et al., 2022). Model TGT mendorong partisipasi siswa secara aktif serta memperkuat motivasi belajar melalui unsur permainan dan sistem penghargaan kelompok (Lastia, 2021).

Secara teoritis, integrasi media video animasi dengan model TGT memiliki landasan yang kuat. Video animasi berperan sebagai stimulus visual-suditorial yang memperkaya representasi materi, sedangkan TGT berfungsi sebagai kerangka pedagogis yang mengarahkan aktivitas belajar kolaboratif dan reflektif. Penggabungan media video animasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menciptakan pembelajaran memahami puisi yang lebih interaktif dan

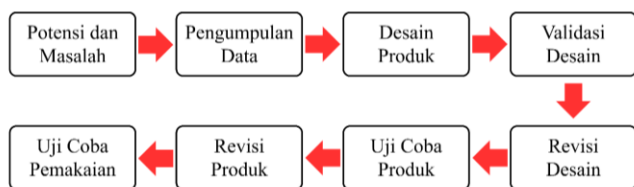
menyenangkan. Pendekatan ini tidak sebatas membantu siswa mengenali unsur pembentuk puisi seperti tema, diksi, rima, dan bait, tetapi juga memfasilitasi mereka dalam memahami makna puisi secara lebih mendalam. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Saleh et al., 2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam kerangka kooperatif membantu siswa memperoleh pemahaman secara lebih menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatah & Utami, (2024) membuktikan bahwa pemanfaatan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan nilai belajar siswa. Selain itu, kombinasi model TGT dengan media visual terbukti meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi puisi (Banowati et al., 2025). Kemampuan video animasi dalam menyajikan rangsangan visual dan audio yang menarik, dinilai dapat membantu siswa memahami isi serta makna puisi secara lebih (Ginting et al., 2021). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi yang terintegrasi secara sistematis dengan model TGT, khususnya pada materi puisi anak di sekolah dasar masih terbatas. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan produk video animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dirancang selaras dengan tahapan TGT, meliputi penyajian kelas, kelompok (*team*), *games*, turnamen, rekognisi tim, sehingga media dan model pembelajaran terintegrasi secara utuh dalam satu desain pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi puisi anak untuk siswa kelas IV sekolah dasar, menguji kelayakan media melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan memahami puisi anak siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 01. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi hingga tahap uji coba pemakaian, yang dimana meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian, sehingga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall. Model ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran memahami puisi anak kelas IV sekolah dasar. Akan tetapi, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hingga tahap uji coba pemakaian, sehingga tidak seluruh tahapan Borg and Gall dilaksanakan secara menyeluruh.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan Borg & Gall
(Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono, 2023)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri Sekaran 01 yang berlokasi di Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Adapun subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV dan satu guru kelas IV di sekolah tersebut. Selain itu, uji coba skala kecil melibatkan 9 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan 9 siswa tersebut didasarkan pada tingkat kemampuan akademik, yaitu 3 siswa berkemampuan tinggi, 3 siswa berkemampuan sedang, dan 3 siswa berkemampuan rendah. Penentuan tingkat kemampuan siswa tersebut didasarkan pada nilai asesmen sumatif Bahasa Indonesia yang telah diperoleh sebelumnya.

Media yang dikembangkan berupa video animasi berbasis TGT dengan durasi 12 menit, berformat MP4, dan beresolusi 1920 × 1080 piksel (*Full HD*). Pengembangan media dilakukan menggunakan Canva untuk perancangan visual dan animasi, serta aplikasi CapCut untuk proses pengeditan video, penambahan audio, transisi, dan sinkronisasi animasi. Media dilengkapi fitur interaktif berupa penyajian materi puisi anak secara audio-visual, tampilan kuis dan tantangan kelompok, unsur permainan sesuai sintaks TGT, serta petunjuk pengerjaan dan umpan balik visual, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik non-tes berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data awal kondisi pembelajaran, permasalahan memahami puisi anak, kebutuhan media, validasi ahli, serta

