

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Lailatul Mufarrohah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (lailatulmufarrohah16010644073@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjelaskan prosedur pengembangan media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar dan mengetahui kualitasnya dari segi kevalidan dan kepraktisan media. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun kevalidan media menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 88,57 dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 93. Kepraktisan media menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 91,7 dan hasil angket respon guru memperoleh nilai sebesar 93,75. Dapat disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori valid dan kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media video animasi, dua dimensi, keterampilan menulis puisi.

Abstract

This research aims to explain the procedures of developing two-dimensional video animation media for poetry writing skills of grade IV elementary school students and knowing the quality of the product of the validity and practicality of media. This type of research is a research and development uses the ADDIE model. Data collection instruments in the form of validation sheets and questionnaire sheets. The results showed that the procedures of media development through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validity of the media shows that the results of the validation of the media experts score of 88.57 and the results of the validation of the material experts score of 93. The practicality of the media shows that the results of the student response questionnaire get a score of 91.7 and the results of the teacher's response questionnaire score of 93.75. It can be concluded that the validity of media and material is included in the valid category and the practicality of media is included in the very practical category.

Keywords: development, animation video media, two dimensional, poetry writing skills.

PENDAHULUAN

Siswa belajar untuk memperoleh pengetahuan dan memahami materi baik yang diajarkan oleh guru maupun dari sumber-sumber lain. Guru sebagai pengajar bertugas memberikan bahan ajar berupa materi pelajaran, pengetahuan, nilai, dan keterampilan kepada siswa. Guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing dengan memfasilitasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan ketepatan guru dalam pemilihan metode, media, dan sumber belajar. Dalam hal ini, media sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan menggunakan media maka hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien

(Rusman dkk., 2013:60). Media dapat mempermudah penyampaian isi materi agar diterima dengan baik oleh siswa. Media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka pembelajaran dapat terlaksana dan terfasilitasi dengan baik dan efektif.

Dalam pemilihan media perlu diperhatikan tujuan pembelajaran, isi bahan ajar, dan karakteristik siswa (Sudjana dan Rivai, 2015:5). Media yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan berpikir siswa. Isi bahan ajar dalam media pembelajaran dibuat ringkas dan jelas agar pokok-pokok materi dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yaitu media video animasi.

Media video animasi yang dikembangkan menggunakan sistem animasi dua dimensi dengan proses penggambaran animasi melalui gambaran tangan pada komputer. Media video menyajikan gambar bergerak dan bersuara serta mengandung pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2017:36). Media video tersebut dikombinasikan dengan animasi yang di dalamnya terdapat gambar bergerak yang seakan-akan hidup. Animasi dua dimensi memiliki tampilan datar secara visual yang dapat dilihat hanya dari tampilan depan (Munir, 2015:327). Media video animasi dua dimensi berisi kumpulan gambar yang digerakkan satu-persatu sehingga terkesan hidup dan dilengkapi dengan suara serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Penjelasan materi tidak hanya berupa suara tetapi juga tulisan dan gambar animasi yang mendukung.

Media video animasi dua dimensi cocok digunakan dalam pembelajaran, karena media video disajikan dengan gambar animasi bergerak dan berwarna yang disertai penjelasan materi berupa suara. Materi yang disajikan dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam belajar. Adanya stimulus berupa gambar bergerak pada media video animasi dua dimensi, siswa lebih mudah merangkai kata-kata menjadi kelompok kata yang indah dan berkesinambungan sesuai dengan tema yang digambarkan pada media video animasi dua dimensi tersebut. Selain itu, media video animasi dua dimensi dapat membantu belajar siswa yang memiliki gaya belajar yang beragam, baik siswa yang memiliki gaya belajar visual, audio, maupun audiovisual. Diharapkan semua siswa dengan beragam gaya belajar dapat menerima materi dengan baik dan siswa lebih mudah dalam mengembangkan inspirasi, imajinasi, dan kreativitas secara maksimal.

Munadi (2010:127) menjelaskan bahwa media video animasi dua dimensi dapat mengembangkan pikiran dan imajinasi siswa, dapat diputar ulang untuk memperjelas informasi, menyajikan materi tanpa guru harus berbicara di dalam kelas, dan efektif dalam menyampaikan pesan. Selain itu, Vernom (dalam Ariani dan Haryanto, 2010:97) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual seperti video animasi dua dimensi dapat meningkatkan belajar siswa sebesar 50 %, karena siswa belajar 50 % dari apa yang dilihat dan didengar.

Materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam media video animasi dua dimensi adalah pembelajaran keterampilan menulis puisi di sekolah dasar. Dalam menulis puisi, siswa dapat menulis kata-kata puitis dengan pemilihan kata yang tepat dan indah. Gambar animasi yang terdapat pada media video animasi dua dimensi dapat memudahkan siswa untuk menuangkan ide, perasaan, dan pikirannya dalam bentuk tulisan yang indah. Diksi (pilihan kata) dapat dipilih dengan bantuan gambar-gambar tersebut. Tujuan pembelajaran menulis puisi, yaitu agar siswa mampu mengekspresikan diri dalam

bentuk tulisan secara bebas, baik berupa ide, gagasan, perasaan, maupun pengalaman.

Materi menulis puisi di sekolah dasar kelas IV terdapat pada tema 6 Cita-citaku, dengan kompetensi dasar yang berbunyi, “Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri” (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:1). Dari kompetensi dasar tersebut siswa dituntut agar mampu menciptakan puisi hasil karya pribadi sesuai dengan tema pembelajaran. Penulisan puisi dilakukan dengan bantuan media video animasi dua dimensi.

Media video animasi dua dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi menulis puisi. Media video animasi dua dimensi praktis dalam penggunaannya. Media ditayangkan oleh guru pada LCD projector. Pada aktivitas awal guru dapat mengondisikan siswa dan memberikan instruksi tentang kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Setelah itu, guru menayangkan video animasi dua dimensi pada LCD proyektor dan siswa menyimak tayangan video yang berisi materi tentang menulis puisi. Setelah menyimak video, siswa berlatih menulis puisi sesuai dengan gambar animasi yang terdapat pada video animasi dua dimensi. Siswa menulis judul puisi terlebih dahulu, kemudian membuat kerangka puisi. Setelah itu, siswa menulis puisi berdasarkan kerangka yang telah dibuat. Selanjutnya siswa membaca ulang puisi yang telah dibuat untuk mengoreksi pilihan kata, majas, maupun gaya bahasa dalam puisi tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Jarak I Kabupaten Jombang, pada aktivitas pembelajaran guru menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar dan guru hanya menggunakan media sederhana yang terdapat pada lingkungan sekitar kelas. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran menulis puisi. Penggunaan media yang sangat terbatas dan kurang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu Tema 6 Cita-citaku, menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa. Siswa juga kesulitan dalam berimajinasi untuk menuangkan pikirannya saat proses menulis puisi.

Agar pembelajaran menulis puisi dapat berjalan lebih baik, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Media video animasi dua dimensi diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran materi menulis puisi dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, media video animasi dua dimensi sesuai apabila dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi kelas IV sekolah

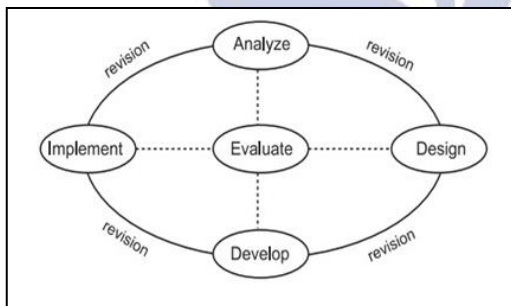
dasar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media video animasi dua dimensi dan mengetahui kualitas media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD pada aspek kevalidan dan kepraktisan media video animasi dua dimensi.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk. Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi kelas IV sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Model tersebut meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan model ADDIE digambarkan pada bagan berikut:



Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)

Tahap analisis merupakan tahapan untuk mengobservasi dan menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan yang meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis sumber daya yang tersedia. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi keterampilan menulis puisi kelas IV sekolah dasar. Analisis peserta didik dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, kemampuan akademik, dan pengalaman belajar. Analisis materi dilakukan dengan menentukan materi pokok yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Analisis sumber daya meliputi analisis fasilitas pembelajaran dan kemampuan tenaga pendidik.

Tahap desain atau perancangan meliputi tahap perancangan isi materi dan desain produk untuk media

video animasi dua dimensi. Desain produk meliputi desain gambar tampilan, desain karakter, dan warna terkait konten media. Rancangan isi materi pada media video animasi dua dimensi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Tahap pengembangan meliputi tahapan pembuatan konten pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pengembangan media video animasi dua dimensi, pembuatan panduan penggunaan media video animasi dua dimensi, dan validasi ahli. Media yang telah dikembangkan perlu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media video animasi dua dimensi. Dalam proses validasi, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk memperbaiki produk media video animasi dua dimensi sebelum digunakan di lapangan.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan untuk dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dengan subjek 6 siswa kelas IV MI Bandung 2 di sekitar tempat tinggal. Hal tersebut dilakukan karena selama pandemi COVID-19 pemerintah Republik Indonesia memberikan kebijakan bahwa pembelajaran di sekolah ditiadakan dan dilakukan pembelajaran di rumah.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk menilai kualitas proses dan produk media yang dikembangkan.

