

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PUTUMU  
(PUI SI ITU MUDAH) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUI SI  
SISWA KELAS VIII**

**Arta Dwi Ananda**

Universitas Negeri Surabaya  
[artaananda16020074121@mhs.unesa.ac.id](mailto:artaananda16020074121@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd.**

[trinilturistiani@unesa.ac.id](mailto:trinilturistiani@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pembelajaran di sekolah, terutama Bahasa Indonesia akan memerlukan inovasi untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitasnya dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan Media Video Animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII. Media video animasi menjadi media pembelajaran yang cocok dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam masa pandemi saat ini. Dengan media ini peserta didik akan merasa termotivasi dan nyaman di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran menulis puisi akan tercapai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Sadiman dkk. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 14 Gresik, subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 14 Gresik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik validasi, observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian ini berupa tahapan proses pengembangan media sampai dengan siap digunakan dan setelah dihitung dari hasil kevalidan 86,66% dengan predikat “sangat layak”, keefektifan dengan persentase 89,95% dengan predikat “sangat baik” kepraktisan dengan hasil 84,33% dengan predikat “sangat baik” dan media maka diperoleh predikat keseluruhan media pembelajaran “sangat baik” dengan persentase 98,87% yang berarti Media Video Animasi PUTUMU layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Video Animasi, Menulis Puisi.

**Abstract**

Learning in schools, especially Indonesian language lesson, will require innovation to achieve learning that is suitable for students. This research aims to describe the development process and its quality in terms of validity, effectiveness, and practicality of PUTUMU (Puisi Itu Mudah) Animated Video Media in learning to write poetry for eighth grade students. Animated video media are suitable learning media for Indonesian language learning during the current pandemic. With this media students will feel motivated and comfortable in the classroom so that the learning objectives of writing poetry will be achieved. This research is a development research using the development model of Sadiman et al. The research was conducted at SMP Negeri 14 Gresik, the subject of this study were students of class VIII SMP Negeri 14 Gresik. Data collection techniques used include validation techniques, observation, tests, and questionnaires. The results of this research are in the form of the stages of the media development process until it is ready for use and after being calculated from the validity results of 86.66% with the predicate "very feasible", effectiveness with a percentage of 89.95% with the predicate "very good" practicality with a result of 84.33%. predicate "very good" and the media, the overall predicate of learning media is "very good" with a percentage of 98.87%, which means that the PUTUMU Animated Video Media is suitable for use in the Indonesian language learning process.

**Keywords:** instructional media, video animation, writing poetry.

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada umumnya menggunakan metode dan media yang kurang variatif, bahkan metode yang digunakan membuat peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru Bahasa Indonesia cenderung menggunakan media

pembelajaran yang kurang menarik dalam menunjang pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan penunjang proses pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Peserta didik justru lebih tertarik apabila pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat menambah semangat untuk

belajar. Peserta didik SMP merupakan peserta didik peralihan dari sekolah dasar yang masih menyukai bermain. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia harus memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik, agar peserta didik bisa belajar disertai dengan permainan.

Teks puisi merupakan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik SMP karena teks puisi memiliki beberapa ciri khusus yang cukup rumit seperti struktur batin dan struktur fisik. Peserta didik SMP cenderung bingung dalam menentukan struktur fisik dan struktur batin apa yang cocok digunakan dalam puisi mereka. Teks puisi merupakan teks yang berisi ekspresi dari penulis dengan menggunakan rangkaian kata-kata yang indah. Teks puisi merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 untuk kelas VIII. Salah satu kompetensi dasar dari pembelajaran teks puisi adalah menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi atau bisa disebut dengan menulis teks puisi.

Menulis merupakan kegiatan untuk mengekspresikan diri atau menyampaikan pesan menggunakan media bahasa tulis. Dengan menulis, seseorang bisa menyampaikan apa yang ingin dia sampaikan serta alat untuk mengekspresikan apa yang ada di benaknya dalam bentuk tulisan. Siapa pun bisa menulis dan boleh menulis. Namun, sekarang berkembang persepsi bahwa menulis adalah hanya untuk orang yang mau dan memiliki keterampilan menulis, padahal semua orang bisa dan boleh menulis. Hal itu yang menyebabkan menulis dianggap sebagai kegiatan yang sulit bagi peserta didik. Hal itu juga yang menyebabkan pembelajaran menulis teks puisi sulit untuk dipraktikkan kepada peserta didik SMP. Oleh karena itu, perlu diberikan stimulus berupa media pembelajaran yang menunjang peserta didik agar memiliki motivasi untuk menulis teks puisi.

Video merupakan gambar-gambar dalam bingkai demi bingkai diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Arsyad, 2013: 49). Media video animasi sesuai untuk peserta didik kelas VIII karena penayangan video animasi menarik minat peserta didik untuk memahami materi selain itu peserta didik juga akan merasa pembelajaran teks puisi itu menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 14 Gresik, menurut hasil pengamatan yang dilakukan pada Juli sampai November 2019, pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, guru cenderung menggunakan metode ceramah kepada peserta didik sehingga peserta didik cepat bosan dengan materi yang diajarkan. Tak jarang pula, guru menggunakan media *power point* dalam menjelaskan sebuah teks, hal itu menyebabkan daya tarik peserta didik kurang. Selain itu dalam pembelajaran menulis teks puisi,

peserta didik pun kesulitan saat menulis teks puisi. Oleh karena itu jika pembelajaran menggunakan video animasi, peserta didik akan lebih tertarik. Jika dilihat dari keadaan sekolah khususnya di kelas VIII SMP Negeri 14 Gresik, sekolah dapat menerapkan “Video Animasi PUTUMU (puisi itu mudah) dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi”. Sekolah selama ini mengenalkan beberapa media pembelajaran, namun yang menjadi berbeda adalah menggunakan video animasi dalam pembelajaran menulis teks puisi. Media video animasi ini menggunakan video yang dibuat khusus untuk materi teks puisi kelas VIII SMP sehingga media ini bisa digunakan untuk peserta didik SMP kelas VIII di sekolah lainnya.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengembangkan proses pengembangan media video animasi PUTUMU (puisi itu mudah) dalam pembelajaran menulis teks puisi peserta didik kelas VIII.