tanggapan pengguna, dengan dokumentasi sebagai data pendukung. Sementara itu, teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan memahami puisi anak melalui 25 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil dari kemampuan awal dan akhir siswa setelah penggunaan media video animasi berbasis TGT.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons pengguna, dan tes kemampuan memahami puisi anak. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi mencakup kelayakan isi, penyajian, dan bahasa, sedangkan penilaian ahli media meliputi aspek tampilan (*visual design*), interaktivitas, penyajian, kesesuaian dengan model TGT, serta kegunaan (*usability*). Angket respons guru mencakup aspek kepraktisan, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, serta kebermanfaatan media, sedangkan angket respons siswa mencakup aspek ketertarikan, kemudahan memahami materi, kejelasan tampilan, dan motivasi belajar. Tes kemampuan memahami puisi anak disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami unsur-unsur puisi yaitu unsur fisik dan unsur batin puisi.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument tes terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui kualitasnya. Uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi *product moment* dan menunjukkan bahwa seluruh butir soal berada pada kategori valid. Uji reliabilitas menghasilkan koefisien sebesar 0,82 dengan kategori reliabel. Analisis taraf kesukaran menunjukkan bahwa soal berada pada kategori sedang, sedangkan daya beda soal berada pada kategori cukup hingga baik. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan layak digunakan.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dan angket respons pengguna dianalisis dengan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, sedangkan data hasil tes dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami puisi anak. Selanjutnya, uji *paired sample t-test* diterapkan guna mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Media dinilai efektif apabila nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang atau tinggi serta hasil uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Hasil dan Pembahasan

Potensi dan Masalah

Tahap analisis potensi dan masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran memahami puisi anak di kelas IV SD Negeri Sekaran 01. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan dari buku siswa tanpa dukungan media yang variatif dan interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Pemanfaatan teknologi digital juga belum optimal. Guru kelas mengemukakan bahwa mayoritas siswa masih menemui kesulitan dalam memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik puisi serta menafsirkan makna yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil penilaian sumatif yang menunjukkan hanya 36% (10 dari 28 siswa) yang mencapai ketuntasan KKTP, sedangkan 64% siswa belum tuntas. Hasil temuan tersebut menegaskan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi puisi anak.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan supaya memperkuat temuan mengenai potensi dan masalah pembelajaran puisi anak di kelas IV SD Negeri Sekaran 01. Data yang dikumpulkan berupa hasil observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta data nilai hasil belajar siswa. Melalui hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa fasilitas pembelajaran di sekolah telah memadai dan memungkinkan penggunaan media berbasis teknologi digital, namun dalam praktiknya pembelajaran puisi anak masih didominasi penggunaan buku siswa dan metode ceramah tanpa pemanfaatan media yang variatif dan interaktif. Selain itu, berdasarkan data hasil penilaian sumatif diketahui bahwa dari 28 siswa kelas IV, sebanyak 18 siswa belum mencapai ketuntasan KKTP, sedangkan hanya 10 siswa yang tuntas. Persentase ketuntasan belajar siswa masih berada pada angka 36% yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam memahami unsur serta makna puisi anak.

Desain Media Video Animasi

Perancangan media dilakukan dengan mengacu pada temuan analisis kebutuhan yang diperoleh dari siswa dan guru pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis model

pembelajaran TGT yang dirancang guna membantu siswa memahami puisi anak secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Pemilihan media video animasi didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui visual dan audio yang menarik, serta agar meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Proses desain media diawali dengan penyusunan konsep dan alur materi yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi puisi anak. Materi yang disajikan meliputi pengertian puisi anak, ciri-ciri puisi, unsur-unsur puisi, serta contoh puisi anak yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyajian materi dirancang secara bertahap agar siswa dapat memahami konsep puisi secara sistematis.

Secara teknis, desain visual media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat karakter animasi, latar belakang, ilustrasi, serta teks pendukung. Selanjutnya, elemen visual tersebut dianimasikan dan disunting menggunakan aplikasi CapCut untuk menghasilkan video animasi yang dinamis dan menarik. Video dilengkapi dengan narasi suara, musik latar, serta efek suara yang mendukung suasana pembelajaran agar siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Desain media dirancang selaras dengan sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian kelas, kelompok (*team*), *games*, turnamen, rekognisi tim. Tahap penyajian kelas dilakukan melalui penyampaian materi puisi anak secara audio-visual. Tahap pembentukan tim diintegrasikan melalui instruksi pembentukan kelompok, diskusi, dan pertanyaan pemantik. Tahap *games* diwujudkan melalui kuis interaktif mengerjakan soal pilihan ganda secara berkelompok. Tahap turnamen siswa diajak untuk mengerjakan tantangan berupa menganalisis dan membuat puisi anak secara berkelompok. Tahap rekognisi tim berupa penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi selama kegiatan *games* dan turnamen. Integrasi model TGT ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai penguat implementasi model pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, desain media disusun dalam bentuk *storyboard* sebagai rancangan awal yang memuat urutan tampilan, isi materi, serta aktivitas pembelajaran. *Storyboard* ini menjadi acuan dalam proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga media yang dikembangkan peneliti selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta prinsip pembelajaran yang efektif.



