

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DONGENG  
UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA DI KELAS III SDN  
SUKABUMI VI PROBOLINGGO**

**Kartika Ardi Chumairoh**

S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa) Fakultas Basa lan Seni Universitas Negeri  
Surabaya

[Kartikachumairoh16020114059@mhs.unesa.ac.id](mailto:Kartikachumairoh16020114059@mhs.unesa.ac.id)

**Latif Nur Hasan**

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa) Fakultas Basa lan Seni Universitas Negeri  
Surabaya

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

**Abstract**

Learning in grade 3 elementary school includes regular learning. Especially in learning to listen to stories. Even though students in this elementary school, especially grade 3, do not understand the meaning of every word in the story. this is because every day accustomed to using Indonesian mixed with Javanese, sometimes mixed with Madurese language. Grade 3 children can concentrate more when audio and visual have a role in learning. For example, children easily memorize songs as well as movements on YouTube and tiktok which are often accessed by children today. At this age the children also still enjoy watching cartoons.

In this study the ADDIE research model was used (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research model embodies a systematic learning design model. This research is only limited to the development stage, namely media validation and media assessments from experts and class teachers.

The results of the media assessment based on the validation sheet show that the animated video media of fairy tales is declared 'valid without revision' because the final score is more than 75%. The results of the material expert's assessment stated 'valid without revision' because the final score was up to 100% based on the validation sheet. From the linguist's assessment based on the validation sheet the final score is more than 75% so it is declared 'valid without revision'. The results of the classroom teacher assessment show that the animated fairy tale video is declared good but the language used is still poorly understood by students. Based on the valid level criteria, the number of values includes the valid level without revision.

**Keywords :** Development, Animated Video, Listening Learning

**Abstrak**

Pembelajaran yang ada di kelas III SDN Sukabumi VI termasuk pembelajaran biasa. Khususnya dalam pembelajaran menyimak cerita. Padahal siswa di SDN Sukabumi VI khususnya kelas III terkadang tidak mengerti arti dari setiap kata yang ada di dalam cerita. Hal ini dikarenakan setiap harinya terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia bercampur Bahasa Jawa, terkadang ada yang bercampur Madura. Anak kelas III lebih bisa konsentrasi saat audio dan visual mempunyai peran dalam pembelajaran. Seperti contohnya anak – anak mudah menghafalkan lagu juga gerakan yang ada di *youtube* dan *tiktok* yang jaman

sekarang sering diakses anak – anak. Usia ini juga masih senang – senangnya menonton kartun.

Dalam penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model penelitian ini mewujudkan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan yaitu validasi media dan penilaian media dari guru kelas. Hasil penilaian ahli media berdasarkan lembar validasi menunjukkan bahwa media video animasi dongeng dinyatakan “valid tanpa revisi” karena skor akhir lebih dari 75%. Hasil penilaian ahli materi menyatakan “valid tanpa revisi” karena skor akhir sampai 100% berdasarkan dari lembar validasi. Dari penilaian ahli bahasa berdasarkan lembar validasi menunjukkan skor akhir lebih dari 75% sehingga dinyatakan “valid tanpa revisi”. Hasil penilaian guru kelas menunjukkan bahwa video animasi dongeng dinyatakan sudah bagus tetapi bahasa yang digunakan masih kurang bisa dipahami oleh siswa. Berdasarkan kriteria tingkat valid, jumlah nilai tersebut termasuk tingkat valid tanpa revisi.

**Kata kunci :** Pengembangan, Video Animasi, Menyimak Cerita

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Jawa termasuk salah satu mata pelajaran muatan lokal. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2013 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Bahasa Jawa sebagai muatan lokal mewujudkan bahan kajian yang ditunjukkan untuk membangun pemahaman siswa terhadap potensi di daerahnya. Muatan lokal sebagai bahan kajian yang membangun pemahaman terhadap potensi daerahnya ini manfaatnya untuk memberikan bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa supaya bisa lebih akrab dengan lingkungan sosial, alam dan budayanya. Muatan lokal juga untuk mempunyai bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna untuk dirinya sendiri juga lingkungan masyarakat umumnya. Selain itu supaya siswa mempunyai sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai – nilai atau aturan – aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai – nilai luhur budaya untuk mendorong pembangunan nasional.

Pembelajaran bahasa Jawa mulai dikenalkan di tingkat SD. Maka, bisa dikatakan bahwa ketika siswa duduk di bangku SD, waktu tersebut dimulai belajar materi bahasa Jawa. Apabila di masa awal dijalani oleh siswa tanpa suatu kesan yang berarti, bisa saja siswa tidak mampu menemukan kesan yang bisa diartikan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) mewujudkan pondasi pengembangan kemampuan berfikir dan belajar siswa. Sekolah dasar juga mewujudkan lembaga pendidikan yang tujuannya meletakkan dasar kecerdasan, keterampilan, pengetahuan dan kepribadian untuk hidup mandiri dan meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pengenalan bahasa Jawa dimulai kepada siswa kelas 1, 2, 3. Siswa di kelas ini tentu saja mempunyai karakteristik yang mana pembelajaran di kelas disesuaikan dengan

