



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF MENGUNAKAN TEKNIK AKROSTIK PADA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS IV SDS HARAPAN

Dinda Shefti Azmi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: dindasheftiazmi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4320>

Abstrak

Penelitian ini diaplikasikan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik yang layak, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV SDS Harapan. Subjek dalam penelitian terdiri atas 1 guru wali kelas IV dan 30 siswa kelas IV SDS Harapan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model 4D yang telah dimodifikasi menjadi 3D. Data dikumpulkan menggunakan wawancara, observasi, kuesioner, dan tes, kemudian data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Perolehan hasil penelitian memperlihatkan bahwa: (1) Kelayakan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi memperoleh nilai 89,2% dari validator konten media yang termasuk pada kriteria “Layak”, kemudian memperoleh nilai 90,7% dari validator desain media yang termasuk pada kriteria “Sangat Layak”, (2) Kepraktisan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi memperoleh nilai 94,2% dari guru wali kelas IV dengan kriteria “Sangat Praktis”, serta memperoleh nilai 95,6% dari respon siswa dengan kriteria “Sangat Praktis”, dan (3) Keefektifan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dari peningkatan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yakni memperoleh skor N-Gain 0,59 yang termasuk dalam kriteria “Efektif”. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi siswa kelas IV SDS Harapan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Animasi Interaktif, Teknik Akrostik, Menulis Puisi, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Dewasa ini telah berkembang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dan sangat membantu kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah aspek pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan jadi salah satu prioritas utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat. Pendidikan wajib dilaksanakan selaras dengan kebutuhan siswa agar pembelajarannya lebih bermakna dan menaikkan prestasi setiap siswa dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK. Salah satu peran IPTEK yang bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yakni sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yakni peralatan yang memudahkan komunikasi antara pengajar dan siswa. Media berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar terbagi jadi dua jenis yakni media *software* berupa aplikasi pembelajaran, animasi, video interaktif, dan media *hardware* berupa komputer, laptop, proyektor, dan layar interaktif. Sejalan dengan pandangan Yasa dkk (Rochiana dkk, 2023) media interaktif yakni kombinasi antara teks, gambar, animasi, audio, hingga video secara terintegritas berbantuan komputer dan sejenisnya. Salah satu pembelajaran di sekolah yang amat



membutuhkan pemakaian media yakni pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ruang lingkup bidang studi Bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan bersastra yang diajarkan secara terintegral dengan fokus tujuan pembelajaran sastra yakni menaikkan keahlian murid dalam menikmati, menghayati, memahami dan menghargai karya sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada satuan pendidikan SD dibagi menjadi dua kelompok yakni peringkat pemula (kelas I – III) dan peringkat lanjutan (kelas IV-VI). Komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra pada peringkat lanjutan (kelas IV – VI) meliputi empat aspek penting yakni: (1) Keterampilan mendengarkan atau menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia yakni suatu aktivitas penerimaan pesan yang disalurkan oleh orang lain. (2) Keterampilan berbicara yakni suatu aktivitas penyampaian pesan yang dilaksanakan secara lisan. (3) Keterampilan membaca yakni proses penyampaian pesan secara tertulis dari pihak lain. (4) Keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia yakni proses penyampaian pesan kepada pihak lain secara tertulis.

Keterampilan berbahasa yang mencakup empat keterampilan utama harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Dasar salah satunya yakni keterampilan menulis. Keterampilan menulis ialah keterampilan yang punya tingkat kesukaran paling tinggi, hal ini diperjelas oleh pandangan Asip dkk (2020, h.39) bahwa menulis yakni keterampilan yang sifatnya aktif produktif, sebab aktivitas menulis bukan cuma menyalin kata-kata dan kalimat tapi juga menuangkan dan mengembangkan pikiran, gagasan, atau ide dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis hingga mudah dipahami. Maka dari itu, keterampilan menulis siswa harus dilatih dengan sungguh-sungguh agar siswa bisa menyampaikan ide atau gagasannya melalui tulisan atau karya tulis yang bisa dibaca, dipahami, serta dinikmati oleh orang lain.