Subjek uji coba penelitian ini direncanakan kepada 10 siswa kelas IV SDN Jogoroto sebagai subjek uji coba skala kecil dan seluruh siswa kelas IV SDN Jarak I yang berjumlah 28 siswa sebagai subjek uji coba lapangan. Namun, karena adanya *social distancing* selama pandemi COVID-19, maka penelitian tidak bisa dilakukan di SDN Jogoroto dan SDN Jarak I. Penelitian dilakukan di rumah dengan subjek uji coba 6 siswa kelas IV MI Bandung 2 yang tinggal di sekitar rumah.

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari prosedur pengembangan media video animasi dua dimensi melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi, dan diperoleh dari hasil revisi produk berupa saran dari dosen ahli media dan ahli materi. Sementara itu data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi, angket guru, dan angket siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpul data meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru, dan lembar angket siswa. Lembar validasi media digunakan untuk menilai kevalidan media video animasi dua dimensi yang dikembangkan. Lembar validasi materi digunakan untuk menilai kevalidan materi pembelajaran yang disajikan

pada media video animasi dua dimensi. Lembar validasi yang digunakan berbentuk kuisioner (angket) tertutup. Lembar angket siswa dan guru digunakan untuk mengetahui kualitas media dari segi kepraktisan penggunaan media video animasi dua dimensi. Lembar angket yang digunakan berupa angket tertutup dengan pilihan jawaban ya atau tidak.

Teknik analisis data dari hasil validasi menggunakan penilaian skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sugiyono, 2015:134)

Untuk menghitung data hasil validasi materi dan validasi media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

Σ R = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015:137)

Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat diketahui kualitas media dengan kriteria sebagai berikut:

75 ≤ P ≤ 100 : valid tanpa revisi

50 ≤ P ≤ 75 : valid dengan sedikit revisi

25 ≤ P ≤ 50 : belum valid dengan banyak revisi

P < 25 : tidak valid

(Arikunto, 2015:244)

Data hasil angket respon siswa dan guru dapat dihitung menggunakan penilaian skala Guttman pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pernyataan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Riduwan, 2018:43)

Data hasil angket diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

Σ R = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015:137)

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui nilai kepraktisan media dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
81 - 100	Sangat praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup praktis
21 - 40	Kurang praktis
<20	Tidak praktis

(Riduwan, 2018:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini diketahui kualitas media video animasi dua dimensi ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Proses pengembangan media video animasi dua dimensi diantaranya sebagai berikut:

Tahap analisis (*analysis*) meliputi analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SDN Jarak I adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Langkah yang dilakukan adalah menentukan kompetensi dasar dan merumuskan indikator sebagai pencapaian kegiatan pembelajaran yang digunakan di kelas IV. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang dimuat adalah sebagai berikut.

Tema : 6 (Cita-citaku)

Subtema : 2 (Hebatnya Cita-citaku)

Pembelajaran : 5

Kompetensi Dasar:

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Indikator :

3.6.1 Menjelaskan makna yang terkandung dalam isi teks puisi

4.6.1 Menulis judul puisi

4.6.2 Membuat kerangka puisi

4.6.3 Menulis puisi berdasarkan kerangka yang dibuat.

Analisis peserta didik, diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Jarak I berusia ±10 tahun yang memiliki karakteristik usia pada tahap operasional konkret sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu kemampuan eksplorasi dalam belajar. Pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi hanya belajar secara langsung dari penjelasan guru dengan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran. Kemampuan akademik yang dimiliki siswa beragam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media

pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan materi pelajaran menulis puisi.

Selanjutnya analisis materi, dilakukan dengan mengidentifikasi materi menulis puisi yang dibutuhkan oleh siswa di kelas IV SDN Jarak I. Dapat diketahui bahwa pada praktik menulis puisi siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan idenya dalam teks puisi sehingga siswa cenderung mengulang kata-kata yang dituliskannya. Hal tersebut disebabkan belum maksimalnya pemanfaatan media dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi puisi yang dijelaskan oleh guru. Penulisan materi menulis puisi pada media video animasi dua dimensi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kebutuhan siswa. Adapun materi yang dipaparkan pada media video animasi dua dimensi diantaranya pengertian puisi, unsur puisi, langkah-langkah menulis puisi, contoh menulis puisi dan latihan menulis puisi.