karakteristik tersebut. Siswa kelas 1, 2, 3 di tahun ajaran ini merupakan kealihan tahun 2010-2013 yang mana anak – anak tersebut dijuluki generasi alfa. Menurut Mark McCrindle, analis sosial-cum-demograf dari grup peneliti McCrindle, generasi alfa yaitu generasi yang lahir diantara tahun 2010-2024. Sejak lahir generasi alfa sudah hidup di dunia dengan perkembangan teknologi yang pesat. *Gadget* menjadi bagian dari hidup generasi alfa. Mereka tumbuh dengan *iPad* di tangan, tidak bisa hidup tanpa *smartphone*, dan mampu mengoperasikan *gadget* hanya dengan mengenali tombol – tombolnya. Hal ini yang menjadikan generasi ini sebagai generasi paling berpengaruh di kehidupan manusia. Dengan umur yang masih sangat muda, mereka bisa mempengaruhi ekonomi sedunia. Menurut ahli strategi pemasaran, Christine Carter, generasi alfa menghabiskan 18 juta dolar per tahun hanya untuk konsumsi mainan, pakaian, dan perangkat teknologi baru yang hanya ada di jaman ini.

Kemajuan teknologi ini juga bakal mempengaruhi mereka, dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, hingga pergaulan setiap hari. Ruang dan waktu tidak jadi hambatan, jarak semakin tidak ada artinya, pergaulan tidak lagi ditentukan oleh faktor lokasi. Dari semua yang diperoleh menjadikan generasi alfa lebih cerdas dibandingkan generasi – generasi sebelumnya. Begitu juga siswa kelas 3 di SDN Sukabumi VI Probolinggo. Siswa disana juga merupakan generasi alfa seperti umumnya. Kehidupan setiap harinya tidak jauh dari *gadget*. Tetapi sayangnya sekolah di Probolinggo khususnya di SDN Sukabumi VI belum banyak menggunakan media yang dekat dengan teknologi. Pembelajaran setiap hari hanya menggunakan metode standart tidak dibarengi dengan media – media yang lebih menarik perhatian siswa. Padahal ada beberapa materi yang jika dilakukan dengan metode biasa akan membosankan dan kurang efektif untuk anak – anak generasi alfa ini. Salah satunya yaitu pembelajaran sastra.

Sastra anak sejatinya tidak berbeda dengan sastra dewasa. Keduanya sama – sama di wilayah sastra yang mencakup kehidupan aneka perasaan, pikiran, dan wawasan kehidupan, yang berbeda hanya fokusnya saja. Sastra anak mempunyai target pembaca yaitu anak – anak. Sastra anak bukan hanya karya yang diciptakan oleh anak – anak, tidak dibatasi oleh siapa pengarangnya, tetapi untuk siapa karya itu diciptakan. Salah satu genre sastra anak yang disenangi anak – anak yaitu mengenai hewan atau genre fabel. Dengan memuat ajaran – ajaran yang bisa diajarkan kepada anak – anak. Sastra anak genre fabel ini semua pemerannya hewan – hewan, sehingga anak – anak lebih suka dengan genre fabel

ini. Tetapi untuk mengenalkan sastra anak kepada siswa yang belum pernah kenal dengan teks sastra, membutuhkan teknik dan media yang menarik perhatian.

Pembelajaran sastra di SD diharapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Untuk mencapai tujuan tersebut para siswa harus diakrabkan dengan aneka genre sastra anak. Dalam pembelajaran sastra, siswa diberikan kesempatan memahami, menikmati dan merespon suatu karya sastra dengan cara yang menarik perhatian. Video mewujudkan salah satu media yang efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sastra anak. Karena video bisa menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa.

Media video digabungkan dengan animasi. Animasi yaitu suatu kegiatan mengutip, dan menggerakkan barang mati. Animasi mewujudkan kumpulan gambar – gambar yang bergerak dengan teratur dan bergantian sesuai rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar yang menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa. Video animasi bisa jadi pilihan yang cocok untuk pembelajaran sastra anak. Anak – anak lebih tertarik memperhatikan media yang bergerak dengan warna warni yang menarik. Dari video animasi, cerita yang disampaikan bisa lebih cepat ditangkap oleh siswa. Alih media dari tulisan ke video animasi bisa jadi solusi untuk pembelajaran sastra anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang akan dibahas dalam artikel ini yaitu : (1) Bagaimana kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, (2) Bagaimana rancangan pengembangan media dalam pembelajaran, (3) Bagaimana kualitas media hasil penilaian ahli.

Dari rumusan masalah tersebut diharapkan penelitian ini bisa 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, 2) Menjelaskan rancangan pengembangan media pembelajaran, 3) Menjelaskan kualitas media hasil penilaian ahli.

Manfaat penelitian ini yaitu 1) Untuk Siswa. Dari penelitian ini diharapkan siswa bisa senang mempelajari sastra anak. Sehingga bisa mencintai sastra anak, mengerti hakikat sastra anak, dan bisa bereksplorasi melalui sastra anak. Selanjutnya siswa bisa meningkatkan kemampuan dalam hal sastra. 2) Untuk Guru. Adanya media video animasi dongeng ini diharapkan bisa memudahkan guru khususnya guru bahasa Jawa untuk mengajarkan materi sastra anak. Selain itu juga supaya bisa dijadikan motivasi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran. 3) Untuk Sekolah. Untuk

sekolah diharapkan bisa meningkatkan kualitas dari kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga menjadikan sekolah mempunyai sarana yang inovatif untuk pembelajaran.