Keterampilan menulis bisa didapat dan ditingkatkan dengan mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar yakni materi menulis puisi. Puisi harus ditulis dengan memperhatikan unsur-unsur penulisan yang tepat yakni unsur intrinsik berupa diksi atau pemilihan kata, imaji, gaya bahasa, bunyi, rima, ritme, dan tema. Sedangkan unsur ekstrinsik mencakup aspek historis, psikologis, filsafat dan reiligijs. Puisi yang ideal dapat dicapai oleh siswa melalui aktivitas belajar menulis puisi yang ideal. Belajar menulis puisi yang ideal didasari oleh peran pengajar yang mampu mengemas pembelajaran menulis puisi menjadi kegiatan yang bermakna dengan memperhatikan komponen-komponen puisi yang akan diajarkan kepada siswa. Lalu pengajar harus menyiapkan perangkat belajar yang relevan dengan materi menulis puisi, salah satu perangkat pembelajaran tersebut yakni media pembelajaran.

Berpijak pada pernyataan di atas, peneliti melakukan wawancara terstruktur di SDS Harapan pada tanggal 03 September 2024 untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi di kelas IV B SDS Harapan dan didapatkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam menulis puisi tergolong masih rendah, mayoritas murid memang mampu menulis puisi namun belum punya keterampilan yang baik untuk memadukan berbagai unsur-unsur yang seharusnya ada pada puisi termasuk dengan memakai diksi yang kreatif dan memainkan imajinasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus materi menulis puisi pada tabel di bawah ini:

Tabel Nilai Latihan Harian Menulis Puisi Kelas IV SDS Harapan

Interval Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
(0-40)	Belum mencapai ketuntasan, remedial pada seluruh bagian	7	21%
(41-65)	Belum mencapai ketuntasan, remedial pada bagian yang diperlukan.	11	33%
(66-85)	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	9	28%
(89-100)	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih	6	18%
Total		33	100%



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 54% siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Data ini diambil dari guru kelas IV SDS Harapan. Ketidaktercapainya hasil belajar yang maksimal disebabkan karena kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi masih memakai metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas yang hanya dikerjakan secara mandiri dan pemakaian media pembelajaran hanya dengan memanfaatkan buku teks. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga tergolong minim yang terbukti dengan pembelajaran Bahasa Indonesia sama sekali belum pernah memakai media berbasis digital berupa video pembelajaran. Persoalan-persoalan tersebut mempengaruhi tingkat keterampilan menulis puisi siswa menjadi rendah. Murid cenderung bersikap pasif dan sulit mengembangkan imajinasi serta gagasan pikirannya ke dalam puisi.

Menanggapi persoalan tersebut, salah satu upaya yang dapat diaplikasikan yakni dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan disertai teknik menulis puisi yang mudah dipahami oleh siswa. Teknik penulisan puisi yang dimaksud yakni dengan cara menulis puisi memakai satu atau sejumlah kata kunci yang disesuaikan dengan tema puisi, kemudian kata kunci tersebut ditulis secara vertikal dan tiap huruf awal dari kata tersebut menjadi awalan dari tiap bait puisi yang akan dituliskan. Melalui uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Menggunakan Teknik Akrostik pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDS Harapan”.

Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

Menurut Hasan (2021, h.29) mengutarakan bahwasanya media belajar yakni semua yang dipakai jadi perantara dari pemberi informasi yakni pengajar ke penerima informasi atau murid yang tujuannya untuk menstimulus murid agar termotivasi serta bisa mengikuti aktivitas belajar secara utuh dan bermakna. Sejalan dengan hal ini ada sejumlah ungkapan yang mengatakan tentang pengertian media oleh Gunawan & Ritonga (2019, h.29) media belajar yakni alat yang dipakai pengajar untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berguna menaikkan peranan strategi pembelajaran. Melalui sejumlah pengertian media belajar menurut para ahli yang telah diutarakan diatas, maka kesimpulannya media yakni semua yang bisa berupa alat yang berguna sebagai perantara atau sarana informasi.

Fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari segi perkembangan media itu sendiri, seperti yang disampaikan oleh Nurdyansyah (2019, h.62) fungsi media pembelajaran yakni: (1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar; (2) Dengan masuknya *audio-visual instruction*, media berfungsi memberikan pengalaman nyata kepada murid; (3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media punya fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar; (4) Adanya pemakaian pendekatan sistem dalam pelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran; (5) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi pengajar, tapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan murid.

b. Pengertian Media Video Animasi Interaktif

Menurut Nurdyansyah (2019, h.109) video berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya yakni gambar hidup (*bergerak; motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Melalui pandangan Azhar (Alti dkk, 2022, h.83) video yakni gambar dalam frame yang diproyeksikan memakai lensa proyektor sehingga di layar terlihat seperti gambar hidup yang disertai suara. animasi interaktif menurut Rosmiati dkk (2023) ialah video kartun animasi yang diisi dengan materi pelajaran dan dapat dipakai sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar karena menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak usia dini. Menurut Linawati dan Nurajizah (2021) animasi interaktif dapat diartikan sebagai proses perubahan visual yang terjadi sepanjang waktu dengan memberikan kekuatan proyek multimedia dan halaman web yang dibuat, animasi interaktif punya banyak *frame* yang berjalan berurutan. Konsep interaktif dalam produksi animasi, seperti yang ditegaskan oleh Liu (Hapsari, 2022), berfokus pada penciptaan efek khusus dalam animasi interaktif dengan tujuan menaikkan keterlihatan karya desain komunikasi visual dan mencapai efek transmisi informasi yang sangat baik.



c. Pengertian Puisi

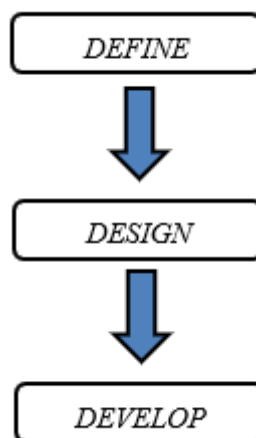
Melalui pandangan Widyahening & Sari (2016, h.10) mengemukakan puisi yakni bentuk karya sastra yang bahasanya dipadatkan dan untuk memperoleh kekuatan pengucapan, memakai pilihan kata yang tepat, kata konkret, pencitraan, bahasa figuratif, dan tata wajah yang khas. Sejalan dengan itu menurut Oktaviana dkk (2019, h.19) puisi adalah bentuk karya sastra yang memakai kata-kata indah dan kaya makna. Menurut Nurjummi & Afningsih (2021) menjelaskan puisi yakni serapan dari *poesis* (mencipta), terdiri dari dua hal, yakni tubuh dan ruh. Dari sejumlah pandangan ahli yang memaparkan definisi puisi, maka dapat disimpulkan bahwa puisi ialah salah satu karya sastra berisi kata-kata indah dan bermakna sebagai media atau sarana penyaluran pikiran, ide, dan perasaan secara imajinatif memakai nada, irama dan kata kiasan serta dalam penulisannya membutuhkan konsentrasi penuh terhadap tata bahasa yang terikat oleh, rima, ritma, irama dan penyusunan larik dan bait.

d. Teknik Akrostik

Menurut Bawamenewi (2021) dalam menulis puisi terdapat sebuah teknik yang dapat dipakai untuk mempermudah dalam menulis puisi yakni teknik akrostik. Pandangan Nazriani & Nurlaila (2023) mengutarakan bahwa teknik akrostik yakni teknik menulis puisi yang penulisan pada huruf pertama ditulis dan dibaca secara vertikal membentuk kata, frasa, atau kalimat. Sejalan dengan pandangan tersebut Huliatusisa & Oktaviani (2020) mengutarakan bahwa teknik akrostik yakni dengan menderetkan nama secara vertikal kemudian dari inisial huruf pertama tersebut kata-kata dipilih sesuai dengan kreativitas dan imajinasi yang menguraikan keadaan diri, pengalaman dan cita-cita. Melalui sejumlah rujukan ahli di atas, maka kesimpulannya yakni teknik akrostik ialah salah satu metode atau cara yang dipakai untuk mempermudah menulis puisi dengan ciri khas pemakaian sebuah kata atau sejumlah kata yang membentuk pola secara vertikal pada awal larik puisi yang menjadi kata kunci dalam memulai konten puisi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang telah dimodifikasi menjadi 3D yakni memuat tiga tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan). Objek dari penelitian ini kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik. Subjek penelitian ini adalah guru wali kelas IV SDS Harapan beserta 30 siswa kelas IV SDS Harapan yang terdiri atas 17 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Alur Penelitian dan pengembangan model 3D diaplikasikan melalui sejumlah tahap yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan). Instrumen penelitian menggunakan kuesioner, wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.