Analisis sumber daya perlu dilakukan dalam pengembangan media. Di SDN Jarak I terdapat fasilitas pembelajaran seperti LCD, proyektor, dan alat pengeras suara (sound). Fasilitas yang tersedia dapat mendukung penggunaan media video animasi dua dimensi yang dikembangkan pada pembelajaran di kelas. Tenaga pendidik kelas IV SDN Jarak I memiliki kemampuan dalam mengoperasikan fasilitas pembelajaran seperti laptop, LCD, proyektor, dan sound sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi dua dimensi dapat berjalan dengan baik.

Tahap perancangan (*design*), pada tahap ini dimulai dengan perancangan konsep isi media video animasi dua dimensi. Rancangan isi media video animasi dua dimensi diawali dengan pembukaan berisi judul media dan materi yang dipelajari, uraian kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, materi puisi, animasi untuk berlatih menulis puisi secara berkelompok dan individu, profil pengembangan dan penutup. Perancangan materi yang dimuat dalam media video animasi dua dimensi disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan kebutuhan siswa. Materi menulis puisi yang dimuat dalam media diantaranya pengertian puisi, unsur-unsur puisi yang terdiri atas struktur fisik dan struktur batin, dan langkah-langkah menulis puisi menggunakan animasi tema cita-cita. Penyusunan materi menggunakan bahasa dan kalimat yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar siswa dapat memahami materi dengan baik.

Selanjutnya dilakukan pendesainan gambar tampilan latar belakang, desain karakter, dan desain gambar-gambar pendukung dengan dibuat desain setiap bagian mulai dari bagian pembukaan hingga bagian penutup. Desain-desain tersebut selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan penganimasian hingga menjadi

sebuah video yang bergerak dan diberikan tulisan serta rekaman suara yang memuat materi pelajaran.

Tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan konten pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan penggunaan media video animasi dua dimensi. Rencana pembelajaran berisi kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Selain itu, dibuat komponen penunjang pembelajaran seperti LKPD dan lembar evaluasi.

Selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Pembuatan media video animasi dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pembuatan naskah video, tahap pendesainan meliputi desain latar belakang, desain gambar, dan desain karakter, tahap perekaman suara, tahap pengumpulan *background* yang mendukung, tahap penganimasian, tahap penggabungan seluruh komponen menjadi sebuah video, dan tahap *rendering*.

Pembuatan naskah video dijadikan acuan dalam pembuatan media video animasi dua dimensi. Naskah video tersebut berisi rincian isi pada setiap bagian video baik komponen visual meliputi gambar dan teks maupun komponen audio meliputi teks narasi yang digunakan untuk perekaman dan *background* pendukung. Naskah video dirinci secara detail mulai dari bagian pembukaan hingga bagian penutup.








Tahap pendesainan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Illustration* yang dimulai dari membuat desain latar belakang (*background*) video. Desain tersebut menyesuaikan isi pada setiap bagiannya. Kemudian membuat desain gambar karakter untuk setiap bagian pada media video animasi dua dimensi. Gambar karakter yang dibuat meliputi karakter anak-anak mengenakan pakaian beragam profesi untuk bagian pembukaan, karakter ibu dan bapak guru untuk bagian menjelaskan materi puisi, karakter polisi beserta pendukungnya untuk animasi latihan menulis puisi secara berkelompok, dan karakter dokter beserta pendukungnya untuk animasi latihan menulis puisi secara individu.

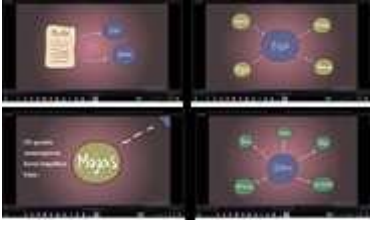




Setelah itu dilakukan tahap perekaman suara. Suara direkam menggunakan alat perekam suara pada handphone. Suara yang direkam mengacu pada teks narasi yang terdapat pada naskah video. Selain itu juga dilakukan pengumpulan *background* pendukung yang didapat dari internet. Selanjutnya dilakukan tahap penganimasian menggunakan *software Adobe After Effect*. Gambar-gambar karakter yang telah didesain kemudian disatukan dengan gambar latar belakang sesuai dengan bagiannya. Selanjutnya gambar karakter dan tulisan-tulisan pada setiap bagian video dilakukan penganimasian atau digerakkan disesuaikan dengan durasi suara yang telah direkam.