Helmilia Qilla Fatur Rosyida
1401422063

Dosen Pembimbing:
Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd.

Gambar 2. Halaman Pembuka Video Animasi



Gambar 3. Halaman Sampul Video Animasi



Gambar 4. Pengantar Materi



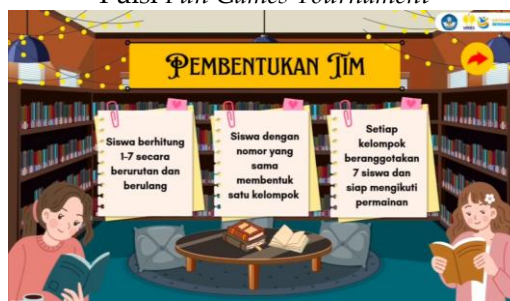
Gambar 5. Pertanyaan Pemantik



Gambar 6. Materi Pembelajaran



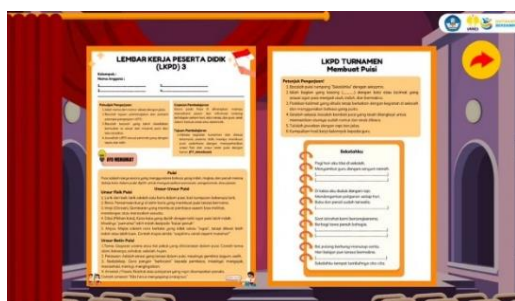
Gambar 7. Halaman Awal Permainan Puisi Fun Games Tournament



Gambar 8. Pembentukan Tim



Gambar 9. Babak Games Puisi Fun Games Tournament



Gambar 10. Babak Tournament Puisi Fun Games Tournament



Gambar 11. Pengumuman Juara



Gambar 12. Penutup Video Animasi

Halaman pembuka pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) menampilkan logo Tut Wuri Handayani, logo Universitas Negeri Semarang, tulisan “Pendidikan Guru Sekolah Dasar”, serta nama penyusun dan dosen pembimbing. Halaman ini berfungsi sebagai identitas awal media pembelajaran yang menunjukkan keterkaitannya dengan dunia pendidikan formal dan institusi pengembang, sekaligus memberikan pengenalan awal kepada siswa sebelum memasuki materi pembelajaran serta menumbuhkan kesan profesional dan edukatif.

Halaman sampul pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memuat judul materi, yaitu “Mengenal dan Memahami Puisi Anak”, serta keterangan pendukung berupa mata pelajaran, bab pembelajaran, dan kelas. Penyajian informasi tersebut bertujuan untuk memberikan kejelasan konteks materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Halaman pengantar materi pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dalam bentuk animasi karakter yang dilengkapi dengan suara narasi. Pada bagian ini, animasi menyampaikan sapaan pembuka seperti “Selamat datang di pembelajaran Bahasa Indonesia” serta menyatakan capaian pembelajaran yang harus dituju oleh tiap siswa.

Halaman pertanyaan pemantik pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) berisi beberapa pertanyaan awal yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang puisi anak. Pertanyaan yang disajikan antara lain “Apakah kalian pernah membaca puisi?”, “Menurut kalian, apa itu puisi?”, dan “Kira-kira apa saja ciri-ciri puisi?”.

Materi pembelajaran pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) disampaikan melalui tokoh animasi yang dilengkapi dengan narasi suara. Pada bagian ini, materi yang disajikan meliputi pengertian puisi secara umum, pengertian puisi anak, ciri-ciri puisi anak, dan contoh puisi anak. Selain itu, media juga memuat pembahasan mengenai unsur-unsur puisi, baik unsur fisik maupun unsur batin puisi. Setiap materi disampaikan secara bertahap dan

sistematis agar sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.

Bagian puisi *Fun Games Tournament* merupakan inti dari penerapan model TGT dalam media video animasi yang dikembangkan. Pada bagian ini, siswa dilibatkan secara langsung melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan turnamen, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Permainan diawali dengan halaman pembuka yang menampilkan tombol *play* sebagai penanda dimulainya kegiatan permainan. Selanjutnya, video menampilkan instruksi pembentukan tim yang harus diikuti oleh siswa sesuai arahan guru. Pembentukan tim bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi antarsiswa sebagaimana karakteristik utama model TGT.

