

Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI**  
**UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA**  
**SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Rentika Widhi Pratiwi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([rentika.17010644066@mhs.unesa.ac.id](mailto:rentika.17010644066@mhs.unesa.ac.id))

**Asri Susetyo Rukmi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([asrisusetyo@unesa.ac.id](mailto:asrisusetyo@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi saat melakukan PLP pada suatu sekolah dasar. Adapaun hasil observasi menunjukkan bahwa media untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang variatif terutama yang berhubungan dengan keterampilan menyimak siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media video animasi untuk membantu siswa dalam pembelajaran menyimak cerita. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui kualitas media dari segi kepraktisan, kevalidan dan keefektifan media. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen Pengumpulan data berupa lembar angket, hasil tes siswa dan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapaun kepraktisan media menunjukkan bahwa hasil angket respon guru memperoleh skor sebesar 100 dan hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 93,05. Kevalidan media menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 91,67 dan hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 90,78. Keefektifan media video animasi memperoleh skor sebesar 85,5. Berdasarkan hasil kepraktisan, kevalidan dan keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis, kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori sangat valid, keefektifan media termasuk dalam kategori sangat baik. Kata kunci: pengembangan, media video animasi, keterampilan menyimak cerita.

**Abstract**

*This study was motivated by the results of observations when doing PLP (Program Latihan Profesi) in an Elementary school. The results of observations show that the media for Indonesian subjects is still less varied, especially those related to students' listening skills. Based on this, research was carried out on the development of animation video media to help students in learning stories skills. This study purposes to explain the process of developing animation video as teaching and learning media for listening stories skills of four graders elementary school students and to know the quality of the media in terms of practicality, validity and effectiveness. Kind of this study is development research using the ADDIE development model. Data collection instruments are questionnaire, test and validation sheet. The result shows that the development process went through the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The practicality of the media shows that the result of teachers' questionnaire get score 100 and the result of students' questionnaire get score 93, 05. The validity of the media shows that the validation results of the material experts get score 91.67 and the validation results of the media experts get score 90,769. The effectiveness of animation video media get an average students' score 85.5. Based on the particity, the validity and the efeectivity, it can conclude that the practicality of the media is included in the very practical category, the validity of the media is included in the very valid category and the effectiveness of the media is included in the very good category.*

*Keywords: development, animation video media, listening stories skills.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses makhluk hidup untuk belajar. Pembelajaran dilakukan agar memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun materi pelajaran dari pendidik maupun dari sumber-sumber lain. Agar dapat memperoleh dan memahami pembelajaran dengan baik perlu adanya komponen-komponen yang dapat membuat pembelajaran mencapai keberhasilan.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, perlu adanya beberapa hal yang dapat menunjang pembelajaran seperti, media pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran dan lain-lain. Salah satu hal yang dapat mendukung terlaksananya keberhasilan pembelajaran dengan baik adalah dengan penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar. Media pembelajaran menurut Yaumi (2018:7) adalah segala bentuk benda yang dibuat secara terstruktur digunakan pendidik untuk memberikan dan memudahkan siswa menerima informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2011:2) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk keberhasilan tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan dengan dapat menghasilkan kegiatan belajar yang efisien dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat juga perlu memerhatikan materi pembelajaran, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Media yang dimanfaatkan dalam aktivitas belajar harus disesuaikan dengan kepentingan pembelajaran. Media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya yaitu media video animasi.

Pengembangan media video animasi pada penelitian ini merupakan video animasi cerita dengan proses pembuatan menggunakan sistem pada komputer. Video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata, video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak yang dapat memberikan ilusi atau fantasi (Munir, 2013 : 18). Video tersebut dikombinasikan dengan animasi yang sesuai dengan cerita. Animasi yang ada di dalam video tersebut berupa animasi para tokoh dalam cerita, latar tempat dan latar suasana yang sesuai seperti dalam cerita. Dalam video animasi juga terdapat

pengisi suara yang memerankan tokoh yang sedang melakukan percakapan sesuai dengan alur cerita.