Setelah semua komponen video telah siap, dilanjutkan dengan menggabung dan mengedit komponen gambar

yang telah dianimasikan, suara, teks, dan musik latar belakang (*background*) menggunakan *software Adobe Premier*. Seluruh komponen digabung mulai dari bagian pembukaan hingga bagian penutup. Setelah itu, dilakukan proses rendering untuk menghasilkan video animasi dua dimensi dalam bentuk keluaran akhir berformat mp4 dengan durasi 7 menit 30 detik.

Tabel 4. Desain Media Video Animasi Dua Dimensi

Gambar	Keterangan
 <p>Menit ke 00.00 – 00.13</p>	Tampilan pembukaan media video animasi dua dimensi
 <p>Menit ke 00.14 – 00.23</p>	Pengantar media berisi judul: "Media Video Animasi Dua Dimensi untuk Keterampilan Menulis Puisi"
 <p>Menit ke 00.24 – 00.43</p>	Uraian kompetensi dasar
 <p>Menit ke 00.44 – 01.01</p>	Uraian indikator pembelajaran
 <p>Menit ke 01.02 – 01.38</p>	Uraian tujuan pembelajaran
 <p>Menit ke 01.39 – 01.53</p>	Daftar materi pembelajaran yang dipelajari siswa
 <p>Menit ke 01.54 – 02.11</p>	Uraian materi pengertian puisi

 <p>Menit ke 02.12 – 03.46</p>	Uraian materi unsur-unsur puisi meliputi struktur fisik dan struktur batin
 <p>Menit ke 03.47 – 04.59</p>	Uraian materi tahapan menulis puisi dengan menggunakan media video yang diamati
 <p>Menit ke 05.00 – 05.13</p>	Bagian penjelasan bahwa siswa akan berlatih menulis puisi dengan mengamati video animasi tentang cita-cita
 <p>Menit ke 05.14 – 06.01</p>	Animasi tema cita-cita menjadi polisi Animasi digunakan oleh guru untuk memberikan contoh menulis puisi sebanyak satu bait puisi kemudian dilanjutkan siswa untuk latihan menulis puisi secara berkelompok
 <p>Menit ke 06.02 – 06.40</p>	Soal latihan menulis puisi secara berkelompok Siswa berlatih menentukan judul puisi dan membuat kerangka puisi berdasarkan video animasi yang diamati, dan menulis puisi berdasarkan kerangka puisi.

 <p>Menit ke 06.41 – 07.26</p>	<p>Animasi tema cita-cita menjadi dokter. Animasi digunakan untuk latihan menulis puisi secara individu. Dilanjutkan dengan latihan menulis puisi secara individu</p>
 <p>Menit ke 07.27 – 07.30</p>	<p>Bagian Profil pengembang</p>

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu membuat panduan penggunaan media yang berisi tentang cara menggunakan media video animasi dua dimensi. Isi dari buku panduan tersebut terdiri atas judul, daftar alat yang diperlukan dalam menggunakan media, isi media dan cara mengoperasikan media. Panduan penggunaan media digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam menggunakan dan menjalankan media video animasi dua dimensi pada kegiatan pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD.

Pada tahap validasi ahli dilakukan validasi media dan validasi materi. Tahap validasi bertujuan untuk memberikan penilaian tentang kevalidan media video animasi dua dimensi yang dikembangkan. Pada tahap validasi, diberikan saran dan masukan dari para ahli mengenai kekurangan media yang selanjutnya dilakukan perbaikan sebelum dilakukan uji coba.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd., selaku dosen rumpun bahasa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berikut adalah tabel hasil validasi yang didapat dari ahli materi.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indicator	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa	5
5	Kesesuaian materi dengan topik	4
	Isi	
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	4
7	Kesesuaian materi dengan media	4
8	Kemudahan memahami materi	4
	Penggunaan Bahasa	
9	Kemudahan memahami Bahasa	5

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
10	Ketepatan struktur kalimat	5
11	Ketepatan penggunaan kosa kata	5
12	Ketepatan penggunaan kalimat	5
Nilai total		56

Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperoleh skor 56 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100 = 93,33 = 93$$

Hasil nilai kevalidan materi sebesar 93 yang menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media video animasi dua dimensi memenuhi kriteria valid atau layak untuk digunakan tanpa revisi.

Sementara itu validasi media dilakukan oleh bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd., selaku dosen rumpun ICT pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Adapun hasil validasi media yang diperoleh dari ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	Tampilan Media	
1	Bentuk media	4
2	Kombinasi dan pemilihan warna	5
3	Kemenarikan desain media	5
4	Kemenarikan gambar	5
5	Kejelasan tulisan pada media	4
6	Kejelasan suara	4
	Isi Media	
7	Kesesuaian isi dengan tema	4
8	Kejelasan penyajian materi	4
9	Penggunaan bahasa mudah dipahami	5
	Penggunaan Media	
10	Kemudahan dalam menggunakan media	4
11	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
12	Kepraktisan media	4
13	Media tepat bagi siswa kelas IV SD	5
14	Keamanan media bagi pengguna	5
Nilai total		62

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media, diperoleh skor 62 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{62}{70} \times 100 = 88,57$$

Hasil perhitungan tersebut maka didapat nilai kevalidan media sebesar 88,57 yang menunjukkan bahwa

media video animasi dua dimensi memenuhi kriteria valid atau layak untuk digunakan tanpa revisi.