Kegiatan permainan dilaksanakan dalam dua babak, di mana babak pertama merupakan babak *games* yang diawali dengan penyampaian aturan permainan. Pada babak ini, setiap tim diminta untuk menjawab sepuluh soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi menganalisis puisi anak. Selanjutnya babak kedua yang merupakan babak *tournament*. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyusun puisi anak melalui kegiatan melengkapai puisi rumpang.

Setelah seluruh rangkaian permainan selesai, video menampilkan pengumuman pemenang berdasarkan tiga perolehan nilai tertinggi. Siswa kemudian diberikan apresiasi sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi dan usaha yang telah dilakukan.

Bagian penutup pada media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan narasi suara. Pada bagian ini ditampilkan kalimat penutup serta ucapan terima kasih kepada siswa atas partisipasinya selama proses pembelajaran.

Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum proses uji coba kepada siswa. Proses ini melibatkan ahli materi dan ahli media guna memastikan keselarasan isi, kualitas tampilan, serta keterpaduannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,91% dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian ahli media mencapai persentase sebesar 95,45% dengan kategori sangat layak.

Media yang dikembangkan peneliti dinilai telah memenuhi standar kelayakan pada aspek isi, penyajian, dan tampilan berdasarkan hasil validasi,

sehingga dapat digunakan secara layak dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Hapsari & Zulherman, (2021) yang menunjukkan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Tabel hasil validasi media per aspek dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Aspek Tampilan (<i>Visual Design</i>)	a. Kualitas gambar, ilustrasi, dan animasi terlihat jelas dan menarik b. Penggunaan warna yang harmonis dan nyaman dilihat c. Ukuran huruf, jenis huruf, dan warna teks mudah dibaca d. Visual yang ditampilkan relevan dengan isi puisi	100%
2	Aspek Interaktivitas Media	a. Tombol navigasi jelas, mudah digunakan, konsisten b. Video berjalan lancar tanpa loading c. Format video dapat diputar pada perangkat sekolah d. Narasi dan audio dalam video jelas	93,75%
3	Aspek Penyajian Media	a. Alur penyajian runtut (pembuka-isi-penutup) b. Informasi disajikan terstruktur dan mudah dipahami	100%

		c. Tampilan layout, ikon, teks, dan animasi konsisten d. Gambar, teks, dan suara saling mendukung	
4	Aspek Kesesuaian Media dengan Model TGT	a. Video mendukung tahap penyajian materi sebelum permainan b. Video terintegrasi dengan kuis atau soal c. Video mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan TGT	83,33%
5	Aspek Kegunaan (<i>Usability</i>)	a. Media mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan khusus b. Media mudah digunakan oleh siswa c. Media menghemat waktu dalam penyampaian materi d. Konten dalam video aman bagi anak-anak	93,75%
Persentase Rata-rata			95,45%

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi media bahwa media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh presentase rata-rata sebesar 95,45% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan, interaktivitas, penyajian, kesesuaian dengan model pembelajaran, serta kegunaannya. Dengan demikian, media video animasi berbasis TGT dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran memahami puisi anak di sekolah dasar. Penyajian materi melalui kombinasi visual dan audio memungkinkan konsep puisi anak yang bersifat

abstrak disampaikan secara lebih jelas dan terstruktur. Integrasi unsur permainan dalam model TGT di dalam media juga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Selanjutnya, hasil validasi materi oleh ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian isi video dengan tema, tujuan, indikator, dan CP b. Materi disajikan mencakup pengertian, unsur puisi, contoh, interpretasi c. Definisi, istilah, fakta, dan penjelasan materi akurat dan benar d. Tingkat kedalaman materi sesuai perkembangan kognitif siswa e. Video menyediakan contoh dan latihan yang mendukung kemampuan memahami	100%
2	Aspek Kelayakan Penyajian	a. TP ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami b. Penyajian materi runtut (pembukaan, isi, penutup) c. Petunjuk penggunaan media disediakan dengan jelas d. Ilustrasi dan animasi sesuai dengan materi e. Video mudah diintegrasikan dengan model TGT	95%
3	Aspek Kelayakan Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai	83,33%

perkembangan kemampuan berpikir siswa
b. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
c. Ejaan dalam media sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan

Persentase Rata-rata

90,91%

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi materi menampilkan bahwa materi yang disajikan dalam media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,91% dengan kategori sangat valid. Perolehan tersebut membuktikan bahwa materi pembelajaran dalam video telah memenuhi standar kelayakan jika ditinjau dari aspek isi, penyajian, dan Bahasa. Dengan demikian, materi yang dituliskan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam media video animasi berbasis TGT pada materi memahami puisi anak di sekolah dasar.