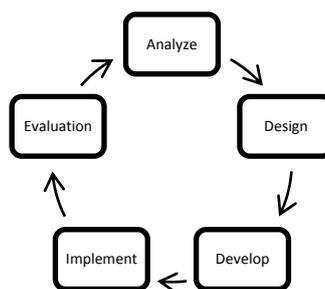
Pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sastra anak. Jika guru bisa menyiapkan media video animasi untuk pembelajaran sastra anak, siswa bisa lebih mudah memahami apa yang jadi inti dari pembelajaran sastra anak. Dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa dan minat siswa terhadap sastra anak, maka penelitian ini akan bermanfaat. Setelah belajar melalui video animasi dongeng, siswa bisa memahami hakikat sastra anak.

Spesifikasi produk pengembangan ini yaitu seperti yang dijelaskan bahwa pengembangan ini akan menghasilkan suatu media untuk pembelajaran sastra anak untuk siswa kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo. Spesifikasi produk media pembelajaran ini yaitu (1) video animasi 2D, (2) naskah diambil dari beberapa sub judul dalam naskah *Tantri Kamandaka*, (3) bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jawa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan, yaitu dengan mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran sastra anak kelas III SD. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian ini mewujudkan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Berdasarkan pertimbangan pengembangan untuk keselarasan antara media yang dikembangkan dan kebutuhan siswa serta kelebihan dan kekurangan setiap model pengembangan, dipilih model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE mewujudkan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini tersusun dari lima fase yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan yaitu tahapan ketika mengembangkan media. Proses dalam prosedur pengembangan akan dijelaskan dengan tabel berikut :



**Bagan 3.1**

**Model Pengembangan ADDIE (Branch 2009 : 2)**

1) Analisis

Dalam tahap analisis, dilakukan pendefinisian masalah instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran, dan dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki siswa. Tahap analisis umumnya menjawab pertanyaan – pertanyaan seperti bagaimana latar belakang siswa, apa kebutuhan siswa, apa hasil yang diinginkan siswa, strategi pembelajaran yang digunakan, apa fokus tujuan instruksional, bagaimana lingkungan pembelajaran siswa, bagaimana keadaan sumber daya teknis dan dukungan.

2) Desain

Tahap desain berkaitan dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten dan analisis yang berkaitan dengan materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan dengan sistematis dan spesifik. Di tahap desain yang dipertanyakan yaitu seperti apa dan darimana sumber media yang dibuat, apa sumber cukup untuk menyelesaikan pembelajaran, tingkat dan jenis kegiatan apa yang bakal dihasilkan selama pembelajaran, pendekatan atau cara apa yang bakal diterapkan ketika pembelajaran, seberapa waktu yang akan ditugaskan untuk setiap tugas dan bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan, apa saja keterampilan kognitif yang ditentukan untuk siswa supaya mencapai tujuan pembelajaran, apa metode untuk menentukan kompetensi yang diinginkan siswa dan bagaimana merancang kegiatan pembelajaran sehingga menarik minat siswa.

3) Pengembangan

Di tahap pengembangan dilakukan penggabungan konten yang sudah dirancang di tahapan desain. Di fase ini dibuat *storyboard*, penulisan konten dan perancangan grafis diperlukan. Hal ini tujuannya untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan seperti apa pembuatan bahan ajar sesuai jadwal, apa ada tim kerja di beberapa siswa, apa ada anggota

yang kerja dengan efektif dalam tim, apa siswa berkontribusi sesuai kapasitasnya, dan apa bahan yang dihasilkan ditujukan untuk tugas siswa.

#### 4) Implementasi

Fase ini digunakan prosedur pelatihan untuk peserta pelatihan dan fasilitator. Pelatihan untuk fasilitator seperti materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diinginkan, metode penjelasan dan prosedur pengujian. Aktivitas lainnya yang harus dilakukan di fase ini seperti penggandaan dan pendistribusian mater dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan diskusi rencana alternatif dengan siswa.

#### 5) Evaluasi

Setiap tahap proses ADDIE selalu ada evaluasi formatif, yaitu multidimensional dan mewujudkan komponen penting dari proses ADDIE. Ini mengasumsikan bentuk evaluatif formatif dalam tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan selama tahap implementasi dengan dukungan dari instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran diakhiri, evaluasi sumatif dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran. Perancang semua tahap evaluasi harus memastikan apa perkara yang relevan dengan program pelatihan yang diakhiri dan apa tujuan yang diinginkan sudah berhasil.