Media video animasi dapat mendukung jalannya kegiatan pembelajaran. Dalam teori belajar konstruktivisme guru mewujudkan area belajar yang sesuai dengan keperluan siswa agar siswa dapat mencerna pembelajaran secara mandiri seperti halnya memberikan media video animasi untuk siswa dapat mencerna isi dari video tersebut. Rapidbe (2012) mengungkapkan bahwa dampak aktivitas pembelajaran menggunakan media audiovisual seperti video animasi terhadap peningkatan kemampuan siswa 50% karena siswa belajar 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Selain itu, menurut Smaldino, Lowther & Russel (2012: 404), video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk seluruh jenis pembelajaran di seluruh ranah pengajaran baik afektif, psikomotorik, kognitif, dan interpersonal. Oka (2017:146) berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari media video adalah dapat dimanfaatkan dalam memberikan atau menjelaskan pesan dan dapat disesuaikan dengan kepentingan siswa dengan penerapan teknik manipulasi (tampilan, waktu dll). Pendapat lain juga diungkapkan oleh Susanto (2014:333) berpendapat bahwa adanya media video dalam aktivitas belajar mengajar dapat membantu siswa dalam memperbanyak pengalaman belajar dan cakup menumbuhkan kompetensi siswa pada materi pelajaran yang beragam.

Salah satu materi pelajaran yang dapat digunakan pada media video animasi adalah pembelajaran keterampilan menyimak cerita pada siswa SD kelas IV dengan materi unsur intrinsik cerita. Dalam menyimak cerita, siswa harus memahami isi cerita tersebut kemudian mengetahui unsur instrinsik apa yang ada dalam cerita tersebut. Video animasi yang ditayangkan dapat memudahkan siswa untuk memahami isi dari cerita. Dengan mendengarkan suara dan melihat dengan jelas cerita yang disajikan dalam video dengan gambar animasi yang menarik siswa lebih mudah mengetahui unsur instrinsik dari cerita.

Penggunaan media video animasi cukup praktis karena dapat digunakan secara luring maupun daring. Dalam pembelajaran luring media ditayangkan oleh guru melalui LCD proyektor dan dapat digunakan oleh satu kelas. Siswa dalam kelas dikondisikan menjadi kondusif agar pembelajaran berjalan dengan

baik. Siswa dalam kelas menyimak dengan seksama video yang ditayangkan di layar proyektor yang ada di depan kelas. Setelah menonton video animasi yang di putarkan siswa menjawab pertanyaan mengenai cerita yang telah ditontonnya. Dengan menyimak video animasi yang ditayangkan di kelas siswa dapat lebih mudah memahami dan mengetahui unsur instrinsk dari cerita. Dalam pembelajaran daring media pembelajaran video animasi ini juga cukup efektif untuk digunakan karena dapat memanfaatkan *figure share screen* yang ada pada aplikasi *zoom* maupun *google meet* untuk dapat di tayangkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan PLP (Program Latihan Profesi) pada pembelajaran daring di salah satu sekolah dasar di Surabaya bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif pada pembelajaran menyimak cerita. Apalagi di masa pandemi covid seperti sekarang, tidak adnate tatap muka secara langsung antara siswa dengan guru. Media yang digunakan hanya berupa *textbook* dengan gambar yang sedikit. Penggunaan media *textbook* kurang cocok dalam situasi pembelajaran daring karena siswa lebih sulit berkonsentrasi untuk membaca dan menyimak cerita. Siswa juga sulit memahami cerita karena bacaan yang panjang. Oleh sebab itu, ketertarikan pada media pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa dapat menyimak cerita dengan baik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Delila Khoiriyaah Mashuri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V” menjadi rujukan untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh Lailatil Mufaarrohah dengan judul artikel ilmiah “Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dan penelitian lain yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V” yang dilakukan oleh Munida Qonita Silmi juga menjadi referensi untuk peneliti saat ini.

Agar pembelajaran menyimak cerita dapat dilakukan dengan lebih baik, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memfokuskan konsentrasi dan ketertarikan

siswa. Media video animasi diharapkan dapat mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran menyimak cerita sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Adanya media belajar yang menarik dan efektif maka pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan video animasi dapat menjadi media pembelajaran untuk keterampilan menyimak cerita siswa pada materi unsur instrinsik cerita. Perlu adanya pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Harapan dalam pengembangan media video animasi ini yaitu dapat memperluas ilmu pengetahuan, pengembangan media audiovisual animasi untuk keterampilan menyimak cerita. Penelitian pengembangan ini berfokus pada proses pengembangan media video animasi dari segi kepraktisan, kevalidan dan keefektifan media dalam skala kecil. Selain itu juga mempunyai tujuan untuk (1) Menjelaskan proses dikembangkannya media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar serta dapat mengetahui kepraktisan, kevalidan dan keefektifan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar ditinjau dari respon guru, respon siswa, hasil validasi materi dan media dan hasil tes siswa terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Sesuai dengan namanya jenis penelitian pengembangan model ADDIE ini memiliki lima tahapan pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*. Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa video animasi yang menyajikan sebuah cerita yang berjudul “Petani Jagung yang Cerdik”. Produk tersebut akan dikembangkan berdasarkan ide awal dengan mengubah cerita “Petani Jagung yang Cerdik” ke dalam bentuk video animasi.