Hasil validasi materi tersebut menunjukkan bahwa penyusunan isi pembelajaran dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disajikan secara runtut dengan bahasa yang mudah dipahami untuk menunjang kemampuan memahami puisi anak. Integrasi materi dengan media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) juga berpotensi menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep puisi secara lebih bermakna.

Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan atas rekomendasi dan masukan yang diberikan oleh ahli pada saat proses validasi. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan media video animasi agar semakin sesuai dengan karakteristik siswa serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Peneliti menelaah setiap saran yang diberikan dan melakukan perbaikan secara sistematis.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Sementara itu ahli media memberikan beberapa saran perbaikan yang bersifat penyempurnaan. Adapun masukan yang diberikan meliputi penambahan logo pada setiap tampilan video animasi dan pencantuman

nama dosen pembimbing pada bagian awal video. Saran tersebut diberikan untuk memperjelas identitas institusi, meningkatkan nilai formalitas akademik, serta menunjukkan keterkaitan media dengan kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Hasil revisi media sesuai dengan masukan ahli media ditunjukkan pada gambar berikut.



Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang



Helmilia Qilla Fatur Rosyida
1401422063

Gambar 13. Halaman Pembuka Sebelum Revisi

Sebelum dilakukan revisi, halaman pembuka video menampilkan logo Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang diikuti logo Tut Wuri Handayani Sekolah Dasar yang masih terbalik, serta identitas Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNNES. Selanjutnya, ditampilkan halaman pembuka berikutnya dengan format serupa yang memuat nama peneliti dan NIM.



Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang



Helmilia Qilla Fatur Rosyida
1401422063

Dosen Pembimbing :

Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd.

Gambar 14. Halaman Pembuka Setelah Direvisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli media, urutan logo pada halaman pembuka diubah dengan menempatkan logo Tut Wuri Handayani Sekolah Dasar terlebih dahulu, diikuti logo Universitas Negeri Semarang (UNNES). Selain itu, ditambahkan pencantuman nama dosen pembimbing pada bagian awal video.



Gambar 15. Halaman Pengantar Materi Hingga Akhir Video Sebelum Revisi

Sebelum dilakukan revisi, dari halaman pengantar materi hingga penutup video tidak menampilkan logo institusional apa pun.



Gambar 16. Halaman Pengantar Materi Hingga Akhir Video Setelah Revisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli media, setiap halaman video mulai dari pengantar hingga penutup dilengkapi dengan logo Tut Wuri Handayani Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang (UNNES), dan Diktisaintek Berdampak di bagian kanan atas video animasi. Penambahan logo tersebut bertujuan untuk memperkuat identitas

institusional serta meningkatkan aspek formalitas dan keterkaitan media dengan kegiatan akademik.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 9 siswa yang terdiri atas kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kegiatan ini dilaksanakan guna mengidentifikasi respons siswa dan guru terhadap penggunaan media video animasi berbasis TGT pada materi puisi anak. Pengumpulan respons tersebut dimaksudkan untuk menilai kepraktisan serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Adapun hasil respons siswa dan guru disajikan pada tabel 4-5.

Tabel 3. Respons Siswa Uji Coba Produk Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Kualitas Penyajian Video Animasi	a. Kemenarikan tampilan video animasi b. Kejelasan gambar dan animasi c. Kesesuaian Bahasa dengan usia perkembangan siswa	83,33%
2	Pemahaman Materi melalui Video	a. Kemudahan memahami makna puisi b. Relevansi visual dengan isi puisi c. Kesesuaian contoh dalam video animasi	81,48%
3	Motivasi dan Keterlibatan Belajar	a. Peningkatan motivasi belajar b. Partisipasi dan keaktifan siswa c. Kesenangan belajar menggunakan video animasi	80,56%
4	Kesesuaian Media dengan Model TGT	a. Antusias mengikuti permainan pada model TGT b. Memahami aturan permainan c. Kerjasama dalam belajar	77,78%

5	Manfaat Media Video Animasi	a. Efisiensi waktu belajar b. Manfaat terhadap pemahaman materi c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran	83,33%
Persentase Rata-rata			81,29%

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil respons 9 siswa pada tahap uji coba produk menempatkan media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada persentase rata-rata 81,29% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dirancang dapat digunakan secara optimal oleh siswa dalam proses pembelajaran. Media dinilai membantu siswa dalam memahami materi puisi anak serta menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Penyajian materi melalui animasi yang dipadukan dengan aktivitas permainan dalam model TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan hasil yang diperoleh, media video animasi berbasis TGT terbukti praktis dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran memahami puisi anak di sekolah dasar.