Melalui hasil validasi didapatkan saran dari ahli materi yaitu memperjelas isi materi dalam media pembelajaran. Selain itu, ahli media memberikan saran yaitu video penjelasan materi puisi dan video latihan menulis puisi dibuat terpisah, dan setiap topik pembahasan diberikan jeda dengan dituliskan “Ayo kita membahasnya!” agar guru dapat membahas materi bersama siswa. Berdasarkan kegiatan tersebut, maka telah dilakukan revisi untuk memperbaiki media video animasi dua dimensi berdasarkan saran dari ahli media dan materi.

Tabel 7. Hasil Revisi Media

Gambar	Keterangan
	Isi materi dalam media pembelajaran lebih jelas disertai dengan contoh
	Video penjelasan materi puisi dan video latihan menulis puisi dibuat terpisah
	Pemberian jeda atau fase <i>break</i> pada setiap topik materi untuk dibahas

Tahap implementasi (*implementation*), setelah media video animasi dua dimensi dinyatakan valid maka media siap digunakan dalam uji coba penelitian. Pada tahap ini uji coba yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dengan subjek berjumlah 6 siswa kelas IV MI Bandung 2. Pemilihan siswa dilakukan secara acak di lingkungan peneliti karena adanya keterbatasan penelitian selama pandemi COVID-19 pemerintah Republik Indonesia memberikan kebijakan bahwa pembelajaran di sekolah ditiadakan dan dilakukan di rumah.

Pelaksanaan uji coba dengan adanya kendala tersebut dilakukan secara terbatas tanpa dilakukan proses pembelajaran sebenarnya di kelas. Pelaksanaan uji coba dilakukan di rumah peneliti dengan memanfaatkan 2 buah laptop untuk menayangkan media video animasi dua dimensi. Siswa terbagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok sebanyak 3 siswa.

Setelah pelaksanaan uji coba menulis puisi menggunakan media video animasi dua dimensi, angket diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media video animasi dua dimensi. Angket

siswa menggunakan pernyataan positif dan negatif. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda centang (✓) pada pernyataan yang dianggap sesuai. Data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden.

Berikut merupakan hasil dari angket respon 6 siswa kelas IV MI Bandung 2.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
1	Bagi saya, media Video Animasi Dua Dimensi menarik	6	0	6
2	Bagi saya, gambar yang disajikan mudah dipahami	6	0	6
3	Bagi saya, tulisan pada media Video Animasi Dua Dimensi jelas	4	2	4
4	Bagi saya, suara pada media Video Animasi Dua Dimensi tidak jelas	0	6	6
5	Saya tidak tertarik dengan tampilan media	0	6	6
6	Saya merasa bosan ketika menyimak Video Animasi Dua Dimensi	0	6	6
7	Saya bersemangat dan termotivasi untuk belajar	6	0	6
8	Saya tidak puas dengan media Video Animasi Dua Dimensi	1	5	5
9	Saya tidak paham dengan materi yang disajikan	1	5	5
10	Bagi saya, media Video Animasi Dua Dimensi dapat membantu mengembangkan kemampuan menulis puisi.	5	1	5
Jumlah Skor				55

Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan perolehan skor sebesar 55 yang diperoleh dari pernyataan positif dengan skor 27 dan pernyataan negatif dengan skor 28. Skor yang diperoleh tersebut kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100 = 91,7$$

Hasil angket siswa pada uji coba produk diperoleh nilai sebesar 91,7 yang menunjukkan bahwa media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini penilaian angket guru juga dilakukan. Guru sebagai pengamat saat dilaksanakan uji coba produk. Penilaian angket dilakukan oleh Ibu Nur Mahmudah selaku guru kelas IV di SDN Jarak I. Berikut merupakan hasil dari angket guru.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
Tampilan media				
1	Bentuk media menarik	1	0	1
2	Kombinasi dan pemilihan warna menarik	1	0	1
3	Desain media menarik	1	0	1
4	Gambar yang disajikan menarik	1	0	1
5	Tulisan pada media kurang jelas	0	1	1
6	Suara pada media kurang jelas	0	1	1
Isi media				
7	Media video animasi dua dimensi sesuai dengan materi menulis puisi	1	0	1
8	Penyajian materi kurang jelas	0	1	1
9	Penggunaan bahasa sulit dipahami	0	1	1
Kepraktisan media				
10	Media mudah digunakan	1	0	1
11	Petunjuk penggunaan kurang jelas	1	0	0
12	Media tahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali	1	0	1
13	Media tidak aman bagi pengguna	0	1	1
Ketertarikan siswa pada media				
14	Media tidak dapat membuat siswa merasa tertarik	0	1	1
15	Media tidak dapat membuat siswa merasa senang	0	1	1
16	Media dapat memotivasi belajar siswa	1	0	1
Jumlah Skor				15

Berdasarkan hasil angket guru menunjukkan perolehan skor sebesar 15 yang diperoleh dari pernyataan positif dengan skor 8 dan pernyataan negatif dengan skor 7. Skor yang diperoleh tersebut kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

$$P = \frac{15}{16} \times 100 = 93,75$$

Hasil angket guru pada uji coba produk diperoleh nilai sebesar 93,75 yang menunjukkan bahwa media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi (evaluation), pada penelitian ini hanya sampai pada uji coba skala kecil karena adanya pandemi COVID-19, sehingga evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi dari kegiatan pengembangan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan. Evaluasi dari validasi materi berupa saran dari ahli materi yaitu memperjelas dan merinci isi materi dalam media pembelajaran. Selain itu, evaluasi dari

validasi media berupa saran dari ahli media yaitu video pemaparan materi puisi dan video latihan menulis puisi dibuat terpisah. Saran kedua adalah setiap topik pembahasan diberikan jeda atau fase *break*. Dengan demikian guru dapat menghentikan video sejenak untuk dibahas bersama siswa.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka media video animasi dua dimensi merupakan media yang berkualitas dari segi kevalidan dan kepraktisan media untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini tidak dapat mengukur keefektifan media disebabkan adanya pandemi COVID-19 sehingga penelitian tidak dilakukan di sekolah melainkan di rumah dengan subjek 6 siswa. Tahapan penelitian dan pengembangan media video animasi dua dimensi mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Pada tahap ini diketahui bahwa media video animasi dua dimensi yang berbasis audio dan visual dapat menarik minat siswa untuk belajar dan membantu pemahaman siswa dalam mempelajari materi puisi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan Fadlillah (2012:207) bahwa media pembelajaran dapat mempermudah dalam pemahaman materi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu siswa dapat menuliskan ide-ide dalam bentuk kata puitis dengan bantuan animasi pada media video animasi dua dimensi. Dengan demikian, media video animasi dua dimensi dapat membantu dan memenuhi kebutuhan siswa. Materi menulis puisi yang dimuat dalam media pembelajaran terdapat pada kurikulum 2013 dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada Tema 6 Cita-citaku Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Pembelajaran 5 kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap perancangan, konsep isi media video animasi dua dimensi dirancang disesuaikan dengan kebutuhan siswa meliputi materi menulis puisi dan animasi yang digunakan untuk latihan menulis puisi. Desain gambar tampilan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar agar dapat menarik minat siswa. Materi dalam media video animasi dua dimensi disusun menggunakan bahasa dan kalimat yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Desain animasi yang memuat rangkaian kegiatan dapat yang

digunakan sebagai kata kunci untuk membuat kerangka puisi dan mengembangkan kerangka puisi menjadi puisi yang utuh.

Tahap pengembangan, meliputi pembuatan konten pembelajaran berupa rancangan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penggunaan media video animasi dua dimensi dan komponen yang menunjang pembelajaran seperti LKPD dan lembar evaluasi. Pembuatan media video animasi dua dimensi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pembuatan media video animasi dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pembuatan naskah video, tahap pendesainan meliputi desain latar belakang, desain gambar, dan desain karakter, tahap perekaman suara, tahap pengumpulan background yang mendukung, tahap penganimasian, tahap penggabungan seluruh komponen menjadi sebuah video, dan tahap rendering. Kemudian membuat buku panduan media video animasi dua dimensi yang berisi daftar alat yang diperlukan dalam menggunakan media, isi media dan cara mengoperasikan media.

Media pembelajaran video animasi dua dimensi telah dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media video animasi dua dimensi termasuk dalam kategori valid dengan nilai sebesar 88,57 (Arikunto, 2015:244). Ahli media memberikan saran yaitu video penjelasan materi puisi dan video latihan menulis puisi dibuat terpisah dan setiap topik pembahasan diberikan jeda agar guru dapat membahas materi bersama siswa. Materi yang terdapat pada media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai sebesar 93. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tersebut, maka media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi dapat dinyatakan valid.

Pada tahap implementasi, media video animasi dua dimensi yang telah diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi, selanjutnya dapat digunakan dalam kegiatan uji coba produk. Uji coba produk yang dilakukan hanya uji coba skala kecil dengan subjek 6 siswa kelas IV MI Bandung 2 di sekitar tempat tinggal karena adanya *social distancing* selama pandemi COVID-19. Pada tahap uji coba produk diperoleh data kepraktisan media video animasi dua dimensi berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa dan guru.

Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 91,7 sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018:41). Penilaian angket guru juga dilakukan oleh guru sebagai pengamat diperoleh nilai sebesar 93,75 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi dua dimensi untuk keterampilan

menulis puisi dinyatakan sangat praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Selama proses uji coba produk diketahui bahwa siswa bersemangat dan antusias dengan adanya media video animasi dua dimensi sebagai sarana belajar. Kegiatan pembelajaran berlangsung aktif. Terutama pada saat kegiatan tanya jawab mengenai materi puisi, siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dan dapat memahami materi yang telah disampaikan melalui media yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Wati (2016:13) bahwa media dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media video animasi dua dimensi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk materi keterampilan menulis puisi karena dalam media ini terdapat animasi yang memuat rangkaian kegiatan yang dapat membantu siswa dalam menulis teks puisi berdasarkan animasi tersebut. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil angket respon pada butir pernyataan ke-10 bahwa media dapat membantu mengembangkan kemampuan menulis puisi.

Tahap akhir yaitu evaluasi. Menurut Warsita (2013:439), evaluasi perlu dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat terjamin kualitasnya. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi dari kegiatan pengembangan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi diperoleh dari para ahli validasi berupa saran dan masukan. Saran dari ahli materi yaitu memperjelas dan merinci isi materi dalam media pembelajaran. Saran dari ahli media yaitu video pemaparan materi puisi dan video latihan menulis puisi dibuat terpisah dan setiap topik pembahasan diberikan jeda atau fase break agar guru dapat menghentikan video sejenak untuk dibahas bersama siswa.

Hal menarik atau temuan yang muncul adalah adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan uji coba produk dapat dilakukan di rumah dengan keterbatasan ruang dan alat. Pembelajaran berlangsung kurang optimal karena tidak adanya LCD untuk menayangkan media video animasi dua dimensi. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan dua buah laptop untuk masing-masing kelompok pada saat penayangan media video animasi dua dimensi. Selain itu, kemampuan siswa berbeda-beda dalam menuangkan idenya dalam bentuk teks puisi yang ditulis berdasarkan gambar animasi. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala karena pada saat berlatih menulis puisi yang dilakukan secara berkelompok siswa dapat saling bekerja sama dan membantu siswa yang mengalami kesulitan sehingga pada saat berlatih menulis puisi secara individu siswa dapat menulis puisi secara lebih lancar.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah media video animasi dua dimensi hanya dapat digunakan pada kelas lanjut, karena materi keterampilan menulis puisi terdapat pada jenjang kelas lanjut. Selain itu, adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan peneliti mengalami kendala dalam melakukan tahap implementasi (uji coba) dikarenakan kegiatan pembelajaran di sekolah ditiadakan dan dilaksanakan di rumah sehingga pelaksanaan uji coba hanya kepada sejumlah 6 siswa. Penelitian ini hanya dapat mengukur kualitas media ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media tanpa mengukur keefektifan media.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, prosedur pengembangan media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar melalui tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media video animasi dua dimensi yang dikembangkan menunjukkan kualitas media yang baik dan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran serta dinyatakan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan menulis puisi.

Kevalidan media menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 88,57 dengan kategori valid dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 93 dengan kategori valid. Kepraktisan media menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 91,7 dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon guru memperoleh nilai sebesar 93,75 dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut:

(1) Media video animasi dua dimensi perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait keefektifan penggunaan media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. (2) Pengembangan media video animasi dua dimensi untuk keterampilan menulis puisi dapat dijadikan alternatif dilakukannya pengembangan lanjutan terkait penambahan materi yang lebih lengkap dan penambahan animasi untuk berlatih menulis puisi. (3) Guru berperan sebagai fasilitator yang menayangkan media video animasi dua dimensi dan membimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Cita-citaku*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2015. *Multimedia-Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Warsita, Bambang. 2013. "Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas" dalam jurnal Teknologi Pendidikan, Volume 17, Nomor 4, Desember 2013, Halaman 438-447.