Tahapan awal pada model ADDIE adalah tahap analisis merupakan kegiatan menganalisis kondisi yang terjadi di lapangan atau menggali permasalahan yang ditemui. Terdapat 3 tahap analisis yang dilakukan dengan melihat kondisi di lapangan. Analisis kurikulum merupakan kegiatan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di SD/MI yang digunakan dalam penelitian ini. Kurikulum yang digunakan pada penelitian ini adalah kurikulum 2013 dan kompetensi yang ingin dicapai pada materi keterampilan menyimak cerita kelas IV yaitu pada Tema 8 (daerah tempat tinggalku) dengan materi unsur intrinsik cerita.

Selanjutnya adalah analisis karakteristik berupa analisis dari peserta didik untuk penelitian ini difokuskan untuk mencari tahu bagaimana kemampuan siswa dalam menyimak cerita dengan video animasi dilakukan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas IV karena siswa kelas IV sudah mampu untuk menyimak cerita menggunakan media video animasi. Dan yang terakhir pada tahap ini adalah analisis materi yang digunakan pada penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang analisis unsur-unsur intrinsik cerita. Materi yang akan digunakan adalah materi Tema 8 (daerah tempat tinggalku) dengan kompetensi dasar 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks diksi secara lisan, tulis dan visual.

Tahap perancangan merupakan tahap yang digunakan untuk membuat rencana atau rancangan penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini tahap perancangan yaitu perancangan terhadap awal produk berupa rancangan *storyboard* video animasi mulai dari judul, kompetensi dasar, indikator, cerita, gambar animasi yang akan ditampilkan dalam video. *Storyboard* yang dibuat merupakan rancangan gambaran animasi cerita "Petani Jagung yang Cerdik" yang ada pada video yang sengaja dibuat hitam putih dan hanya cerita singkat.

Pada tahap pengembangan pada penelitian ini dilakukan pembuatan media video animasi yang telah dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pertama, menghasilkan konten pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar penilaian, pengembangan materi,

rancangan media, silabus dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kedua, menghasilkan media yang dipilih yaitu pembuatan video animasi dalam keterampilan menyimak cerita kelas IV SD. Media yang akan dibuat dalam penelitian ini menyesuaikan dengan kebutuhan dan rancangan gambar sesuai dengan isi materi teks cerita fiksi sehingga pembuatan media video animasi siap dilakukan. Ketiga, tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media video animasi. Validasi dari media dilakukan oleh ahli media dan rancangan pembelajaran dilakukan oleh ahli materi.

Tahapan implementasi merupakan output berdasarkan media yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh validator materi dan media yang telah dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan dan usulan para ahli sehingga media video animasi memperoleh pernyataan valid. Kemudian dilakukan uji coba dalam skala kecil untuk mengetahui keefektifan terhadap media tersebut. Pelaksanaan uji coba dalam skala kecil dilaksanakan secara *online* melalui *zoom meeting*.

Pada tahap evaluasi ini terdapat 2 bentuk evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi terhadap siswa tidak dapat dilakukan untuk mengetahui keefektifan media secara langsung dalam pembelajaran yang sesungguhnya dikarenakan adanya pandemi COVID-19. Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif pada tiap tingkat pengembangan yang selanjutnya dilakukan perbaikan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan media video animasi ada beberapa diantaranya adalah: 1. Satu orang ahli materi yang dipilih untuk memberi kevalidan kualitas materi pembelajaran. 2. Satu orang ahli media yang dipilih untuk memberi kevalidan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. 3. Siswa kelas IV SD sebanyak 6 orang sebagai subjek uji coba skala kecil dan satu guru kelas IV SD.

Data yang digunakan pada penelitian ini ada 2 jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang merupakan bentuk arahan dan saran dari dosen ahli media dan dosen ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, angket hasil siswa dan guru, nilai hasil tes siswa

yang dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan atau belum layak.