Tabel 4. Respons Guru Uji Coba Produk Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Kualitas Media Video Animasi	a. Kesesuaian materi puisi dalam video b. Kejelasan narasi dan teks c. Kemenarikan dan kesesuaian ilustrasi dengan materi puisi	100%
2	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa SD	a. Kemudahan memahami makna puisi b. Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik siswa c. Kesesuaian media dalam meningkatkan motivasi belajar	100%
3	Kelayakan Media dalam Model TGT	a. Dukungan video terhadap aktivitas TGT	91,67%

		b. Kesesuaian video dengan aktivitas kelompok	
		c. Memudahkan guru menerapkan TGT	
4	Kemudahan Penggunaan Media	a. Kemudahan pengoperasian	100%
		b. Kesesuaian perangkat	
		c. Efisiensi waktu	
5	Manfaat Media terhadap Pembelajaran	a. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi	100%
		b. Keterlibatan siswa	
		c. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi	
	Persentase Rata-rata		98,43%

Berdasarkan hasil yang tercantum pada tabel 5, media video animasi berbasis TGT memperoleh persentase rata-rata 98,43% dari respons guru dan dikategorikan sebagai sangat praktis. Capaian tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan mudah dioperasikan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Media tersebut dinilai mempermudah guru dalam penyampaian materi puisi anak secara lebih terstruktur dan menarik, serta menunjang penerapan model TGT. Dengan demikian, media video animasi berbasis TGT dinyatakan praktis dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran memahami puisi anak di sekolah dasar.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba pada kelompok kecil selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil uji coba dan respons yang diperoleh, media video animasi berbasis TGT telah menunjukkan hasil yang baik dan tidak ditemukan kendala yang signifikan selama kegiatan pembelajaran.

Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, memahami materi yang disajikan, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa media mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi lanjutan terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, media dinyatakan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga revisi produk

tidak diperlukan. Media dinilai telah sesuai dengan tujuan pengembangan dan karakteristik siswa kelas IV. Maka dari itu, media video animasi berbasis TGT yang telah dirancang dinyatakan siap untuk digunakan pada tahap uji coba pemakaian di kelompok besar. Tahap ini menjadi langkah penting untuk menguji efektivitas media secara lebih luas.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian media dilakukan pada kelompok besar untuk menilai efektivitas media video animasi berbasis TGT dalam pembelajaran memahami puisi anak. Tahap ini melibatkan 28 siswa kelas IV B SD Negeri Sekaran 01 sebagai subjek penelitian utama. Adapun hasil respons siswa dan guru disajikan pada tabel 6-7.

Tabel 6. Respons Siswa Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Kualitas Penyajian Video Animasi	a. Kemenarikan tampilan video animasi b. Kejelasan gambar dan animasi c. Kesesuaian Bahasa dengan usia perkembangan siswa	84,23%
2	Pemahaman Materi melalui Video	a. Kemudahan memahami makna puisi b. Relevansi visual dengan isi puisi c. Kesesuaian contoh dalam video animasi	82,74%
3	Motivasi dan Keterlibatan Belajar	a. Peningkatan motivasi belajar b. Partisipasi dan keaktifan siswa c. Kesenangan belajar menggunakan video animasi	83,63%
4	Kesesuaian Media dengan Model TGT	a. Antusias mengikuti permainan pada model TGT b. Memahami aturan permainan c. Kerjasama dalam belajar	83,04%
5	Manfaat Media Video Animasi	a. Efisiensi waktu belajar b. Manfaat terhadap	82,74%

	pemahaman materi	
c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran		
Persentase Rata-rata		83,27%

Berdasarkan Tabel 6, hasil respon siswa pada uji coba pemakaian yang melibatkan 28 siswa kelas IV menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh persentase rata-rata sebesar 83,27% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan diterima secara positif oleh siswa serta dinilai mampu mendukung proses pembelajaran. Tingginya respons siswa terutama terlihat pada aspek unsur permainan (*games*), kegiatan turnamen, serta tampilan visual animasi yang menarik.