Gambar Bagan Tahap Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik mengadopsi



model pengembangan 4D oleh S.Thiagarajan yang memuat empat tahap penelitian, namun peneliti memodifikasi model 4D menjadi 3D yang memuat tiga tahap yaitu tahap Define (pendefinisian), tahap Design (perancangan), dan tahap Development (pengembangan). Berikut pemaparan setiap tahap penelitian yang telah diaplikasikan

HASIL

1. Tahap Define (pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mendapatkan serta mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Syarat-syarat pembelajaran tersebut diperoleh dengan melakukan wawancara kepada wali kelas IV SDS Harapan, yaitu Ibu Ayu Anggraini, S.Pd. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melaksanakan observasi dengan mengamati aspek pemakaian media, aspek materi pelajaran yakni menulis puisi, dan aspek kondisi lingkungan belajar yaitu minat belajar siswa untuk mengetahui persoalan yang ada di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap pendefinisian meliputi sejumlah tahap yaitu: 1) Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*), 2) Analisis Siswa (*Learner Analysis*), 3) Analisis Tugas (*Task Analysis*), Analisis Konsep (*Concept Analysis*), 5) Analisis Tujuan Pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan tujuannya untuk merancang media pembelajaran video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi. Pertama, peneliti mulai mengumpulkan materi yang relevan dan bahan bacaan sebagai bahan ajar, mengumpulkan dan membuat contoh-contoh puisi Akrostik, membuat modul ajar dan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta menentukan *font* (jenis huruf), animasi, dan warna yang akan digunakan serta hal-hal lain yang dibutuhkan, kemudian membuat draft video sesuai ide. Media yang dirancang yakni media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva. Tahap perancangan meliputi sejumlah langkah yakni: 1) Penyusunan Tes, 2) Pemilihan Media, 3) Pemilihan Format, 4) Rancangan Awal.

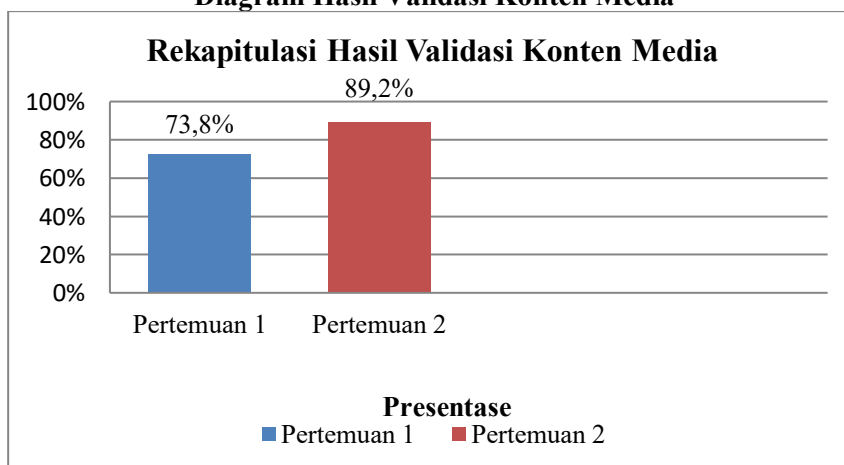
3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan didasari pada tahap desain yang telah diaplikasikan sebelumnya, yaitu merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi produk nyata, kemudian dilanjutkan dengan uji kelayakan. Peneliti melakukan validasi dengan melibatkan ahli konten media dan ahli desain media.

a. Hasil Validasi Ahli Konten Media

Validasi ahli konten media berlangsung dalam dua kali pertemuan dengan validator yakni Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Bahasa Indonesia Prodi PGSD UNIMED. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 1 September 2025 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 September 2025. Perolehan hasil pada pertemuan pertama berada pada rata-rata 73,8% dengan kriteria “Cukup Layak”, setelah melakukan revisi pada peretemuan kedua diperoleh hasil rata-rata 89,2% dengan kriteria “Layak”.