- 1) Mendeskripsikan kualitas media video animasi PUTUMU (puisi itu mudah) dalam pembelajaran menulis teks puisi peserta didik kelas VIII.
  - a. Mendeskripsikan kevalidan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) dalam pembelajaran menulis teks puisi peserta didik kelas VIII.
  - b. Mendeskripsikan keefektifan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) dalam pembelajaran menulis teks puisi peserta didik kelas VIII.
  - c. Mendeskripsikan kepraktisan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) dalam pembelajaran menulis teks puisi peserta didik kelas VIII.

Penelitian ini didahului oleh penelitian yang relevan, berikut yang relevan yaitu, skripsi oleh Syahriyah (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Psychowriting Kelas VII-B MTS Ihyaul Ulum Dukun Gresik”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menciptakan produk baru yaitu berupa video animasi yang dibuat untuk proses pembelajaran menulis teks eksplanasi. Judul skripsi tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi dalam pembelajaran teks ekplanasi berbasis *Psychowriting* serta mendeskripsikan kualitas media video animasi dalam pembelajaran teks eksplanasi berbasis *Psychowriting*, mendeskripsikan kevalidan media video animasi dalam pembelajaran teks eksplanasi berbasis *Psychowriting*. Hasil dari penelitian ini yaitu diperoleh kelayakan dari validator yaitu pada aspek penyajian memiliki kualitas “sangat layak” dengan persentase 95%. Aspek komposisi memiliki kualitas 92% dengan predikat “sangat layak”. Kepraktisan media dilihat dari hasil respon peserta didik yaitu dengan persentase 76,01%. Sementara itu,

keefektifan media dilihat dari hasil belajar peserta didik yaitu 82,15% jumlah rata-rata nilai peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang relevan adalah penelitian milik Azizan (2018) yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Psychowriting* pada Peserta didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar”. Penelitian ini juga merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggunakan media *pop up book* dalam proses pembelajaran menulis puisi. Penelitian ini menghasilkan pengembangan Media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Psychowriting*, deskripsi kualitas media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Psychowriting* dan deskripsi kevalidan media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Psychowriting*. Hasil dari penelitian ini berupa kualitas media yang ber kriteria “berkualitas” berdasarkan hasil penilaian dua validator yang menunjukkan angka 86,84%. Keefektifan media ini berdasarkan aktivitas pengajar, aktivitas peserta didik dan juga ketuntasan hasil belajar menunjukkan kriteria “efektif” yang mencapai presentase 84,4%. Selain itu, hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata nilai 80.

Berikut merupakan definisi yang relevan dengan penelitian ini. Media merupakan hal yang sangat erat dengan proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam istilah umum yang dikenal oleh banyak orang, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk membantu memproses serta menangkap dan menyusun kembali informasi di dalam pelajaran secara visual maupun verbal. Media juga merupakan segala bentuk alat yang berfungsi sebagai penyaluran atau penyampaian informasi (Wati, 2016: 2)

Menurut Wati (2016: 8) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk merangsang semangat peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung karena media pembelajaran membuat suasana belajar menjadi berbeda dari pada biasanya. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan dan memperkaya wawasan peserta didik serta menghidupkan suasana belajar di kelas.

Menurut Munir (2015: 289), video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektornik. Sementara ini, menurut Daryanto (2016: 104 - 105) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada peserta didik, dan suara yang menyertainya, peserta didik merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti yang diketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Menurut (Munir, 2015: 18) animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam satu aktivitas pergerakan. Neo&Neo (1997) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, bereaksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. (Munir, 2015: 317).

Yunus dan Suparno (2008: 3) mengemukakan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat : penulis sebagai penyampaian pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Secara etimologi puisi berasal dari bahasa Yunani *poeima* yang berarti membuat, *poesis* yang berarti pembuatan, atau *poeties* yang berarti pembuat, pembangun atau pembentuk. Di Inggris puisi itu disebut *poem* atau *poetry* yang tidak jauh berbeda dengan *to make* atau *to create* sehingga pernah sekali di Inggris puisi itu

disebut *maker* (Tjahjono, 2011: 5). Menurut Waluyo (2002: 1) puisi merupakan suatu karya sastra menggunakan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif).

Saat seseorang membaca puisi atau menyimak puisi pembaca atau penyimak mengalami proses daya khayal sesuai dengan pengalaman yang dialami, hal tersebut sesuai dengan pendapat Hudson (Aminuddin, 2011: 134) yang mengungkapkan bahwa puisi merupakan salah satu cabang sastra yang menggunakan kata-kata sebagai media penyimpanan untuk membuahakan ilusi dan imajinasi, seperti pada lukisan yang menggunakan garis dan warna dalam menggambarkan gagasan pelukisnya.

Puisi mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan yang dapat merangsang imajinasi pancaindera dalam susunan yang berirama. Semua itu merupakan sesuatu yang penting yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan. Puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, diubah dalam wujud yang paling berkesan (Pradopo, 2014: 7).

## METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena menghasilkan suatu produk baru yang selanjutnya akan diuji kualitas dan keefektifan dari produk tersebut. Produk baru yang dibuat yaitu berupa video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) yang berisi tentang materi teks puisi yang dilakukan penelitian di SMP Negeri 14 Gresik. Penelitian ini bersifat deskripsi kuantitatif. Penelitian deskripsi kuantitatif merupakan penelitian yang mengungkapkan mengenai gejala fenomena, fakta, yang diteliti dengan menggambarkan nilai-nilai variabel, tanpa bermaksud untuk menghubungkan atau membandingkan (Iskandar dalam Musfiqon, 2012:61)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan media pembelajaran Sadiman dkk. Menurut Sadiman dkk, terdapat enam tahap pengembangan media pembelajaran yaitu : (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat mengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media (6) mengadakan tes dan revisi.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 14 Gresik. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 14 Gresik.