Tabel 7. Respons Guru Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase
1	Kualitas Media Video Animasi	a. Kesesuaian materi puisi dalam video b. Kejelasan narasi dan teks c. Kemerarikan dan kesesuaian ilustrasi dengan materi puisi	100%
2	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa SD	a. Kemudahan memahami makna puisi b. Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik siswa c. Kesesuaian media dalam meningkatkan motivasi belajar	91,67%
3	Kelayakan Media dalam Model TGT	a. Dukungan video terhadap aktivitas TGT b. Kesesuaian video dengan aktivitas kelompok c. Memudahkan guru menerapkan TGT	83,33%
4	Kemudahan Penggunaan Media	a. Kemudahan pengoperasian b. Kesesuaian perangkat c. Efisiensi waktu	91,67%
5	Manfaat Media terhadap Pembelajaran	a. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi b. Keterlibatan siswa c. Peningkatan	91,67%

	pemahaman siswa terhadap materi	
Persentase Rata-rata		90,62%

Berdasarkan Tabel 7, hasil respon guru pada uji coba pemakaian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh persentase rata-rata 90,62% dengan kategori sangat praktis. Media ini mudah digunakan oleh guru, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, membantu menyampaikan materi puisi anak secara lebih efektif, dan mendukung penerapan model pembelajaran TGT. Dengan demikian, media dinilai praktis digunakan oleh guru dalam pembelajaran memahami puisi anak di sekolah dasar.

Respons positif siswa menunjukkan bahwa media video animasi berbasis TGT mampu menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aspek permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memicu antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan turnamen mendorong munculnya motivasi kompetitif yang sehat, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu, tampilan animasi dinilai mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep puisi yang sebelumnya dianggap abstrak.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Siswa terlibat lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih fokus saat media digunakan, serta menunjukkan peningkatan partisipasi dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Aktivitas belajar yang semula cenderung pasif berubah menjadi lebih interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa secara emosional dan sosial.

Respons guru yang sangat baik menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media video animasi berbasis TGT memudahkan guru dalam penyampaian materi puisi anak secara lebih efektif sekaligus mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif di kelas. Dengan demikian, media yang dikembangkan peneliti sangat layak dari segi materi dan tampilan serta sangat praktis untuk digunakan. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Alwi & Agustina, (2024) yang menjelaskan bahwa media video animasi memudahkan guru dalam penyampaian materi sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

Keefektifan media video animasi berbasis TGT ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan memahami puisi anak siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 49,42, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi

85,92. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami puisi anak setelah penggunaan media video animasi berbasis TGT.

Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7292 yang berada pada kategori tinggi, sehingga peningkatan hasil belajar siswa tergolong signifikan secara pedagogis. Selain itu, hasil uji *t* berpasangan menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap tingginya peningkatan hasil belajar siswa meliputi beberapa aspek penting dalam desain pembelajaran. Pertama, visualisasi animasi membantu mengkonkretkan materi puisi yang bersifat abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami unsur-unsur puisi. Kedua, aktivitas diskusi kelompok dalam model TGT mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pemahaman materi. Ketiga, unsur permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Keempat, pembelajaran multisensori melalui kombinasi visual dan audio memperkuat daya ingat siswa terhadap materi

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, karena materi disampaikan secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami (Sari & Yatri, 2023). Selain itu, penerapan model TGT terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi sehat dalam pembelajaran (Ningsih et al., 2025). Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya sekaligus menunjukkan bahwa integrasi media video animasi dengan model TGT memberikan dampak positif yang konsisten terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Media video animasi berbasis TGT memiliki beberapa keunggulan. Dari aspek visual, media mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dari aspek pedagogis, media mampu mengkonkretkan materi puisi yang bersifat abstrak. Selain itu, integrasi unsur permainan dan turnamen terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, implementasi media juga menunjukkan beberapa keterbatasan. Penggunaan media memerlukan dukungan perangkat pembelajaran yang memadai, seperti proyektor dan sistem audio. Selain itu, interaktivitas media masih bersifat semi-interaktif, sehingga keterlibatan siswa tetap memerlukan fasilitasi guru. Keterbatasan ini tidak

mengurangi efektivitas media, tetapi menjadi pertimbangan dalam pengembangan lanjutan.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis visual-audio dengan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Temuan ini mendukung konsep bahwa materi sastra, yang sering dianggap abstrak, dapat dipahami lebih efektif melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

Secara praktis, media video animasi berbasis TGT memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi sastra (puisi). Media ini memungkinkan guru menyajikan pembelajaran secara lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran puisi tidak lagi bersifat verbalistik, tetapi dapat dikemas secara lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), mengetahui kelayakan dan kepraktisan media, serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan memahami puisi anak pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang dilaksanakan hingga tahap uji coba pemakaian. Hasil pengembangan menghasilkan video animasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan sintaks pembelajaran TGT.