Tetapi karena keadaan yang tidak memungkinkan, penelitian ini terbatas [ada tahap pengembangan yaitu validasi media dan penilaian media sari guru kelas. Menurut Sugiyono (2016:32-33) ada 4 level penelitian dan pengembangan yaitu : (1) penelitian dan pengembangan level 1 (yang paling rendah) yaitu penelitian untuk menghasilkan rancangan tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan uji coba, (2) penelitian dan pengembangan level 2 yaitu peneliti tidak melakukan penelitian tetapi langsung uji coba produk yang ada, (3) penelitian dan pengembangan level 3 yaitu peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang ada, membuat produk revisi dan menguji coba efektivitas produk tersebut, dan (4) penelitian dan pengembangan level 4 yaitu penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan penjelasan Sugiyono tersebut, penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan level 1.

Variabel menurut Sugiyono (2016:38) yaitu seluruh hal yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dari informasi tersebut kemudian disimpulkan intinya. Penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiyono (2007:4) menjelaskan jika variabel bebas umumnya disebut variabel *stimulus, predicator, acendent*. Variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi atau jadi sebab tumbuh atau

berubahnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu materi sastra anak yang menggunakan media video animasi. Materi sastra anak jadi variabel bebas karena media ini bisa mempengaruhi variabel lainnya. Sujana, dkk (2014:19) menjelaskan jika variabel terikat yaitu variabel yang tumbuh akibat dari variabel bebas. Sugiyono, (2007:4) juga menjelaskan jika variabel terikat bisa disebut juga variabel *output kriteria*, *konsekuen*. Variabel terikat dalam penelitian pengembangan yaitu keahlian siswa dalam mengapresiasi sastra anak.

Data dalam penelitian ini yaitu data hasil wawancara kebutuhan dan karakteristik siswa, dan data hasil observasi validasi media dan materi. Sumber data dari penelitian ini yaitu guru SDN Sukabumi VI Probolinggo kelas III sebagai yang menghasilkan data hasil wawancara kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu dari validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media. Jenis data terbagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kualitatif yaitu data yang wujudnya deskriptif atau kalimat, sedangkan kuantitatif berwujud angka. Data kualitatif dihasilkan dari hasil analisis tanggapan dari ahli media dan ahli materi seperti saran yang selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk. Data kualitatif juga dihasilkan dari wawancara dengan guru kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo. Data kuantitatif dihasilkan dari data hasil nilai di lembar validasi dari ahli media dan ahli materi.

Teknik mengumpulkan data termasuk tahap utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian yaitu mengumpulkan data. Tanpa mengerti teknik mengumpulkan data tidak bakal bisa memperoleh data (Sugiyono, 2013:308). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik wawancara dan teknik angket / lembar validasi. Teknik wawancara dilaksanakan untuk mendapat data yang awalnya untuk mengerti masalah dan keadaan siswa. Menurut Sugiyono (2015:138) wawancara dibagi dua yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas II. Wawancara ini memiliki tujuan untuk mengerti karakteristik siswa, teknik pembelajaran yang diterapkan guru dan mengerti perkara yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

Riduwan (2015:25-26) menjelaskan jika angket sebagai daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang supaya memberikan respon sesuai dengan keinginan pengguna. Tujuannya yaitu mengumpulkan informasi yang lengkap dari responden tanpa rasa khawatir jika responden memberi jawaban yang tidak sesuai. Di penelitian ini ada angket berupa lembar validasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu :

1) Lembar Validasi

Lembar validasi tersebut ditujukan untuk para ahli media dan ahli materi untuk mengerti kelayakan media. Selanjutnya akan digunakan sebagai bahan revisi produk atau untuk memperbaiki produk. Kisi – kisi instrumen yang digunakan untuk penguji kelayakan media video animasi dongeng yaitu :

**Tabel 3.2**

**Kisi – Kisi Lembar Validasi Media Video Animasi Dongeng Ahli Materi**

No	Sub Variabel	Indikator
1.	Kesesuaian medhia video animasi dengan materi pembelajaran SD materi sastra anak	a. Kesesuaian dengan KD dan Indikator
		b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
		c. Sesuai dengan kebutuhan siswa
2	Kelengkapan Perangkat Pembelajaran	a. Kelengkapan silabus
		b. Kelengkapan RPP
3	Keefektifan media video animasi dongeng	a. Keefektifan media dalam menjelaskan materi
		b. Keefektifan media dalam pemahaman materi

**Tabel 3.3**

**Kisi – Kisi Lembar Validasi Medhia Video Animasi Dongeng Ahli Medhia**

No.	Sub Variabel	Indikator
1..	Kesesuaian dengan tujuan	a. Kesesuaian media dengan pembelajaran
2.	Ketepatangunaan	b. Media efektif digunakan untuk siswa kelas III SD
		c. Media gampang digunakan
3.	Keadaan siswa	d. Media sesuai karakteristik siswa
		e. Media bisa membantu konsentrasi siswa
		f. Media bisa dilihat seluruh siswa
4.	Biaya	g. Media dibuat dengan biaya yang murah
5.	Ketrampilan Guru	h. Media membantu guru menyampaikan materi
6.	Kualitas	i. Bahan yang digunakan awet
7.	Tampilan	k. Warna menari dan proporsional
		l. Desain dibuat cukup menarik