Diagram Hasil Validasi Konten Media

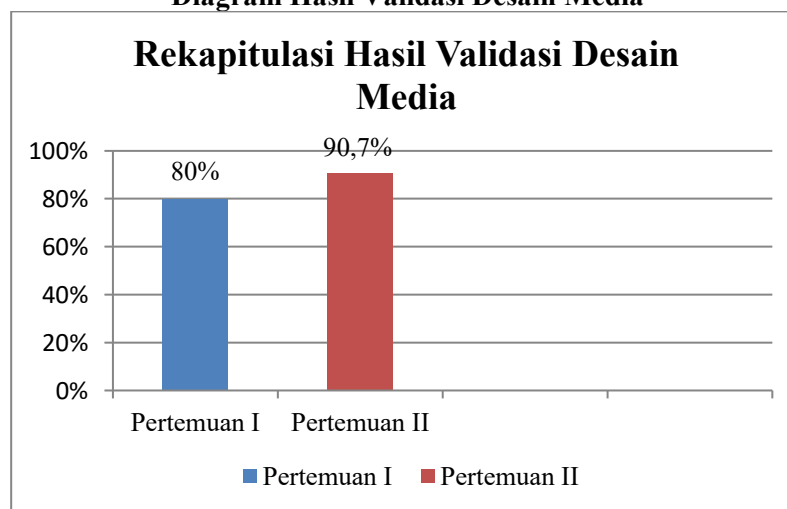




b. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Pelaksanaan validasi oleh ahli desain media diaplikasikan dalam dua kali pertemuan yakni pertemuan pertama yang diaplikasikan pada tanggal 5 Nopember 2025 dan pertemuan kedua pada tanggal 10 Nopember 2025. Validator desain media pada penelitian ini yakni Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. yang merupakan salah satu Dosen di Prodi PGSD UNIMED dan ahli dalam bidangnya. Validasi desain media diaplikasikan untuk mengevaluasi dan memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan agar layak, baik dalam aspek tampilan, fungsi, konten sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil pelaksanaan validasi pada pertemuan pertama memperoleh sedikit revisi yaitu tambahan audio pada contoh-contoh puisi Akrostik dan memperoleh presentase 80% dengan kriteria “Layak”. Sedangkan pada pertemuan kedua tidak terdapat revisi dan hasil angket yang diisi oleh ahli desain media memperoleh presentase 90,7% dengan kriteria “Sangat Layak”.

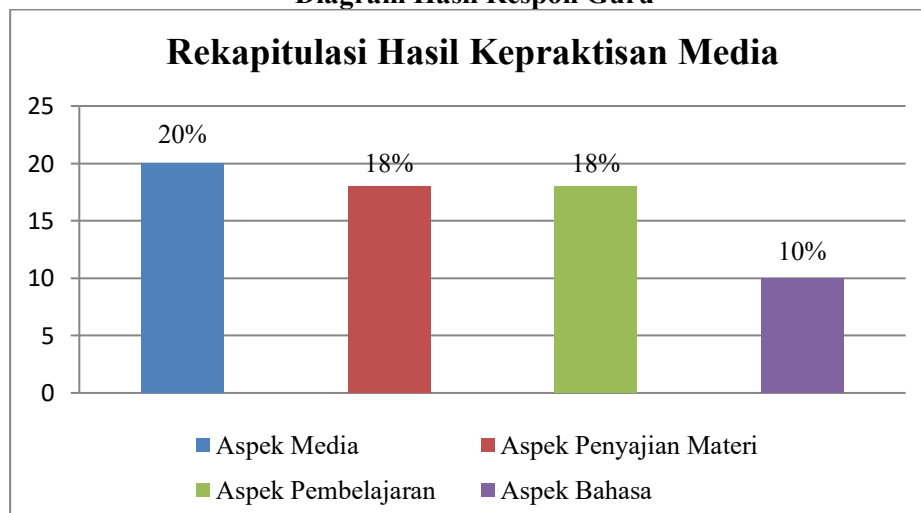
Diagram Hasil Validasi Desain Media



c. Hasil Respon Guru

Uji kepraktisan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik dinilai oleh ahli praktisi yakni guru wali kelas IV-B SDS Harapan yang bernama Ayu Anggraini, S.Pd. Hasil uji kepraktisan media memperlihatkan bahwa aspek media memperoleh skor penilaian 20, pada aspek penyajian materi memperoleh skor 18, pada aspek pembelajaran memperoleh skor 18, dan pada aspek bahasa memperoleh skor 10. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 66 dengan skor maksimal 70 sehingga mendapatkan presentase kepraktisan 94,2% dan berkriteria “Sangat Praktis”.