Data penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Informasi tentang proses pengembangan media video animasi PUTUMU (puisi itu mudah) ditinjau dari proses pengembangan hingga proses produksi yang dianalisis oleh validator ahli.

- 1) Informasi tentang kualitas hasil media video animasi PUTUMU (puisi itu mudah) melalui hasil analisis validator, hasil belajar peserta didik, dan juga respon peserta didik serta Guru. Untuk mengetahui kualitas media video animasi dapat diketahui dari kevalidan, keefektifan, dan juga kepraktisan dari media video animasi (PUTUMU).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik validasi, teknik observasi, teknik tes dan teknik angket.

Instrumen dalam penelitian ini diantaranya adalah lembar validasi, lembar observasi, lembar tes, dan angket respons peserta didik. Berikut ini penjelasan masing-masing instrumen penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis hasil angket, validasi dan observasi serta hasil tes setelah menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah). Menurut Arikunto (2006: 278) hal-hal yang dilakukan dalam menganalisis data kuantitatif memiliki tiga langkah, yakni : (1) Persiapan, (2) tabulasi, dan (3) penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena hasil data berupa angka. Berikut beberapa teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai maksimal semua komponen yang diambil (Sudijono, 2014 : 43)

Pada rumus ini digunakan untuk menganalisis data hasil validasi, data hasil observasi dan data hasil angket pada penelitian tersebut yang kemudian data tersebut akan dikualifikasikan dengan presentase sebagai berikut:

Tabel 1 Kualifikasi

Persentase	Kualifikasi
81% -- 100%	Sangat Layak
61% -- 80%	Layak
41% -- 60%	Cukup Layak

21% -- 40%	Kurang Layak
0% -- 20%	Sangat Kurang Layak

(Riduwan, 2011: 41)

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean = Jumlah nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai seluruh kelas

N = Jumlah nilai peserta didik

(Arikunto, 2006: 189)

Pada rumus ini digunakan untuk menganalisis data hasil hasil belajar, keefektifan media pembelajaran video animasi, kualitas media video animasi pada penelitian tersebut yang kemudian data tersebut akan dikualifikasikan dengan presentase sebagai berikut :

Tabel 2 tabel kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% -- 100%	Sangat Layak
61% -- 80%	Layak
41% -- 60%	Cukup Layak
21% -- 40%	Kurang Layak
0% -- 20%	Sangat Kurang Layak

(Riduwan, 2011: 41)

## HASIL PENELITIAN

Mengenai hasil penelitian pengembangan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu mudah) akan dibagi menjadi tiga yaitu proses pengembangan media, kualitas media dan pembahasan. Sebagai berikut :

### 1. Proses Pengembangan Media

Media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) telah melalui proses pengembangan dengan mengikuti langkah-langkah dari teori Sadiman dkk. Proses pengembangan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) memerlukan waktu 9 bulan dari bulan Februari hingga bulan November karena terkendala pandemi COVID-19 sehingga penelitian dilakukan secara *online class*.

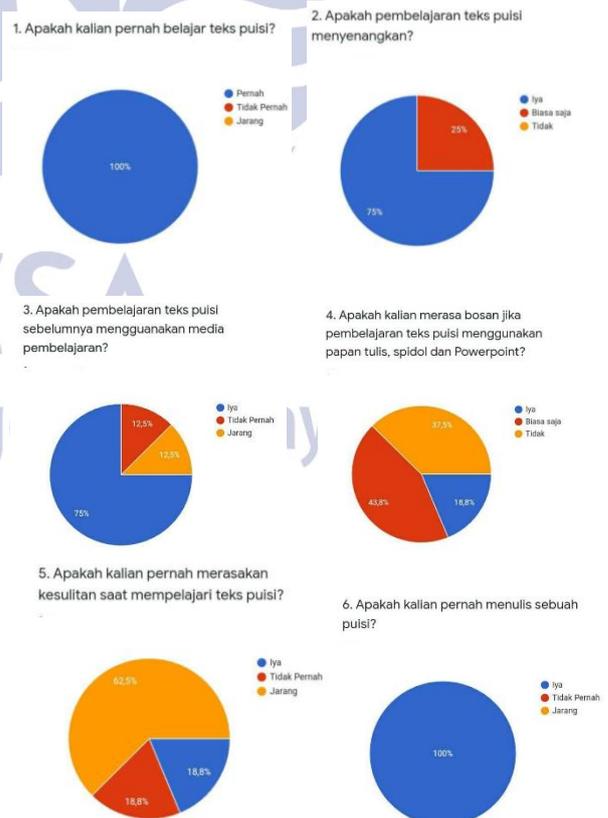
#### a. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Tabel 3 Hasil Wawancara Pendidik Bahasa Indonesia