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan non formal kepada guru kelas III di SDN Sukabumi VI. Wawancara ini dilakukan untuk mengerti respon awal mengenai media yang dikembangkan dan tanggapan, komentar serta saran untuk peneliti. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi sastra anak, proses pembelajaran serta media yang digunakan. Tujuan dari wawancara tersebut yaitu untuk memperbaiki dan menyempurnakan media.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk hasil *review* dari

ahli materi, ahli media, dan guru. Teknik analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi berupa pendapat, kritik dan saran. Hasil tersebut digunakan untuk revisi atau memperbaiki produk pengembangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil lembar validasi ahli materi dan ahli media. Dalam penilaian tersebut menggunakan skala Likert. (Dalam Setyosari, 2015:232) skala Likert mewujudkan salah satu acuan yang digunakan untuk mengukur suatu hal untuk mengetahui data lalu hasil tersebut dijumlahkan sehingga jadi bentuk angka. Setelah data tersebut dihasilkan lalu peneliti menganalisis data tersebut dengan rumus :

$$PSA = \frac{\text{Total Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Dari rumus ini bisa ditentukan taraf berhasilnya dalam pengembangan media berdasarkan tingkat kelayakan dan juga revisi produk. Dibawah ini tabel kriteria pencapaian kelayakan :

**Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Validasi**

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
$75\% \leq SP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$75\% \leq SP \leq 75\%$	Valid dengan sedikit revisi
$75\% \leq SP \leq 50\%$	Valid dengan banyak revisi
$75\% \leq SP \leq 25\%$	Tidak Valid

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, akan dijelaskan 1) Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, 2) Rancangan pengembangan media pembelajaran, 3) Kualitas media hasil dari penilaian ahli.

### **1) Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran**

Depdiknas (dalam Trianto, 2010) menjelaskan jika umumnya tingkat pengembangan siswa SD kelas awal masih melihat salah satu hal secara utuh (holistik) serta mampu mengerti hubungan antara konsep dengan sederhana. Proses pembelajaran masih tergantung dengan objek – objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung. Mamik Wijayanti (2014) menjelaskan penyebab keterampilan menyimak kurang maksimal, karena ketika pembelajaran menyimak cerita guru membacakan salah satu cerita lalu memberi pertanyaan tentang hal yang berkaitan dengan cerita. Guru bercerita dengan intonasi dan ekspresi yang kurang, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyimak cerita. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa mengerti materi yang dijelaskan. Dalam pembelajaran menyimak cerita, guru bisa menggunakan media audio visual. Penggunaan media audio visual diharapkan bisa menarik perhatian

siswa terhadap cerita yang disampaikan, sehingga siswa bisa mengerti isi cerita dan menyebutkan unsur – unsur dalam cerita.

Menurut Tutik Sugiarti (Wali kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo) melalui wawancara yang dilakukan, pembelajaran yang ada di kelas III SDN Sukabumi VI termasuk pembelajaran biasa. Khususnya pada bab menyimak cerita, pembelajaran di kelas tidak menggunakan media yang kreatif, hanya menggunakan media apa adanya yaitu buku cetak.

Padahal siswa di SDN Sukabumi VI khususnya kelas III terkadang tidak mengerti arti dari setiap kata yang ada di cerita. Karena dalam kehidupan sehari – hari terbiasa menggunakan bahasa Indonesia bercampur bahasa Jawa, terkadang juga bercampur bahasa Madura. Probolinggo sendiri dikenal dengan Kota Pendalungan yang mana masyarakat disini menggunakan bahasa yang dicampur antara bahasa Jawa, Madura, dan Indonesia. Siswa ketika melihat tulisan jawa sering kesulitan mengerti apa yang dibaca karena tulisan dan cara membacanya terkadang berbeda. Selain itu juga tidak terbiasa dengan bahasa – bahasa tersebut. Dibutuhkan media yang bisa mudah dimengerti siswa.

Selain itu karena anak – anak ini tergolong anak generasi Alfa, yaitu generasi yang lahir antara tahun 2010-2025, maka generasi ini sudah hidup di dunia dengan perkembangan teknologi yang pesat. *Gadget* jadi bagian hidup generasi alfa. Dari perkembangan teknologi yang sudah dikuasai siswa ini bisa diambil salah satu teknologi yang bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa jawa khususnya bab menyimak cerita anak.

Dari penuturan Tutik Sugiarti, anak kelas III lebih bisa berkonsentrasi ketika audio dan visual mempunyai peran dalam pembelajaran. Seperti contoh bocah mudah menghafalkan lagu juga gerakan yang ada di *youtube* dan *tiktok* yang jaman sekarang sering sekali diakses anak – anak. Usia ini juga masih senang – senangnya menonton kartun.

Menurut Siti Fatmawati (2013) letak geografis yang ada di wilayah kota membuat kehidupan anak lebih condong kepada kehidupan yang serba modern. Hal ini berdasarkan keadaan ekonomi beberapa orang tua yang bekerja sebagai wiraswasta yang mempunyai penghasilan lebih sehingga gampang menuruti keinginan anak sehingga membuat anak lebih dekat dengan perkembangan teknologi yang serba canggih dan modern.