Kelayakan media ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 90,91% dan ahli media sebesar 95,45% dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons siswa sebesar 83,27% dan respons guru sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran memahami puisi anak siswa kelas IV sekolah dasar.

Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan kemampuan memahami puisi anak setelah penggunaan media, yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,7292 dengan kategori tinggi, serta adanya perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Dengan demikian, media video animasi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memahami puisi anak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada

satu sekolah dan satu kelas, materi pembelajaran yang terbatas pada puisi anak, serta tahapan pengembangan yang hanya dilaksanakan hingga uji coba pemakaian dan belum sampai pada tahap produksi massal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi Bahasa Indonesia yang lebih beragam, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta melaksanakan seluruh tahapan Borg and Gall hingga tahap produksi massal agar efektivitas dan keberlanjutan media dapat diuji secara lebih komprehensif.

Referensi

- Alwi, N. A., & Agustina, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Binatang Pendidikan Indinosia*, 2(3), 183-190.
- Ambarita, E. (2021). Pembelajaran dari rumah (BDR) menggunakan alternatif e-learning padlet selama pandemi covid-19 (studi kasus di SMAN 56 Jakarta). *Jira: jurnal inovasi dan penelitian akademik*, 2 (1), 30-36.
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The impact of biopreneurship project-based science learning on students' entrepreneurial creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Azzahra, S. (2024). Optimalisasi pengelolaan sarana dan prasarana dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. *Al-Faizi: Jurnal Politik, Hukum Dan Bisnis*, 2(2), 152-165.
- Banowati, R. T., Idawati, & Hesti. (2025). Implementasi Pembelajaran TGT Guna Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa di SMP. *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara*, 5 (1), 12-20.
- Dewi, A. C. (2025). Keterampilan Menulis sebagai Fondasi Literasi Abad ke-21: Analisis Literatur terhadap Model dan Strategi Pembelajaran Efektif. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1, 1-14.
- Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963.
- Fadloil, W. U., & Sismulyasih, N. (2024). Two-Dimensional Videos to Improve Listening Skills for Fiction Stories in Elementary Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1312. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i3.11601>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 2 , Oktober 2024 INDONESIA MELALUI STRATEGI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 2 , Oktober 2024. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90-99.
- Ginting, D. F. B., Aprilia, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 550-561. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39223>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2384-2394.
- Hasan, F. S., Nasrulloh, I., & Falah, R. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva dan Capcut Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN 4 Sukakarya. 8(1).
- Lastia, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 74-79. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31561>
- Launjaea, L. (2024). Pengaruh Deklamasi Puisi dalam Pemahaman Makna Puisi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 14 (1), 55-62
- Miratunnisah, Darmiany, & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pelajaran Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 822-829.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (3), 246-259.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based

- media during the Covid-19 pandemic. In *THE 1ST INTERNATIONAL CONFERENCE ON SCIENCE EDUCATION AND SCIENCES* (Vol. 2619, No. 1, p. 070001). AIP Publishing LLC.
- Ramadhani, L. P., Kartika, R., & Madani, Y. I. (2020). Pendekatan Struktural Dalam Analisis Puisi Anak "Teman Terhebat" Karya Asidik Al Jafar. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 3, 285-290.
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., & Fitriah, D. L. (2023). Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3 (2), 106-112.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Solichah, N. A., & Ahmadi, A. (2025). Pendekatan Shra sebagai Strategi Pembelajaran Mendalam dalam Meningkatkan Kemampuan Reflektif dan Pemaknaan Puisi Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 5(2), 206-219.
- Solissa, R. A., Salamor, L., & Sialana, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Tambunan, K. E., Hutauruk, E. T. R., Ginting, I. D. B., Simanjuntak, N., Batubara, N. I. A., Fadillah, T. A., & Syakinah, W. (2025). PERKEMBANGAN KURIKULUM DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DAN KARAKTER DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 9(3), 939-947.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.