Diagram Hasil Respon Guru





d. Hasil Respon Siswa

Kepraktisan media juga dinilai memakai angket respon siswa yang diberikan kepada 30 siswa kelas IV-B sebagai responden. Terdapat sejumlah aspek yang dinilai memuat aspek tampilan, aspek minat, aspek kebermanfaatan, dan aspek bahasa. Melalui hasil penilaian dari respon siswa diperoleh data presentase kelayakan dari 30 siswa yaitu pada presentase kelayakan 100% sebanyak 20 siswa, pada presentase kelayakan 92% sebanyak 7 siswa, dan pada presentase kelayakan 84% sebanyak 3 siswa dengan perolehan rata-rata presentase kepraktisan sebesar 95,6% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

e. Hasil Uji Keefektifan

Uji keefektifan ini diaplikasikan pada 2 pertemuan, yakni pada pertemuan pertama untuk pemberian tes tertulis yaitu menulis puisi. Selanjutnya pada pertemuan kedua, siswa mengikuti pembelajaran menulis puisi dengan memakai media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik sekaligus pemberian *posttest* berupa tes tertulis yaitu menulis puisi secara individu dan kelompok. Terdapat perbedaan antara pembelajaran tanpa memakai media dan pembelajaran dengan memakai media. Perbedaan tersebut dapat ditinjau melalui nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 61,67 dan rata-rata *posttest* yaitu 84,17 dengan rentang kenaikan sebesar 22,5. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar siswa saat menggunakan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi. Keefektifan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik memperoleh batasan 0,59 yang termasuk kedalam kategori “Efektif”. Hal ini membuktikan bahwasannya media video efektif untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.

PEMBAHASAN

a. Hasil Kelayakan Media Video Animasi Interaktif Menggunakan Teknik Akrostik

Validasi konten media diaplikasikan dalam dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama 1 September 2025 memperoleh rata-rata presentase 73,8% dengan kriteria “Cukup Layak” sehingga perlu dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran dari validator. Pada pertemuan kedua 9 September 2025 setelah melakukan perbaikan pada urutan materi dalam media selaras dengan komentar dan saran validator. Melalui hasil penilaian, didapat rata-rata skor sebesar 89,2% yang berkriteria “Layak”. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik yang dikembangkan sudah sangat layak dalam segi konten/materi dan kebahasaan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Selanjutnya yaitu validasi ahli desain media yang berfokus pada aspek tampilan media yang meliputi desain warna, suara, transisi, navigasi, interaktivitas, serta keterpaduan elemen-elemen dalam video. Validasi diaplikasikan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Nopember 2025 mendapati hasil berupa sejumlah saran perbaikan dari ahli desain media seperti penambahan audio pada contoh-contoh puisi Akrostik dan memperoleh rata-rata skor 80%. Kemudian, saran tersebut diterapkan oleh peneliti sehingga pada pertemuan kedua yaitu tanggal 17 Nopember 2025, perbaikan diterima dan media tidak perlu mendapat revisi lanjutan. Validasi desain media mendapati hasil akhir dengan rata-rata skor 90,7% berkriteria “Sangat Layak”. Hal ini membuktikan bahwasannya media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan. Masukan dan saran perbaikan yang diberikan oleh para validator menjadi penyempurna dalam meningkatkan kualitas media sehingga dapat dinyatakan layak dan digunakan tanpa revisi tambahan.

b. Hasil Kepraktisan Media Video Animasi Interaktif Menggunakan Teknik Akrostik

Kepraktisan media yang dikembangkan diperoleh melalui uji kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dapat dipakai secara praktis dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan diaplikasikan melalui angket respon oleh tenaga praktisi pendidikan, yaitu guru serta 30 siswa kelas IV SDS Harapan terhadap media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi.

Hasil penilaian angket respon guru memperlihatkan bahwa media memperoleh skor total 66



dengan persentase 94,2%, yang termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis.” Guru memberikan komentar positif terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, hasil angket respon siswa memperlihatkan variasi penilaian terhadap kepraktisan media. Dari 30 responden siswa, sebanyak 20 siswa (66,7%) memberikan nilai kelayakan 100%, 7 siswa (23,3%) memberikan nilai 92%, dan 3 siswa (10%) memberikan nilai 84%. Jika dirata-ratakan, hasil keseluruhan menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,6%, yang ber kriteria “Sangat Praktis.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa menilai media video animasi interaktif dengan teknik Akrostik sangat mudah dipakai dan menarik, serta membantu mereka memahami sintaks menulis puisi dengan lebih menyenangkan. Menurut siswa, menulis puisi tidak lagi menjadi kegiatan yang sulit, tetapi menjadi aktivitas belajar yang seru dan kreatif, karena melalui teknik Akrostik, mereka dapat menulis puisi dengan memanfaatkan kata kunci awal yang disediakan dalam media.