Maka dari itu, media yang cocok untuk pembelajaran menyimak cerita ini yaitu media yang menampilkan audio visual juga kartun. Video animasi dongeng yang

menceritakan cerita hewan bisa jadi solusi untuk kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menyimak cerita.

## **2) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran**

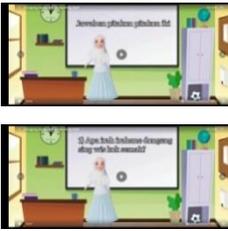
Rancangan pengembangan yang pertama yaitu analisis. Hasil dari analisis yaitu diketahui jika dari lingkungan siswa merupakan lingkungan Pedalungan yang menggunakan bahasa campuran antara Jawa dan Madura. Juga dari umur siswa yang mewujudkan generasi generasi alfa yang mana generasi ini sudah banyak kena dampak perkembangan teknologi sehingga minat siswa lebih banyak terhadap hal – hal yang mengandung teknologi. Apa yang diinginkan siswa dari hasil pembelajaran yaitu selain mengerti apa yang dipelajari juga menumbuhkan rasa senang selama pembelajaran. Untuk memperbaiki strategi pembelajaran perlu ditambahkan suatu media yang berkaitan dengan teknologi dan bisa menarik perhatian siswa. Fokus tujuan instruksional disini yaitu supaya bisa memberi suatu media untuk pembelajaran siswa supaya siswa bisa lebih senang belajar bahasa Jawa. Lingkungan pembelajaran disini cukup kondusif, jenis lingkungan pembelajaran yang disukai siswa yaitu lingkungan yang bisa menciptakan suasana senang dan menumbuhkan kreatifitas. Keadaan sumber daya teknis dan dukungan sudah cukup tetapi beberapa perlu ditingkatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu desain, berkaitan dengan penentuan sasaran, instrument penilaian, latihan, konten dan analisis. Sumber media yang akan digunakan yaitu audio dan video sumber tersebut dari pihak ketiga yaitu peneliti. Sumber media dari Kitab Tantri Kamandaka dan materi sastra anak. Jenis kegiatan yang akan dihasilkan selama pembelajaran yaitu jenis kegiatan kolaboratif. Pendekatan yang akan diterapkan ketika pembelajaran yaitu pendekatan kooperatif . Waktu yang akan ditugaskan untuk setiap tugas yaitu 2 jam pembelajaran. Keterampilan kognitif yang ditentukan untuk siswa yaitu supaya siswa bisa mengembangkan kemampuan menyimak cerita melalui video animasi sehingga bisa menyertakan kembali apa yang sudah disimak. Untuk menentukan nilai siswa metode yang digunakan yaitu penilaian formatif dengan tes tulis berbentuk tes uraian. Rancangan kegiatan pembelajaran yang bisa menarik minat siswa dengan kegiatan kelompok dan menggunakan media video animasi.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap ini rancangan di tahap desain digabungkan lalu dibuat *storyboard*, penulisan konten dan perancangan grafis. Untuk membuat bahan ajar tidak sesuai jadwal. Ada tim khusus selain peneliti yang ditugasi untuk membuat media ini. Siswa tidak berkontribusi untuk membuat media.

Media yang dihasilkan ditujukan untuk tugas siswa. Di tahap ini juga dilakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui jika media sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Detail media akan dijelaskan melalui tabel :

**Tabel 4.1 Detail media**

No.	Gambar	Keterangan	No.	Gambar	Keterangan
1.		<b>00:00 – 00:20</b> Pembukaan : Sapaan untuk siswa dan pengenalan media	4.		<b>03:48 – 04:07</b> Soal evaluasi
2.		<b>00:20 – 00:21</b> Judul Dongeng yang akan ditampilkan	5.		<b>04:08 – 04:12</b> Penutup
3.		<b>00:21 – 03:47</b> Isi video animasi			

Tahap setelah pengembangan yaitu implementasi. Rancangan pembelajaran diperlukan untuk menerapkan media dalam pembelajaran. Rancangan ini dibuat supaya siswa siswa bisa mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu 1) mengidentifikasi unsur teks cerita, 2) mengidentifikasi pokok – pokok teks cerita, 3) menjelaskan isi teks cerita, 4) membaca dengan lancar teks cerita.

Dari tujuan itu pembelajaran menyimak akan dibagi menjadi tiga pertemuan. Pertemuan pertama, siswa diberi stimulus dengan memberi pertanyaan mengenai dongeng untuk mengetes pengetahuan siswa mengenai dongeng. Pertanyaan bisa berupa pengertian dongeng, jenis dongeng, dan contoh dongeng yang dikenal siswa.

Setelah itu dengan menggunakan metode pembelajaran Jigsaw (dikembangkan oleh Elliot Aronson) siswa dibimbing untuk membentuk kelompok isinya 4 siswa, menurut tempat duduk. Kelompok ini dinamakan kelompok utama. Setelah dibentuk kelompok utama, siswa diarahkan berhitung 1-4 setiap siswa dalam tiap kelompok, dan siswa harus mengingat nomer yang disebutkan. Lalu siswa diarahkan membentuk kelompok menurut nomer yang disebutkan tiap siswa. Kelompok ini dinamakan kelompok ahli. Setelah

berkumpul di kelompok ahli, setiap kelompok mempunyai tugas masing – masing untuk didiskusikan.