Adapun teknik analisis yang diolah dengan uji statistik sebagai berikut:

**1. Analisis Data Hasil Validasi**

Diperoleh dari penelitian pengembangan ini merupakan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5 data yang diperoleh akan dianalisa. Penggunaan skala likert sebagai pengukur pendapat serta tanggapan dari suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun acuan skala likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Penilaian Validasi Skala Likert**

Penilaian	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Kurang Valid	3
Tidak Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

(Sugiyono, 2015:134)

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala likert kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai Akhir

$\sum R$  = Jumlah nilai hasil yang didapat

N = Jumlah nilai maksimal

Berdasarkan rumus diatas didapatkan kualitas dari media yang digunakan dalam pembelajaran dengan standar sebagai berikut:

- 75 ≤ P ≤ 100 : Valid tidak revisi
- 50 ≤ P ≤ 75 : Valid sedikit revisi
- 25 ≤ P ≤ 50 : Belum valid dengan banyak revisi
- P < 25 : Tidak Valid

(Arikunto, 2015:244)

**2. Analisis Data Hasil Angket**

Skala Gutman digunakan untuk menganalisa data dari hasil angket guru dan siswa dalam pengamatan media video animasi. Hasil data yang diperoleh dari respon siswa dianalisis menggunakan dekriptif kuantitatif berupa persentase untuk mengubah jenis data kualitatif menjadi

kuantitatif. Adapun tabel penilaian dengan menggunakan skala Gutman sebagai berikut:

**Tabel 2. Penilaian Angket**

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2017: 96)

Untuk mengubah data menjadi kuantitatif maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Hasil validitas

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Berdasarkan perolehan hasil menggunakan perhitungan rumus tersebut maka dapat diinterpretasikan menggunakan tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Media**

Persentase	Kategori
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 41	Kurang praktis
>20	Tidak praktis

(Riduwan, 2018: 41)

**3. Analisis Data Hasil Tes**

Analisis data tes digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pengembangan video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD yang diperoleh melalui tes yang diberikan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Data tes dianalisis menggunakan rumus kriteria ketuntasan belajar dengan menggunakan nilai ketuntasan atau nilai diatas KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Berikut adalah rumus untuk menghitung rata-rata perolehan nilai siswa.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

(Sudijono, 2007)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut maka dapat dikategorikan melalui kriteria:

**Tabel 4. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Arikunto, 2009:35)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang telah diketahui kevalidan media, kepraktisan media dan keefektifan media yang dikembangkan. Pengembangan media video animasi yang dibuat untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD melalui beberapa proses yang diantaranya sebagai berikut.

**Tahapan analisis** (*analysis*) melingkupi analisis kurikulum. SDN Bubutan IV menggunakan kurikulum 2013. Pada kegiatan ini melibatkan walikelas dari kelas IV untuk mengetahui pembelajaran yang digunakan pada SDN Bubutan IV. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah menetapkan kompetensi dasar yang digunakan dan merumuskan indikator untuk tujuan tercapainya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Subtema : -

Pembelajaran : Literasi 3

Kompetensi Dasar:

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks diksi secara lisan, tulis dan visual

Indikator:

- 3.9.1 Mengidentifikasi unsur-unsur cerita yang ada dalam cerita.
- 3.9.2 Menjelaskan informasi yang ada dalam cerita.

4.9.1 Menuliskan kembali cerita yang telah disimak melalui video animasi.

4.9.2 Menyampaikan kembali cerita yang telah disimak melalui video animasi secara lisan.

Selanjutnya adalah analisis Siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Bubutan IV berusia  $\pm$  10 tahun. Pada usia tersebut perkembangan kognitif siswa memasuki tahap operasional konkret. Siswa mengalami perubahan berpikir menjadi lebih logis yang ditandai dengan kegiatan memahami, mengingat dan memecahkan masalah sehingga siswa membutuhkan media untuk membantu proses perubahan berpikir menjadi lebih baik. Pengalaman siswa belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita hanya belajar menggunakan metode ceramah yang artinya siswa hanya belajar langsung dari penjelasan guru dan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa *textbook*. Sedangkan, kemampuan yang dimiliki siswa dalam pendidikan formal maupun non formal cukup beragam. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk dapat memenuhi keperluan siswa seimbang dengan pembelajaran menyimak cerita materi unsur intrinsik cerita.