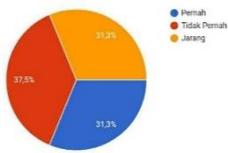
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana keadaan kelas ketika pembelajaran berlangsung?	Anak-anak kurang bisa fokus dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, namun jika diingatkan anak-anak bisa fokus tapi hanya sebentar
2.	Apakah ada kegiatan membaca sebelum melaksanakan pembelajaran?	Ada, karena membaca sebelum pembelajaran berlangsung merupakan program pemerintah. Mbak.
3.	Bagaimana respon peserta didik terhadap kegiatan membaca sebelum pembelajaran?	Peserta didik semangat sekali karena bahan bacaan nya berupa novel atau buku cerita.
4.	Apakah ada kendala dalam proses tersebut?	Kendalanya saat merangkum hasil bacaan, peserta didik terkadang malas.
5.	Apakah ada kendala dalam proses penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia?	Tidak ada karena materi disampaikan sesuai RPP dan Silabus.
6.	Apakah ada sumber belajar selain LKS dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Sementara ini hanya menggunakan LKS mbak.
7.	Bagaimana minat peserta didik terhadap materi puisi dan bagaimana hasil belajar peserta didik?	Anaka-anak suka sekali materi puisi sehingga nilai peserta didik juga tidak terlalu jelek.
8.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran?	Belum pernah mbak, hanya menggunakan LKS.
9.	Bagaimana pendapat Ibu jika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran?	Oh iya, sangat bagus menurut saya agar anak-anak tidak bosan di kelas.
10.	Bagaimana pendapat Ibu jika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran video animasi?	Bagus sekali mbak, karena membuat anak-anak menjadi fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran di SMP Negeri 14 Gresik dibutuhkan media pembelajaran selain buku LKS, papan, dan spidol agar peserta didik lebih fokus dan tidak bosan di kelas selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

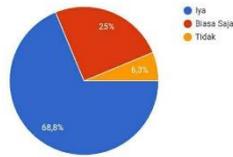
Diagram Hasil Angket Kebutuhan Peserta didik



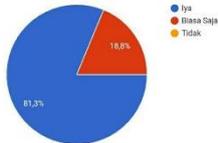
7. Apakah penggunaan media video animasi sebelumnya sudah pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks puisi?



8. Apakah jenis media video animasi menurut kalian akan menarik jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks puisi?



9. Jika guru kalian menggunakan media video animasi untuk pembelajaran menulis puisi apakah kalian senang?



Dapat ditarik simpulan bahwa peserta didik SMP Negeri 14 Gresik pernah mempelajari teks puisi dan sebagian besar menyukai materi teks puisi. Namun di dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran selain menggunakan papan tulis spidol dan powerpoint. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran setelah menggunakan video animasi mendapat respon yang baik, karena peserta didik menjawab tertarik dan senang dengan media video animasi dalam pembelajaran teks puisi.

#### b. Merumuskan Tujuan Intruksional dan Operasional

Rumusan tujuan pembelajaran merupakan bagian dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut penting agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Rumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator. Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) sebagai berikut :

#### Kompetensi Dasar dan Indikator

##### Kompetensi Dasar

3.7 Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca.

##### Indikator

3.7.1 Menentukan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan.

3.7.2 Menjelaskan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan.

##### Kompetensi Dasar

4.7 Menyimpulkan unsur-unsur pembangun dan makna teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca.

##### Indikator

4.7.1 Menyimpulkan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan.

4.7.2 Menyimpulkan makna teks puisi yang diperdengarkan.

#### Kompetensi Dasar

3.8 Menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi social, dan lain-lain) yang diperdengarkan atau dibaca.

##### Indikator

3.8.1 Mampu mengungkapkan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan dan dibaca.

3.8.2 Mampu menjelaskan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan dan dibaca.

#### Kompetensi Dasar

4.8 Menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi.

##### Indikator

4.8.1 Merencanakan penulisan teks puisi.

4.8.2 Mampu menulis teks puisi dengan memperhatikan pilihan kata, gaya bahasa, tema dan amanat.

4.8.3 Mampu menyajikan secara lisan teks puisi dengan memperhatikan mimik, gerak tubuh, irama dan intonasi.

#### c. Merumuskan Butir-Butir Materi

Butir-butir materi yang dirumuskan merupakan materi yang ada di dalam media pembelajaran video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Butir materi disusun untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 4 Butir Materi

Tujuan Pembelajaran	Materi	Uraian Materi
Peserta didik dapat menentukan dan menjelaskan unsur-unsur dan pembangun teks puisi.	Menentukan unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca.	Unsur pembangun puisi yaitu unsur fisik dan unsur batin. Unsur fisik terdiri dari diksi, gaya Bahasa, pencitraan, persajakan atau rima. Sedangkan unsur batin puisi yaitu tema, perasaan, amanat, nada dan suasana.
Peserta didik dapat menyimpulkan unsur pembangun puisi dan makna isi puisi.	Menyimpulkan dan menentukan makna teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca.	Menyajikan contoh teks puisi yang ditayangkan di media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) lalu peserta didik diajak menyimpulkan isi dari puisi tersebut.
Peserta didik dapat mengungkap dan menjelaskan unsur-unsur pembangun teks puisi.	Menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi social, dan lain-lain) yang diperdengarkan atau dibaca.	Peserta didik menelaah puisi yang telah ditayangkan di dalam media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) berdasarkan unsur fisik dan unsur batin puisi.
Peserta didik mampu merencanakan teks puisi, memulisi serta menyajikan secara lisan teks puisi yang dibuat.	Menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi.	Peserta didik menulis sebuah puisi 3 bait dengan tema "Hutan Indonesia".

#### d. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Setelah merumuskan butir-butir materi maka langkah selanjutnya merumuskan alat pengukur keberhasilan. Alat pengukur keberhasilan dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Dalam pembelajaran menulis teks puisi dengan menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) menggunakan alat pengukur yang berupa lembar kerja peserta didik. Pada materi teks puisi yang disajikan kepada peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 14 Gresik sesuai dengan KD 4.8 Menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi.

e. Membuat Media Pembelajaran

Sebelum pembuatan media pembelajaran, akan dilakukan pembuatan naskah media. menulis naskah media merupakan tahap awal dari pembuatan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah). Pada tahap ini akan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan terakhir pasca produksi.

Tahap pra produksi yaitu menulis naskah video animasi. Naskah video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dengan acuan dari hasil angket kebutuhan peserta didik. Naskah berupa alur dari video animasi yang berisi tokoh yang akan muncul di dalam video animasi dari deskripsi wajah, tempat dan kegiatan tokoh. Selain itu juga pemilihan warna animasi, dialog antar tokoh serta teks yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Pembuatan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) ini melibatkan mitra kerja yang ahli di bidang desain yang merupakan alumni dari Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Seni Rupa yaitu Muhammad Mahrus, S.Pd. Setelah naskah diberikan kepada mitra kerja, pembuatan media video animasi dilakukan sepenuhnya oleh mitra kerja dengan alat laptop dan software untuk membuat video animasi yaitu adobe illustrator CC2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CC2015, Adobe After Effect CC2015.

Selanjutnya merupakan tahap produksi, merupakan tahap lanjutan dari tahapan pra produksi, pada tahapan ini akan dijelaskan bagaimana urutan pembuatan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah). Produksi merupakan proses atau urutan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar media dapat berguna dan bermanfaat bagi peserta didik.



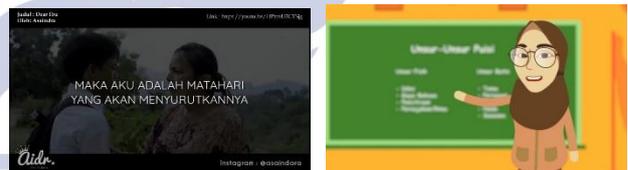
Gambar 1 Desain embukaan Video Animasi

Di dalam video pembuka akan ditampilkan profil peneliti, mulai dari nama, asal instansi dan judul dari media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah).



Gambar 2 Desain Materi Inti Video Animasi

Pada materi inti berisi dialog yang dilakukan oleh animasi peserta didik laki-laki yang bernama gilang dan peserta didik perempuan yang bernama ghea. Di dalam dialog tersebut berisi tentang unsur-unsur yang ada di dalam puisi yaitu unsur fisik dan unsur batin. Suara di dalam materi inti di perankan oleh partner peneliti.



Gambar 3 Desain Refleksi Materi

Pada refleksi materi berisi tentang contoh puisi yang berjudul "Dear Ibu" yang dibuat oleh Asaindra. Setelah itu peserta didik diajak untuk menentukan isi dari puisi tersebut dan pesan apa yang diperoleh dari melihat dan mendengarkan puisi tersebut.



Gambar 4 Desain Penugasan Peserta Didik

Pada tahap ini, setelah peserta didik mendapatkan materi tentang teks puisi dan mendapat refleksi dari materi teks puisi, peserta didik mendapatkan tugas untuk membuat puisi yang berisi tiga bait dengan tema “Hutan Indonesia”. Di dalam video berisi beberapa gambar hutan dan suara yang dibuat seperti sedang di dalam hutan

Setelah tahap produksi yaitu tahap pasca produksi. Tahap pasca produksi adaah tahapan untuk mengecek hasil media yang telah dibuat, dari animasi yang ada di dalam media, suara di dalam media hingga materi yang dicantumkan di dalam media video animasi. Tujuannya adalah apakah media tersebut layak untuk dibawa ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi oleh ahli validator untuk mendapatkan penilaian kritik serta saran apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 5 Desain Media Siap Untuk Divalidasi

#### f. Mengadakan Test dan Revisi

Berdasarkan komentar dan saran dari validator maka terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki di dalam media pembelajaran video animasi. Berikut uraian mengenai perbaikan setelah divalidasi.

Berikut link media yang telah diunggah di youtube : <https://youtu.be/BS2WSN7CJg4>

Pertama cara penyampaian materi deduktif, cenderung mendikte, tidak mengajak berpikir kritis. Sebaiknya cara induktif, misalnya disajikan puisi dahulu lalu berdasarkan puisi tersebut, peserta didik diajak untuk menemukan ciri-ciri puisi.



Gambar 6 sebelum revisi



Gambar 7 Sesudah Revisi

Revisi pada bagian ini adalah ditambahkan Tanya jawab berbentuk suara mengenai puisi yang telah ditampilkan pada video animasi ini agar bisa mengajak peserta didik untuk berfikir kritis.

Kedua pada bagian video, penempatan video pada layar LCD membuat ada ruang yang sia-sia (terbuang). Sebaiknya video ditayangkan secara penuh, tidak perlu ada gambar guru dan layar LCD.



Gambar 8 Sebelum Revisi Gambar 9 Sesudah Revisi

Ketiga pada bagian terakhir (gambar hutan dan air terjun) tidak jelas fungsinya apa. Jika ingin memberikan gambaran hutan, sebaiknya beri foto-foto hutan (real) setelah itu ditanyakan hal apa yang menjadi ciri hutan atau yang menarik dari hutan. Setelah itu baru penugasan untuk membuat puisi tentang hutan.



Gambar 10 Sebelum Revisi Gambar 11 Sesudah Revisi

Setelah melakukan revisi lalu akan dilakukan uji coba, uji coba dilakukan setelah dilakukan validasi dan revisi karena media video animasi telah layak untuk diujicobakan. Ujicoba dilakukan pada tanggal 23 November dengan daring melalui whatsapp dikarenakan wabah pandemic covid-19. Uji coba diikuti oleh 23 peserta didik dan dilakukan setelah pembelajaran di sekolah berlangsung. Uji coba dilakukan pada kelas VIII F SMP Negeri 14 Gresik.

Pada tahap uji coba ini melibatkan pengamat yaitu pendidik SMP Negeri 14 Gresik untuk mengamati jalannya uji coba. Pengamat bertugas mengamati jalannya pembelajaran menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dari awal hingga akhir. Pendidik Bahasa Indonesia yang menjadi pengamat yaitu Sugiartanti, S.Pd.

Hasil uji coba yaitu berupa angket dan deskripsi pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas peserta didik. Berdasarkan pengamatan tersebut menghasilkan bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik, peserta didik mudah memahami materi dengan baik dengan tayangan video animasi namun belum ada penjelasan struktur fisik pada media dan pada akhir pembelajaran sudah dilakukan refleksi.

## 2. Kualitas Media Video Animasi

Kualitas media video animasi diketahui dengan tiga cara yaitu melalui kevalidan media video animasi, keefektifan dan kepraktisan media video animasi.

### a. Kevalidan Media Video Animasi

Terdapat dua unsur untuk mengetahui kevalidan media video animasi yaitu validasi penyajian media dan validasi kompetensi isi media video animasi

Validasi penyajian media dilakukan untuk mengetahui apakah penyajian media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) sudah layak untuk diuji cobakan. Validator penyajian media dilakukan oleh dosen desain Universitas Negeri Surabaya Nanda Nini Ninggalih, S.Pd, M.Ds.

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi Penyajian Media

NO	Butir	Penilaian
1.	Penyajian media video animasi PUTUMU menunjukkan karakteristik sebagai media pembelajaran teks puisi.	3
2.	Penyajian karakter animasi sesuai dengan tema media pembelajaran menulis teks puisi dan dapat menarik perhatian peserta didik	3
3.	Pemilihan warna dan suara sesuai dengan tema media pembelajaran teks puisi dan dapat menarik perhatian peserta didik	4
4.	Penyajian jalan cerita pada video animasi sesuai dengan tema media pembelajaran teks puisi dan dapat menarik perhatian peserta didik	3
5.	Penyajian media video animasi PUTUMU membuka peluang bagi guru untuk meningkatkan variasi proses pembelajaran.	3
6.	Penyajian media video animasi PUTUMU memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.	3
7.	Penyajian media pembelajaran video animasi PUTUMU membuat materi pembelajaran teks puisi lebih jelas dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan respon peserta didik.	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>22</b>

Dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{35} \times 100\% = 62,85\%$$

Berdasarkan hasil akhir penilaian penyajian media video animasi, maka diperoleh nilai 62,85%. Berdasarkan hasil tersebut, maka media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) memiliki kualitas “layak” dari segi penyajian media video animasi. Berikutnya adalah penilaian validasi berdasarkan kompetensi isi dari media video animasi.

Validasi kompetensi isi media dilakukan agar mengetahui apakah isi dari media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) layak untuk diujicobakan atau tidak. Validator untuk kompetensi isi media adalah dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Dr. Agusniar Dia Savitri, M.Pd.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Kompetensi Isi Media

a.	Apakah animasi yang digunakan dalam media video animasi PUTUMU berwarna, jelas dan sesuai dengan materi?	
9.	Media pembelajaran video animasi PUTUMU dapat memberikan dukungan terhadap bahan ajar teks puisi.	5
10.	Media pembelajaran video animasi PUTUMU dapat meningkatkan semangat peserta didik.	5
<b>Kelayakan Bahasa</b>		
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Keefektifan kalimat	5
3.	Kebakuan istilah	5
4.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
6.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	4
7.	Kesesuaian dengan intelektual peserta didik	4
8.	Ketepatan tata bahasa	5
9.	Ketepatan ejaan	5
10.	Ketepatan dengan pemilihan gaya bahasa dalam teks.	5
<b>Jumlah</b>		<b>95</b>

Maka dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil akhir penilaian kompetensi isi video animasi, maka diperoleh nilai 95%. Berdasarkan hasil tersebut, maka media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) memiliki kualitas “sangat layak” dari segi penyajian media video animasi.

Selanjutnya kedua nilai tersebut diakumulasi dan mendapat hasil keseluruhan validasi, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22+95}{35+100} \times 100\%$$

$$P = \frac{117}{135} \times 100\% = 86,66\%$$

Berdasarkan hasil validasi media video animasi maka diperoleh kevalidan sebesar 86,66% dengan kriteria “Sangat Layak”.

### b. Keefektifan Media Video Animasi

Keefektifan media diperoleh dari nilai hasil belajar siswa, pengamatan aktivitas peserta didik dan pengamatan aktivitas pendidik yang nantinya akan di hitung menggunakan rumus agar dapat diperoleh hasil dari keefektifan media.

#### 1) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik SMP Negeri 14 Gresik dengan menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dikatakan berhasil, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai peserta didik yang diatas nilai KKM yaitu 75 dengan nilai tertinggi 87 dan terendah 75 sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas 75.

Tabel 5 Hasil Belajar Peserta Didik

No	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI
1	AF	78
2	AMA	79
3	AW	75
4	A	75
5	AML	81
6	AKW.	87
7	BES	75
8	CWJ	76
9	DSR	75
10	DR	76
11	FAA	77
12	GLP	75
13	GCP	75
14	IFA	78
15	JBW	75
16	KS	87
17	KPAR	78
18	MRAP	76
19	MN	75
20	M	78
21	MAP	76
22	MDS	77
23	MMF	75
24	MRDA	78
25	NMW	81
26	NLR	78
27	PA	78
28	RAM	76
29	SMP	77
30	SIU	77
31	TAB	78
32	WY	77
<b>JUMLAH</b>		<b>2402</b>

Selanjutnya dianalisis nilai peserta didik dengan rumus berikut.

$$M X = \frac{\sum x}{N}$$

$$M X = \frac{2402}{32} = 75\%$$

Berdasarkan perhitungan hasil belajar peserta didik maka didapatkan keefektifan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dengan rata-rata nilai 75% masuk dalam klasifikasi baik. Maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan media video animasi berdasarkan hasil belajar peserta didik yaitu “BAIK”.

### 2) Hasil Pengamatan Aktivitas Pendidik

Pengamatan aktivitas pendidik diperoleh dari angket pengamatan aktivitas pendidik yang di isi oleh pendidik Bahasa Indonesia dari SMP Negeri 14 Gresik pada saat proses pembelajaran teks puisi menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah).

Tabel 6 Hasi Pengamatan Aktivitas Pendidik

NO	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Guru menyiapkan media video animasi PUTUMU (puisi itu mudah)	5
2.	Guru menayangkan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah)	5
3.	Guru memfasilitasi peserta didik dengan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah)	5
4.	Guru menjelaskan tugas yang ada di dalam media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah)	4
5.	Guru mendampingi peserta didik dalam proses menulis puisi.	4
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>

Selanjutnya di hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase pengamatan pendidik maka diperoleh nilai 92%, jadi

keefektifan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) berdasarkan aspek pengamatan pendidik tergolong “sangat baik”

### 3) Hasil Pegamatan Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari angket pengamatan peserta didik yang berisi 10 pertanyaan, maka diperoleh nilai 43 dari nilai utuh 50. Di dalam pertanyaan tersebut terdapat tiga pertanyaan yang diberi nilai 5 dan pertanyaan lainnya diberi nilai 4.

Tabel 7 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

NO	Aktivitas Peserta didik	Nilai
1.	Peserta didik menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh Guru	4
2	Peserta didik aktif pada saat pembelajaran berlangsung	4
3.	Peserta didik mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh Guru	4
4.	Peserta didik menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) untuk menulis teks puisi dengan antusias	5
5.	Peserta didik dapat memahami petunjuk penggunaan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah)	5
6.	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan melakukan tanya jawab	4
7.	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru	4
8.	Peserta didik tertarik dan senang ketika kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan media video animasi PUTUMU	4
9.	Peserta didik saling aktif bertanya saat guru mempersilakan tanya jawab	4
10.	Peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara mandiri	5
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>

Berikut hasil nilai angket pengamatan peserta didik jika dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus, maka diperoleh hasil pengamatan peserta didik saat pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) sebanyak 86%. Jika hal tersebut di masukkan dalam klasifikasi, maka masuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 8 Keefektifan Media Video Animasi PUTUMU Puisi Itu Mudah

Hasil Belajar	Pengamatan Aktivitas Pendidik	Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	Keefektifan
75%	92%	86%	$253 : 3 = 84,33\%$

### c. Kepraktisan Media Video Animasi

Kepraktisan media video animasi dapat diketahui melalui angket respon peserta didik yang dibuat untuk mengetahui apakah media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik atau tidak. Terdapat tigabelas butir pertanyaan yang dijawab oleh peserta didik dengan baik. Simpulan dalam tabel tersebut menyatakan bahwa media video animasi berdampak positif bagi pembelajaran menulis puisi di kelas VIII F SMP Negeri 14 Gresik. Berikut hasil analisis angket respon peserta didik:

Tabel 9 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Pertanyaan	Jumlah jawaban				Jumlah
	1	2	3	4	
1. Tampilan media video animasi PUTUMU (Puisi itu mudah) ini menarik	0	0	10	23	30+92=122
2. Media video animasi PUTUMU ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar teks puisi.	0	0	5	27	15+108=123
3. Dengan menggunakan media ini dapat membuat saya belajar bahasa Indonesia dengan lebih menyenangkan	0	0	0	32	32x4=128
4. Media video animasi PUTUMU ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia khususnya teks puisi.	0	0	7	25	21+100=121
5. Terdapat nilai-nilai moral dalam media video animasi PUTUMU ini berpengaruh pada sikap dan belajar saya	0	0	4	28	12+112=124
6. Dengan adanya animasi yang bergerak dan menarik dapat memberikan motivasi untuk mempelajari teks puisi	0	0	0	32	32x4=128
7. Penyampaian materi dalam media video animasi PUTUMU ini berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari	0	0	8	24	24+96=120
8. Materi yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	0	0	0	32	32x4=128
9. Penyajian materi terdiri dari materi dan contoh teks puisi sehingga mendorong saya untuk menyimpulkan sendiri mengenai teks puisi.	0	0	15	17	45+68=113
10. Media video animasi PUTUMU ini mendorong saya untuk mampu menyimpulkan dan merefleksikan materi teks puisi yang telah dipelajari.	0	0	0	32	32x4=128
11. Media ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi teks puisi.	0	0	0	32	32x4=128
12. Bahasa yang digunakan dalam media ini sederhana dan mudah dipahami.	0	0	2	30	8+120=128
13. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	0	0	7	25	21+100=121
<b>Jumlah Keseluruhan</b>					1612

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1612}{1664} \times 100\% = 96,87\%$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan angket respon peserta didik yaitu 96,87%, maka dapat di tarik simpulan kepraktisan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dalam pembelajaran menulis puisi tergolong “sangat baik/ sangat praktis”.

Tabel 6 Kualitas Media Video Animasi PUTUMU Puisi Itu Mudah

Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Kriteria Kualitas
86,66 %	84,33%	98,87%	269,86 : 3 =89,95%
Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Berkualitas

Berdasarkan tiga aspek yaitu kevalidan media yang mendapat nilai 86,66% dengan predikat sangat baik dan keefektifan media dengan nilai 84,33% dengan predikat sangat baik serta kepraktisan media dengan nilai 98,87 dengan predikat sangat baik. Maka ketiga aspek tersebut menghasilkan rata-rata 89,95 dengan predikat sangat berkualitas. Dapat ditarik simpulan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) memiliki predikat yaitu “sangat berkualitas”.

### 3. Pembahasan

Pada bagian pembahasan, dijabarkan tentang pengembangan media dan hasil uji coba media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dalam pembelajaran menulis puisi kelas VIII F SMP Negeri 14 Gresik. Selain itu dijabarkan pula mengenai permasalahan dan kondisi lain yang ditemukan ketika proses uji coba media video animasi. Permasalahan dan kondisi lain yang ditemukan ada dua diantaranya, saat penggunaan media video animasi dan permasalahan yang tidak ada dalam rumusan masalah dalam penelitian.

Media video animasi ini merupakan objek penunjang suatu pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis puisi. Media video animasi ini merupakan media yang berjenis digital, karena berbentuk

video yang dapat ditayangkan ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas. Video animasi ini berdurasi 4,31 menit dengan berisi animasi, percakapan, materi, refleksi dan penugasan kepada peserta didik. Di dalam video animasi ini terdapat tokoh guru, dua orang murid laki-laki dan perempuan yang sedang melakukan percakapan mengenai materi menulis puisi. Selain itu, di dalam media video animasi ini, terdapat contoh puisi yang berasal dari *youtube* yang bisa ditampilkan kepada peserta didik sebagai contoh nyata dari teks puisi dan aka nada beberapa pertanyaan yang dapat dilontarkan guru kepada peserta didik sebagai refleksi. Lalu di bagian akhir terdapat penugasan yaitu peserta didik akan diberi tugas untuk menulis puisi dengan tema hutan Indonesia.

Penggunaan media video animasi ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik karena menunjang proses pembelajaran dan penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dipermudah untuk memahami materi unsur-unsur yang ada di dalam teks puisi sehingga tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai. Media video animasi ini juga melatih peserta didik untuk menentukan tema, isi dan amanat yang di sampaikan di dalam teks puisi. Selain itu peserta didik juga akan terlatih untuk membuat teks puisi.

Pada saat melakukan penelitian, peserta didik mengisi angket kebutuhan peserta didik dan dapat ditarik simpulan bahwa peserta didik belum pernah belajar teks puisi menggunakan media video animasi sehingga media ini sangat disenangi oleh peserta didik dan bisa membantu peserta didik untuk lebih cepat mencapai tujuan pembelajaran.

Pada saat penelitian, peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran teks puisi menggunakan media video animasi, hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan hasil angket hasil belajar peserta didik, serta angket hasil pengamatan peserta didik. Hasil dari angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik positif terhadap pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah).

Media video animasi, membantu peserta didik dalam pembelajaran kompetensi dasar 4.8 dalam menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Di dalam media video animasi, peserta didik diajak untuk menyajikan gagasan, perasaan dan pendapatnya dalam bentuk teks puisi namun sebelumnya peserta didik diajak untuk menelaah suatu puisi untuk dianalisis unsur-unsur pembangun puisi tersebut. Peserta didik merasa senang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran menulis teks puisi dengan menggunakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah).

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi dengan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) menghasilkan nilai yang memuaskan, yaitu nilai peserta didik sesuai dengan KKM yaitu 75. Nilai tertinggi yaitu 87 diperoleh dua peserta didik, dengan rata-rata nilai peserta didik 75% dan masuk dalam kategori baik. Media pembelajaran video animasi ini memberikan pengaruh dan manfaat yang baik kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil pengembangan media video animasi dalam pembelajaran menulis puisi dinyatakan berhasil dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat serta respon dari peserta didik yang baik. Peserta didik sangat antusias dan semangat dalam proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media video animasi karena selama pembelajaran di kelas, peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Hasil yang memuaskan dari pengembangan media video animasi tentu saja memiliki kendala dan permasalahan dalam proses uji coba. Kendala dan permasalahan yang terjadi yaitu pembelajaran belum bisa dilakukan secara tatap muka dikarenakan keadaan pandemic COVID-19 yang membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring melalui aplikasi *whatsapp*. Peneliti jadi kurang bisa mengawasi perkembangan belajar peserta didik karena tidak melakukan tatap muka langsung dengan peserta didik. Selain itu kendala selanjutnya yaitu sinyal dari tiap peserta didik yang kurang stabil sehingga peserta didik telat merespon saat pembelajaran berlangsung.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil dari kualitas media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dapat dilihat dari tiga tahap, yaitu validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Pada tahap validasi, kelayakan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) pada aspek kompetensi isi media pembelajaran dan penyajian media pembelajaran. Aspek penyajian memiliki kualitas “layak” dengan persentase 62,85%. Aspek kompetensi isi media memiliki kualitas “sangat layak” dengan persentase 95%. Berdasarkan hasil kedua aspek tersebut kevalidan media memiliki persentase keseluruhan 86,66%, sehingga media tergolong “sangat layak”.

Keefektifan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dinilai sesuai dari hasil belajar peserta didik, hasil pengamatan peserta didik dan hasil pengamatan pendidik. Setelah diberi perlakuan, rata-rata hasil belajar peserta didik 75%. Hasil tersebut tergolong “baik”. Pengamatan oleh pendidik didapati dua hasil, yaitu pengamatan

aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Hasil kegiatan pendidik memiliki persentase 92% dan peserta didik memiliki persentase 86% yang tergolong “sangat baik”. Berdasarkan ketiga hal tersebut, keefektifan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) dalam pembelajaran menulis puisi memiliki persentase 84,33% tergolong “sangat baik”.

Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil respons peserta didik. Kepraktisan media video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) “sangat baik” dengan persentase 98,87%. Setelah mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, dapat disimpulkan kualitas media memiliki persentase 89,95% tergolong “sangat berkualitas”.

### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi PUTUMU (Puisi Itu Mudah) diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan motivasi belajar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi kreatif dan meningkatkan keterampilan peserta didik terutama dalam menulis puisi.

Penelitian di masa depan yang melakukan penelitian pengembangan media diharapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai digunakan untuk mengembangkan media, yaitu model pengembangan Sadiman. Dalam melakukan validasi, diharapkan peneliti memilih validator yang ahli di bidang media.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto. S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aziza.,Yoga Rifqi. 2018. Pengembangan Media *Pop-Up Book* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Psychowriting* pada Peserta didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Sranget Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung Alfabeta.

- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Ibrahim Malang
- Pradopo. Rahmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Riduwan dan Sunarto. 2013. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono. Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Ravindo Persada.
- Syahriyah. Nur Alfi. 2018. Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis *Psychowriting* Kelas VIII-B MTS Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tjahyono. Tengsoe. 2011. *Mendaki Gunung Puisi ke Arah Kegiatan Apresiasi*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Waluyo. Herman J. 2002. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: P.T. Gramedia Pustaka.
- Wati. Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yunus. Mihammad dan Suparno. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