Kelompok 1 diskusi mengenai tokoh dan watak tokoh dalam dongeng. Kelompok 2 diskusi mengenai isi cerita dongeng tersebut. Kelompok 3 diskusi mengenai amanat atau pesan yang terkandung dalam dalam cerita dongeng. Kelompok 4 diskusi mengenai latar tempat dan waktu dalam cerita dongeng. Jika sudah siap semua, lalu ditampilkan video animasinya. Setelah itu siswa bisa diskusi berdasarkan video yang ditampilkan.

Pertemuan ketiga siswa diarahkan kembali ke kelompok utama. Tugas setiap siswa menjelaskan apa yang telah didiskusikan dengan kelompok ahli. Siswa lainnya menyimak dan mencatat setiap penjelasan yang disampaikan temannya. Lalu setiap kelompok secara acak diminta maju kedepan kelas untuk menjelaskan tiap – tiap pertanyaan yang sudah didiskusikan.

Pertemuan ketiga siswa melaksanakan ulangan harian bab menyimak cerita. Karena media yang dibuat peneliti ada 2, maka video kedua digunakan untuk pembelajaran dan video kedua digunakan untuk ulangan harian. Soal tes yang digunakan pada ulangan harian sama seperti soal yang didiskusikan siswa di pertemuan pertama dan kedua yaitu mengenai tokoh dan watak, isi cerita secara singkat, amanat yang dikandung dalam cerita, dan latar tempat serta latar waktu.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil dari validasi dan implementasi. Dalam penelitian ini hasil yang bisa diambil yaitu dari validasi dan penilaian guru kelas. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dihasilkan.

### 3) **Kualitas Media Hasil Dari Penilaian Ahli**

Validasi oleh ahli media Bapak Buyung Mahardika, ahli materi Ibu Gita Riyanti H, M.Pd, dan ahli bahasa Bapak Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd., melalui lembar validasi untuk diberi penilaian sesuai skor yang dipilih.

Hasil dari penilaian ahli media berdasarkan lembar validasi :

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Tampilan media	11 – 19	36
2.	Penggunaan media	5, 6, 7, 8	16
3.	Efektivitas media	1, 2, 3, 4, 9, 10	23
	Total skor		75

$$PSA = \frac{\text{Total Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$PSA = \frac{75}{76} \times 100 \%$$

$$= 98,6\%$$

Hasil ini menunjukkan media video animasi dongeng dinyatakan ‘Valid tanpa revisi’ karena skor lebih dari 75%

Hasil dari penilaian ahli materi berdasarkan lembar validasi :

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Materi	9, 10, 11	15
2.	Penggunaan medhia	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	30
3.	Efektivitas medhia	13, 14, 15	15
	Total skor		60

$$PSA = \frac{\text{Total Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$PSA = \frac{60}{60} \times 100 \%$$

$$= 100\%$$

Hasil ini menunjukkan jika media video animasi dongeng dinyatakan ‘valid tanpa revisi’ karena skor sampai 100%

Dari penilaian ahli bahasa berdasarkan lembar validasi :

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Tata bahasa	1, 3, 8, 9	16
2.	Kesesuaian bahasa	6, 7	6
3.	Efektivitas bahasa	2, 4, 5	12
	Total skor		34

$$PSA = \frac{\text{Total Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$PSA = \frac{34}{36} \times 100 \%$$

$$= 94,4\%$$

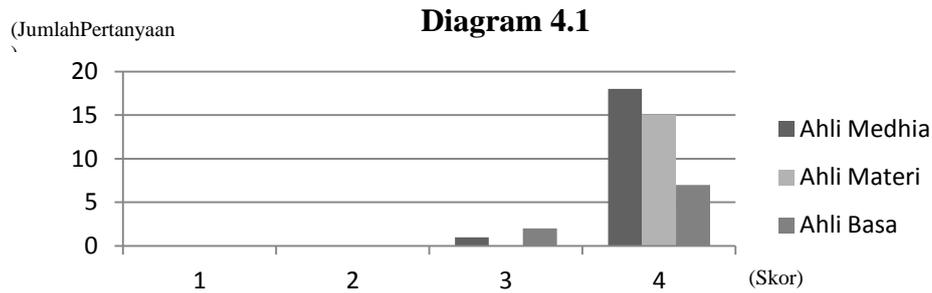
Hasil ini menunjukkan jika media video animasi dongeng dinyatakan ‘valid tanpa revisi’ karena skor akhir lebih dari 75%.

$$\text{Rata – rata skor akhir} = \frac{98,6+100+94,4}{3}$$

$$= \frac{293}{3} \times 100\%$$

$$= 97,6\%$$

Lebih jelas akan dijelaskan melalui diagram :



Berdasarkan kriteria tingkat valid, jumlah nilai tersebut termasuk tingkat valid tanpa revisi. Tetapi supaya lebih bagus lagi, para ahli menyarankan adanya revisi sedikit berupa menambah volume dari media dan memperbaiki *dubbing* atau pengisi suara di dalam video animasi.