Adapun analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi unsur intrinsik cerita dalam pembelajaran menyimak cerita yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SDN Bubutan IV. Didapati pada praktik bahwa dalam menyimak cerita siswa menjumpai kesulitan dalam memahami isi cerita sehingga siswa belum mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerita. Cerita yang ada pada video animasi sesuai dengan cerita yang tercantum dalam buku siswa. Cerita yang dibuat dalam video berjudul "Petani Jagung yang Cerdik".

**Tahapan perancangan** (*design*), tahapan ini tidak dilakukan sendiri melainkan melibatkan bantuan dari desain grafis. Kegiatan diawali dengan pendesainan sketsa isi dari media video animasi. Permulaan pendesainan isi media video animasi dibuka dengan judul cerita "Petani Jagung yang Cerdik", isi cerita "Petani Jagung yang Cerdik", profil pengembang dan penutup. Pendesainan materi yang dimuat dalam video animasi disinkronkan dengan cerita "Petani Jagung yang Cerdik" dan kebutuhan siswa.

Perancangan gambar tampilan *background*, tokoh cerita, dan gambar-gambar penunjang dibuat desain setiap komponen dari



cerita mulai dari awal hingga akhir. Rancangan tersebut dilanjutkan pada tahap pembuatan animasi sampai menjadi sebuah video berisikan gambar yang bergerak dan diberi suara yang sesuai dengan jalan cerita.

**Tahap pengembangan** (*development*), dilakukan pembuatan aktivitas pembelajaran yang berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pelaksanaan menggunakan media yang dikembangkan. Rancangan pembelajaran berisi aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran mulai dari pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Selain itu, dikembangkan juga perangkat pembelajaran yaitu, LKPD, pengembangan materi, rancangan media, silabus, lembar penilaian.

Setelah itu proses pengembangan media dapat dilaksanakan. Pengembangan produk media video animasi dilakukan melewati beberapa tahap yaitu tahap pembuatan *storyboard* cerita, tahap pendesainan untuk latar belakang, desain tokoh dalam cerita dan desain gambar untuk mendukung cerita, tahap penganimasian, tahap perekaman suara, tahap pengumpulan *background* untuk mendukung suasana, tahap penggabungan seluruh komponen menjadi sebuah video dan tahap *finishing*.

Pembuatan *storyboard* video dijadikan acuan dalam pembuatan media video animasi. *Storyboard* video bermuat ringkasan isi pada setiap detail video baik unsur visual dapat berupa gambar dan teks maupun unsur audio berupa tuturan yang digunakan untuk perekaman dan *background* penunjang. *Storyboard* yang didesain berisi gambaran cerita secara ringkas dari awal sampai akhir.

*Software* yang digunakan pada tahapan pendesainan yaitu *Coreldraw* dan *AdobePhotoshop*. Pendesainan dimulai dari membuat desain latar belakang video yang meliputi pegunungan, ladang jagung, gubug tepi sawah. *Design* tersebut menyesuaikan isi pada setiap bagiannya. Kemudian membuat desain karakter tokoh dalam cerita. Karakter yang dibuat meliputi karakter tokoh dalam cerita yaitu 2 orang laki-laki yang bekerja sebagai petani jagung. Selain itu juga dibuat animasi gambar pendukung dalam cerita untuk lebih menghidupkan cerita dalam pembelajaran menyimak cerita.



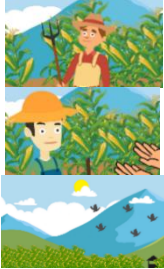



Tahap selanjutnya adalah perekaman suara. Alat perekam suara digunakan untuk


merekam suara narasi yang akan dibutuhkan dalam video. Narasi suara yang direkam mengacu pada teks cerita. Bersamaan dengan itu, dilakukan pengumpulan latar suara pendukung yang didapatkan dari internet. Setelah itu, dilaksanakan tahap penganimasian dengan memanfaatkan *software AdobeAfterEffect* dan *AdobePremier*. Sketsa tokoh yang telah dirancang selanjutnya disatukan dengan sketsa latar belakang sesuai dengan bagian pada ceritanya. Selanjutnya sketsa tokoh dan tulisan pada setiap segmen cerita dilakukan pemberian gerakan disesuaikan dengan suara yang telah direkam sesuai durasi.

Jika seluruh bagian video sudah selesai, maka tahap selanjutnya yaitu menggabungkan dan mensunting sketsa tokoh yang telah dijadikan animasi, suara rekaman, teks yang dibutuhkan dan *background* menggunakan *software AdobePremier* dan *AdobeAfterEffect*. Seluruh komponen disatukan mulai dari bagian pembuka sampai penutup. Tahap terakhir yaitu dilakukan proses rendering untuk menghasilkan video animasi dalam bentuk keluaran akhir berformat mp4 dengan durasi 4 menit.

**Tabel 5. Hasil Media Video Animasi**

Gambar	Keterangan
 00.00-00.05	Tampilan awal video (Judul cerita)
 00.06-00.27	Pak Shaleh menuju ke sawah dan menyiangi rerumputan disekitar sawah.
 00.28-00.45	Pak Shaleh mendengar adzan dan menuju ke gubug.
	Pak Shaleh sedang beristirahat di gubug lalu disapa oleh Pak Jati dan mereka membicarakan tentang kontes etani jagung yang akan diadakan.

 <p>00.46-01.29</p>	
 <p>01.30-01.55</p>	<p>Beberapa minggu kemudian Pak Jati dan Pak Shaleh bertemu lagi disawah. Pak Jati memberikan selamat atas kemenangan kontes petani jagung yang diperoleh oleh Pak Shaleh.</p>
 <p>01.56-02.25</p>	<p>Pak Jati menanyakan bagaimana cara merawat tanaman jagung sehingga mendapatkan sawah yang baik dan bisa memenangkan kontes.</p>
 <p>02.26-02.40</p>	<p>Pak Shaleh memberi tahu resep rahasia yaitu memberi benih jagung terbaik kepada petani jagung disekitar sawah.</p>
 <p>02.40-03.06</p>	<p>Menjelaskan proses angin menebarkan serbuk sari</p>
 <p>03.07-03.37</p>	<p>Penyampaian amanat yang terkandung dalam cerita.</p>
	<p>Tampilan teks pesan yang terkandung dalam</p>

<p>03.38-03.43</p>	<p>cerita dan sumber cerita.</p>
 <p>03.44-03.53</p>	<p>Tampilan Profil Pengembang</p>

Tahapan validasi melingkupi pelaksanaan validasi materi dan media. Tujuan pada tahap validasi yaitu untuk pemberian nilai mengenai kevalidan pengembangan video animasi. Pada tahapan validasi, diterima arahan dan saran dari para validator tentang kekurangan media yang kedepannya akan dilakukan revisi sebelum dilaksanakan uji coba.

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

**Tabel 6. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	<b>Kemiripan Pembelajaran Materi dengan Kurikulum</b>	
1	Kecocokan materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kecocokan materi dengan indikator	4
3	Kecocokan materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kecocokan materi dengan tingkat kognitif siswa	5
5	Kecocokan materi dengan topik	4
	<b>Isi</b>	
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media	4
7	Kesesuaian materi dengan media	5
8	Kemudahan memahami materi	5
	<b>Penggunaan Bahasa</b>	
9	Kemudahan memahami Bahasa	5
10	Ketepatan struktur kalimat	4
11	Ketepatan penggunaan kosa kata	5
12	Ketepatan penggunaan kalimat	5
	<b>Nilai Total</b>	<b>55</b>

Berlandaskan validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, hasil yang diperoleh yaitu skor 56 dengan perhitungan berikut:



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

$$P = \frac{55}{60} \times 100 = 91,67$$

Hasil nilai validitas materi sebesar 91,67 yang membuktikan bahwa materi yang digunakan dalam pengembangan media video animasi menutup tolak ukur valid atau layak untuk digunakan tanpa perbaikan.

Sedangkan validator untuk validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd., selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada rumpun ICT. Adapun validasi media yang diperoleh dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 7. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Tampilan Media</b>		
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	5
<b>Isi Media</b>		
7	Kesesuaian isi dengan tema	4
8	Kejelasan peyajian materi	4
9	Pegguaan ahasa mudah dipahami	5
<b>Penggunaan Media</b>		
10	Kemudahan dalam menggunakan media	5
11	Kepraktisan media	4
12	Media tepat bagi siswa kelas IV SD	4
13	Keamanan media bagi pengguna	5
Nilai total		59

Berlandaskan validasi media yang sudah dilakukan oleh validator media, diperoleh hasil skor 62 dengan perhitungan berikut:

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

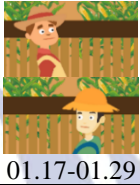

$$P = \frac{59}{65} \times 100 = 90,769$$

Dari perhitungan tersebut maka didapatkan nilai kevalidan media sebesar 90,78 yang membuktikan bahwa media video animasi memenuhi tolak ukur valid atau layak untuk digunakan tanpa revisi.