c. Hasil Keefektifan Media Video Animasi Interaktif Menggunakan Teknik Akrostik

Keefektifan media diuji untuk melihat tingkat pencapaian media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara memberikan tes kepada siswa yang berupa tes unjuk kerja dengan dua tahap pemberian tes yaitu sebelum menggunakan media atau *pretest* dan sesudah menggunakan media atau *posttest*.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa sebelum memakai media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 61,67, dan setelah menggunakan media video animasi interaktif meningkat menjadi 84,17. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 22,5 poin pada nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik efektif dalam menaikkan kemampuan menulis puisi siswa.

4. SIMPULAN

Melalui pemaparan hasil penelitian pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi memakai model 4D yang telah dimodifikasi menjadi model 3D yang terdiri atas tiga tahap yaitu *define, design, development*.
2. Kelayakan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik dibuktikan melalui dua tahap validasi oleh ahli konten media. Pada validasi pertama diperoleh persentase kelayakan 73,8% dengan kualifikasi “Cukup Layak”, sedangkan setelah dilakukan revisi pada validasi kedua meningkat menjadi 89,2% dengan kualifikasi “Layak” dan validasi ahli desain media pertama diperoleh persentase kelayakan 80% dengan kriteria “Layak”. Kemudian pada pertemuan kedua diperoleh persentase kelayakan 90,7% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Kepraktisan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dibuktikan melalui hasil penilaian praktisi pendidikan (guru) yang memperoleh skor total 66 dengan skor maksimal 70, sehingga diperoleh persentase kepraktisan 94,2% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Kemudian, berdasarkan respon dari 30 siswa, diperoleh hasil bahwa 20 siswa memberikan persentase kepraktisan 100%, 7 siswa memberikan 92%, dan 3 siswa memberikan 84%, dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 95,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, karena dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami serta menulis puisi dengan lebih menyenangkan.
4. Keefektifan media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik pada pembelajaran menulis puisi dibuktikan berdasarkan nilai rata-rata hasil pre-test sebesar 61,67 dan rata-rata hasil post-test sebesar 84,17. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,59 yang termasuk dalam kategori sedang dan berada pada kriteria “Cukup Efektif”. Dengan demikian,



media video animasi interaktif menggunakan teknik Akrostik terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas IV SDS Harapan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Rochiana, R., Fathurohman, I., & Rondli, W. S. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara "Mesi" untuk Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 6(2), 336-343.
- Asip, M., Lestari, T. A., Maisura, Juliati, Apreasta, L., Setyaningsih, D., et al. (2022). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra, et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, Farabi, N. A., & Susanti. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE. *Jurnal Multinetics*, 9 (1), 79-88.
- Linawati, S., & Nurajizah, S. (2021). Rancang Bangun Animasi Interaktif Berbasis Multimedia pada Pengenalan Dasar Bahasa Jepang. *Computer Science*, 2 (2), 105-110.
- Hapsari, P. (2023). Concept Production in Interactive Animation. *Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman & Peretelevision*, 4(1), 1-15.
- Oktaviana, E., Y, C. B., & Ulfa, M. (2019). *Pengajaran Menulis Puisi Menggunakan Metode Picture & Picture*. Jakarta Timur: STKIP Kusuma Negara Publishing.
- Widyahening, E. T., & Sari, I. A. (2016). *Teori Puisi*. Surakarta: DIOMEDIA.
- Nurjummi, & Afningsih, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Siswa SMA RK Deli Murni Deli Tua dengan Menggunakan Teknik Akrostik. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 9(2), 96-100. <https://doi.org/10.36294/jkb.v9i2.2168>
- Nazriani, & Nurlaila, M. (2023). Pelatihan Menulis Puisi dengan Menggunakan Teknik Akrostik pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Satap Kulisusu Kec. Kulisusu Kabupaten Buton Utara. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 22-26. <http://abdidas.org/index.php/abdidas>
- Bawamenewi, A. (2021). Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *EDUMASPUL : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 638-642.