Media video animasi dongeng ini juga dinilai oleh guru SDN Sukabumi VI, Ibu Tutik Sugiarti S.Pd., dengan mengisi angket yang sudah disiapkan. Hasil lembar angket yaitu :

**Tabel 4.5 Asil Angket Guru**

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Media video animasi dongeng untuk pembelajaran menyimak cerita sesuai dengan materi	3
2.	Materi pada media video animasi dongeng sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2
4.	Petunjuk penggunaan media video animasi dongeng sudah jelas	3
5.	Desain media menarik	3
6.	Siswa jadi tertarik untuk menggunakan media video animasi dongeng dalam pembelajaran	3
7.	Siswa merasa senang ketika pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dongeng	3
8.	Media video animasi dongeng dapat memotivasi semangat belajar siswa	3
	Total skor	23

$$PSA = \frac{\text{Total Skor Asil Pambiji}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$PSA = \frac{23}{32} \times 100 \%$$

$$= 71,8\%$$

Hasil ini menunjukkan jika media video animasi dongeng sudah baik tetapi bahasanya masih kurang bisa dipahami oleh siswa. Media video animasi dongeng ini dinyatakan 'valid dengan sedikit revisi' karena skor akhir kurang dari 75%.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menyimak cerita di kelas III SD bisa diambil kesimpulan :

Proses pengembangan media menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Di tahap analisis ditemukan perkara bahwa siswa kesulitan mengerti arti dari kata – kata dalam cerita Jawa karena siswa hidup di daerah Pendalungan, juga kurang tertarik ketika hanya belajar melalui tulisan. Tahap setelah itu yaitu perancangan media untuk menyiapkan bahan materi bahan video, *dubbing* dan lembar validasi . Tahap pengembangan yaitu membuat video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan uji coba melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi hanya sebatas respon guru melalui angket. Tahap terakhir yaitu evaluasi supaya produk lebih sempurna.

Hasil penilaian terhadap media video animasi diambil dari hasil validasi dan angket guru. Hasil rata – rata validasi media menunjukkan persentase 97,6% yang dikategorikan valid tanpa revisi, tetapi hasil angket guru menunjukkan persentase 71,8% sehingga media video animasi dongeng dianggap valid.

Harapannya siswa bisa lebih semangat untuk belajar bahasa Jawa. Para guru juga bisa lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang bisa memberi pelajaran dan juga semangat untuk siswa. Untuk peneliti semoga bisa melaksanakan penelitian – penelitian selain ini supaya bisa berguna bagi pendidikan Indonesia

### **Ucapan Terimakasih**

Yang pertama dan utama, terimakasih kepada diriku sendiri yang telah mampu berdamai dengan keadaan, belajar sabar dalam setiap proses pendewasaan melalui ujian dalam menyelesaikan skripsi / artikel ini, kamu yang terbaik diriku.

Terimakasih untuk Tuhan YME atas rahmatnya dan takdirnya sehingga terselesaikan juga skripsi / artikel ini.

Terimakasih terhadap kedua orangtuaku Bapak Edi Martono dan Ibu Rahma Ariati yang telah memberikan dukungan, serta doa – doanya. Terimakasih untuk kedua adikku Baskara & Surya, sepupu – sepupu, dan Om Tante yang telah memberikan semangat.

Terimakasih kepada teman – temanku 2016 B yang telah berjuang bersama, terutama Shiva, Nabilla, Imam, Yogi, Ranti, Oris, Salim atas segala semangat dan support nya ketika aku terlambat menyelesaikan kuliahku.

Terimakasih untuk teman SMA ku yang juga berjuang bersama, Alia, Annisa, Vivi.

Terimakasih untuk Mas Moch. Lukman Hadi yang telah baik hati membantu mengerjakan media.

Terimakasih untuk murid - muridku waktu PLP, yang telah memotivasiku untuk segera lulus kuliah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aguestien, Relies,dkk.*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*.2018.UNEJ,Jember
- Arief S. Sadiman, et al. *Media Pendidikan*, 2007, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 2000, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2007. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Djuanda, Dadan.*Pembelajaran Sastra di SD Dalam Gamitan Kurikulum 2013*.2014.UPI,Sumedang
- Habibah, Mu'minatul. *Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik (Studi pada Lembaga Pendidikan MI al-Kautsar Yogyakarta)*. *Journal of Islamic Education Research* Vol. 1 No. 02 Juni (2020)
- Muslimin, Muhammad Ikhwanul.*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD*.2017.UNY,Yogyakarta
- Resmini, Novi.*Sastra Anak dan Pengajarannya di Sekolah Dasar*.UPI
- Sumarni, Sri. *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. 2019. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Susanti, Rini Dwi.*Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*.2015.STAIN Kudus
- Thomas, Partono & Khasan Setiaji. *E-Learning Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* Vol. Ix, No. 1, Juni 2014 Hal.21- 40.
- Wijayanti, Mamik & M. Husni. Abdullah. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti Siswa Di Sekolah Dasar*. JPGSD.Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014
- Wuryanti, Umi & Kartowagiran, Badrun.*Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*.2016.Pasca Sarjana UNY, Yogyakarta
- ....., *Media Pembelajaran*, 2003, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan