

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUATAN CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS IV SDN KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Thasa Diantari¹, Nurul Kemala Dewi², Moh. Irawan Zain^{3*}

^{1,2,3}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*Corresponding Author: thasadiantari@gmail.com

Tersedia Online di

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

Sejarah Artikel

Diterima : 22 Februari 2023

Disetujui : 16 Juni 2023

Dipublikasikan : 20 Juni 2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker, Teks Fiksi

Abstrack: *The problem that occurs the fourth grade of SDN Sadah is that teachers very rarely use learning media, especially learning media that smells of technology in Indonesian subjects, fictional text material of the type of folklore. The research aims to (1) find out the validity of animated video media in learning folklore fiction texts for fourth graders of elementary school, (2) find out the practicality of animated video media in learning folklore fiction texts for fourth graders of elementary school. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with 5 stages namely analysis, design, development, and implementation. The data collection method used was a media expert validation questionnaire, a material expert validation questionnaire, a teacher response questionnaire and a student response questionnaire. Data analysis using qualitative data analysis and quantitative data analysis.*

Based on the assessment of the validator, media experts get very valid criteria with a percentage of 89% and material experts get valid criteria with a percentage of 80%. The results of the small group practicality trial based on the teacher's response obtained practicality with very practical criteria with a percentage of 100%, while based on student responses they got practicality with very practical criteria with a percentage of 92.5%.

Keywords: *Learning Media, Animation Video, Animaker, Fictional Text*

Abstrak: Permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Sadah adalah guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbau teknologi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi jenis cerita rakyat. Penelitian bertujuan untuk (1) mengetahui validitas media video animasi dalam pembelajaran teks fiksi jenis cerita rakyat pada siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran teks fiksi jenis cerita rakyat pada siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dengan presentase 89% dan ahli materi mendapatkan kriteria valid dengan presentase 80%. Hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil berdasarkan respon guru mendapatkan kepraktisan dengan kriteria sangat praktis dengan persentase 100% sedangkan berdasarkan respon siswa mendapatkan kepraktisan dengan kriteria sangat praktis dengan presentase 92,5%.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. (Syofiani & Isnanda, 2015). Safitri, dkk., (2022) penerapan kegiatan membaca di sekolah memegang peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, terkhusus dalam melestarikan sejarah dan kebudayaan lokal. Sehingga para guru memerlukan pemanfaatan buku cerita rakyat dalam proses pembelajaran.

Cerita rakyat yang didengar secara tidak langsung akan membentuk sikap dan moral siswa. Nilai-nilai itu dapat diperoleh dari peristiwa dalam cerita rakyat, karakter tokoh, dan hubungan antar tokoh. Dalam cerita rakyat terkandung nilai-nilai pendidikan yang banyak. Hal tersebut didapat jika menggali cerita rakyat lebih mendalam akan tampak keteladanan atau petuah bijak melalui tokoh atau peristiwa dalam cerita rakyat. (Ahmadi, dkk., 2021).

Menurut Nasution (2013) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya. 3) metode pembelajaran bervariasi. 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Menurut Moto (2019) pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar bagi siswa, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan dari bahan ajar.

Hanya saja didalam kenyataannya guru di kelas IV SDN Sadah ini tidak pernah sama sekali menggunakan media animasi video untuk mengajar teks fiksi jenis cerita rakyat, guru hanya menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti buku paket dan papan tulis. Siswa hanya diarahkan untuk memahami dan mengamati teks fiksi jenis cerita rakyat yang ada di buku paket kemudian guru menjelaskan mengenai materi tersebut didepan kelas kepada siswa.

Hal ini sesuai juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani Ika Fajarwati dan Sony Irianto (2021) bahwa respon guru dan peserta didik juga memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran melalui hasil analisis ket respon guru dengan persentase 78% pada uji skala kecil dan 92% pada uji skala besar dengan rata-rata 85% dan respon peserta didik yang menghasilkan nilai dengan persentase 98% pada uji skala kecil dan 99% pada uji skala besar dengan rata-rata 98,5% .

Dari segi media pada penelitian sebelumnya media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk video persentasi. Sedangkan media yang akan dikembangkan berupa media video persentasi ditambah dengan video animasi didalamnya yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi, teks dan *background* yang berbeda dari video pembelajaran persentasi.

Peneliti berkeinginan untuk merancang sebuah media pembelajaran media video animasi menggunakan aplikasi *animaker*, sehingga solusi yang tepat dalam pembelajaran teks fiksi jenis cerita rakyat untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan diharapkan agar maksud yang ingin disampaikan oleh media video animasi mengenai teks fiksi jenis cerita rakyat ini dapat tersampaikan dengan baik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada model ini memiliki lima langkah atau lima tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya.

Tahap – tahap penelitian pengembangan tersebut yaitu: (1) Pada tahap *analysis* meliputi analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).. (2) Tahap *design* media yang akan dibuat dirancang atau didesain sedemikian rupa sehingga ketika diimplementasikan dalam proses pembelajaran media yang akan disajikan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. (3) Selanjutnya pada tahap *development* meliputi uji validasi oleh ahli sebanyak dua kali dan revisi berdasarkan hasil uji validasi. (4) Tahap *implementation* yaitu mengimplementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran video animasi. (5) Tahap *Evaluation* dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan selama tahap implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi jenis cerita rakyat pada siswa kelas IV SDN Sadah.

Merancang Media Video Animasi Bermuatan Cerita Rakyat

Pada tahap analisis dilakukan analisis kinerja, setelah melakukan analisis kinerja, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat jarang, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran secara verbal yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung secara monoton setiap harinya. Tahap selanjutnya yaitu tahap analisis kebutuhan. Guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan praktis, serta guru juga setuju jika pembelajaran dilakukan menggunakan media video animasi *animaker*. Tahap Desain media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan membuat *background* serta animasi, memasukkan materi yang sudah disiapkan, jenis *font* yang dipakai, dan melakukan *dubbing*. Tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri atas pembuatan media dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun tahap – tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media video animasi adalah : 1) membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker*. Pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi *animaker* dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang diharapkan nantinya mampu menarik perhatian siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya 2) melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa 3) memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi. Tahap implementasi media video animasi dilakukan di SDN Sadah dengan melakukan uji coba pada guru dan kelompok kecil pada 10 siswa dengan memberikan angket yang berisi 8 pernyataan yang dibagi dalam 3 aspek setelah siswa menggunakan media animasi video dalam proses pelajaran.

Hasil dari angket respon guru dan 10 respon siswa menunjukkan angka 100 % dan 92,5%. Tahap yaitu evaluasi kegiatan pada tahap-tahap sebelumnya. Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, hasil respon guru dan dari hasil uji coba kelompok kecil dari respon siswa.

Hasil Validasi Ahli Media Video Animasi Berbasis *Animaker*

Validasi ahli media ini dilakukan untuk menguji validitas desain media video *animaker* yang telah dikembangkan. Hasil validasi media tahap I dan tahap II dapat dilihat pada tabel1 hasil validasi media tahap I dan tahap II berikut.

Tabel 1. Validasi ahli media tahap I dan tahap II

No	Aspek	Tahap I			Tahap II		
		Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Tampilan Media	10	15	66,6	13	15	86,6
2	Isi Media	30	45	66,6	40	45	88,8
3	Penulisan Media	11	15	73,3	14	15	93,3
Jumlah Skor		51			67		
Jumlah keseluruhan aspek		75			75		
Persentase		68%			89%		
Kriteria		Cukup Valid			Sangat Valid		

Hasil validasi media tahap I dan tahap II dapat dilihat bahwa pada validasi media tahap I mencapai angka persentase 68%. Angka tersebut diperoleh dari hasil rata - rata total penjumlahan skor 3 aspek yang dinilai yaitu tampilan media sebanyak 66,6%, isi media sebanyak 66,6% dan penulisan media sebanyak 73,3%. Sedangkan untuk tahap II mencapai angka persentase 89%. Angka tersebut diperoleh dari hasil total penjumlahan skor 3 aspek yang dinilai yaitu tampilan media sebanyak 86,6%, isi media sebanyak 88,8 % dan penulisan media sebanyak 93,3%.

Hasil Validasi Ahli Materi Video Animasi Berbasis *Animaker*

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji validitas materi yang ada dalam media pembelajaran video animasi . Adapun hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II terhadap media video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 2 hasil validasi materi tahap I dan tahap II berikut ini.

Tabel 2. Validasi ahli materi tahap I dan tahap II

No	Aspek	Tahap I			Tahap II		
		Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Kelayakan Isi	21	25	84	21	25	84
2	Penyajian	11	15	73,3	11	15	73,3
3	Bahasa	25	35	71,4	28	35	80
Jumlah Skor		57			60		
Jumlah aspek		75			75		
Persentase		76%			80%		
Kriteria		Valid			Valid		

Hasil validasi materi tahap I dan tahap II dapat dilihat bahwa pada validasi media tahap I mencapai angka 80%. Angka tersebut diperoleh dari hasil total penjumlahan skor 3 aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi dengan persentase 84%, penyajian dengan persentase 73,3% dan bahasa dengan persentase 71,4%. Sedangkan untuk tahap II persentase 80%. Angka tersebut diperoleh dari hasil total penjumlahan

skor 3 aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi dengan persentase 84%, penyajian dengan persentase 73,3% dan bahasa dengan persentase 80%.

Kepraktisan Respon Guru Terhadap Media Animasi Video Berbasis *Animaker*

Adapun hasil penilaian respon guru dapat dilihat pada tabel 3 hasil kepraktisan respon guru berikut ini.

Tabel 3. Hasil kepraktisan respon guru

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Ketertarikan	20	20	100
2	Materi	20	20	100
3	Bahasa	10	10	100
Jumlah keseluruhan aspek		50		
Persentase		100%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Hasil uji kepraktisan oleh guru kelas IV SDN Sadah dapat dilihat uji kepraktisan tersebut persentase mencapai 100%. Angka tersebut diperoleh dari hasil total penjumlahan skor 3 aspek yang dinilai yaitu ketertarikan dengan persentase 100%, materi dengan persentase 100% dan bahasa dengan total skor 100%.

Kepraktisan Respon Siswa Terhadap Media Animasi Video Berbasis *Animaker*

Adapun hasil penilaian respon siswa dapat dilihat pada tabel 4 hasil respon siswa terhadap media video animasi berikut ini.

Tabel 4. Hasil kepraktisan respon siswa

No	Aspek								
	Umum			Tampilan			Isi Materi		
	Skor yang diperoleh	Skor maks	Persentase (%)	Skor yang diperoleh	Skor maks	Persentase (%)	Skor yang diperoleh	Skor maks	Persentase (%)
1	10	10	100	18	20	90	9	10	90
2	9	10	90	19	20	95	9	10	90
3	9	10	90	19	20	95	9	10	90
4	9	10	90	19	20	95	9	10	90
5	9	10	90	19	20	95	9	10	90
6	9	10	90	19	20	95	9	10	90
7	9	10	90	19	20	95	9	10	90
8	10	10	100	18	20	90	9	10	90
9	9	10	90	19	20	95	9	10	90
10	9	10	90	19	20	95	9	10	90
Rata – rata (\bar{x})	92	100	92	188	200	94	90	100	90
Jumlah skor keseluruhan aspek	40								
Persentase	92,5%								
Kriteria	Sangat Praktis								

Hasil uji kepraktisan berdasarkan respon siswa dapat dilihat bahwa pada kepraktisan media memiliki persentase kepraktisan yang didapat. Angka tersebut

diperoleh dari hasil total penjumlahan skor 3 aspek yang dinilai dari masing – masing responden yaitu umum 2 siswa dengan persentase 92%, tampilan dengan persentase 94% dan isi materi dengan persentase 90%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis animaker telah valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi jenis cerita rakyat pada kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran video animasi dilakukan melalui 5 tahapan ADDIE yaitu pada tahap *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Berdasarkan proses observasi diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Setelah permasalahan diketahui peneliti melakukan perancangan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan uji validitas maka didapatkan hasil validasi ahli media pada tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan kriteria validitas sebesar 89%. Sedangkan hasil validasi materi tahap II pada keseluruhan aspek memperoleh kriteria validitas sebesar 80% sehingga media pembelajaran video animasi praktis digunakan. Kepraktisan media pembelajaran video animasi didapatkan hasil keseluruhan aspek untuk respon guru memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat praktis dan untuk respon siswa siswa yang melibatkan 10 responden, memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat praktis.

SARAN

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian pengembangan media video animasi dalam pembelajaran teks fiksi jenis cerita rakyat pada siswa kelas IV SD yaitu Guru harus mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran. selain itu guru juga harus meningkatkan kreativitas dalam hal inovasi media pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi jenis cerita rakyat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Muhamad dkk. 2021 Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Jurnal Progres Pendidikan*, Vol. 2 (1), 1-6.
- Fajarwati, Maharani Ika & Sony Irianto. 2021. Pengembangan Media *Animaker* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol. 5 (1), 1 – 11.
- Moto, Maklonia Meling. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3 (1), 20 – 28.
- Nasution, 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Safitri, T., Affandi, LH, & Zain, MI. 2022. Nilai – Nilai Pendidikan Karakter dalam Permianan Tradisional Suku Sasak di Desa Baussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3(1), 63 – 76.
- Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Syofiani, Gusnetti dan Isnanda Romi. 2015. Struktur dan Nilai – Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika: Jurnal penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.1 (2), 183 – 192.