Melalui validasi dapat diketahui masukan dari validator media yaitu mengubah

animasi saat Pak Shaleh dan Pak Jati melakukan dialog agar terlihat gambar Pak Jati dan Pak Shaleh pada menit ke 01.17-01.29. Selain itu, validator media memberikan saran yaitu untuk *credit title* sebaiknya dicantumkan ide program, pemrogram dan tahun pembuatan. Berdasarkan hal tersebut, maka telah dilaksanakan perbaikan untuk memperbaharui media video animasi berdasarkan masukan dari validator media dan materi.

**Tabel 8. Hasil Perbaikan Media**

Tampilan Gambar	Ket.
	Terlihat gambar Pak Jati dan Pak Shalet saat mereka berdialog.
	<i>Credit title</i> harus ada ide program, pemrogram dan tahun pembuatan.

**Tahapan implementasi** (*implementation*), yaitu tahapan dilaksanakannya uji coba penelitian setelah media dinyatakan valid. Subjek yang digunakan berjumlah 6 siswa kelas IV di SDN Bubutan IV dengan uji coba yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil. Penentuan siswa dilakukan secara acak oleh walikelas dikarenakan keadaan keterbatasan penelitian selama pandemi COVID-19 dengan kebijakam pemerintah Republik Indonesia untuk pelaksanaan belajar mengajar di sekolah dihentikan dan dilaksanakan secara daring di rumah.

Dengan adanya kendala tersebut proses pembelajaran yang sebenarnya dilakukan di dalam kelas tidak dapat dilaksanakan dan dilakukan secara terbatas. Penerapan uji coba dilakukan secara daring melalui *zoom meeting* dengan memanfaatkan *figure share screen* yang ada pada aplikasi zoom untuk menayangkan video animasi. Seluruh siswa yang berjumlah 6 orang ikut bergabung dalam *zoom meeting* secara bersamaan. Hasil dari uji coba skala kecil menggunakan desain uji coba *One Shot Case Study* kepada 6 siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Tes Siswa**

No.	Nama Siswa	Soal Bagian 1	Soal Bagian 2	Nilai

1.	KNW	46	47	93
2.	MRWH	44	42	86
3.	NDF	44	40	84
4.	ASR	38	35	73
5.	IM	46	45	91
6.	MSS	40	46	86
Nilai Total				513

Berdasarkan hasil tes siswa menunjukkan perolehan total nilai sebesar 513 yang diperoleh dari 6 siswa yang mengikuti tes. Perolehan nilai tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{513}{6} \times 100\% = 85,5$$

Tes siswa pada uji coba skala kecil diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 85,5 yang membuktikan bahwa hasil pembelajaran menggunakan media video animasi yang dikembangkan untuk keterampilan menyimak cerita tergolong dalam kategori sangat baik dan bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sesudah dilaksanakannya uji coba menyimak cerita dengan penggunaan media video animasi, angket diberikan kepada siswa yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan hasil kepraktisan pengembangan media video animasi. Digunakan pernyataan positif dan negatif untuk angket siswa. Siswa mencentang angket dengan mengisikan tanda centang (✓) pada pernyataan yang menurutnya sesuai. Data diperoleh tersebut selanjutnya dihitung dengan rumus data hasil responden.

Berikut merupakan hasil dari angket respon 6 siswa kelas IV SDN Bubutan IV.

**Tabel 10 Hasil Angket Respon Siswa**

No	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
	<b>Tampilan media</b>			
1	Apakah bentuk media menarik?	6	0	6
2	Apakah kombinasi dan pemilihan warna menarik?	6	0	6
3	Apakah gambar yang disajikan menarik?	6	0	6

4	Apakah tulisan pada media kurang jelas?	1	5	5
5	Apakah Suara pada media kurang jelas?	1	5	5
<b>Isi media</b>				
6	Apakah media Video Animasi sesuai dengan materi menyimak cerita?	6	0	6
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	1	5	5
8	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?	0	6	6
<b>Kepraktisan media</b>				
9	Apakah media mudah digunakan?	4	2	4
10	Apakah media tidak aman bagi pengguna?	0	6	6
<b>Ketertarikan siswa pada media</b>				
11	Apakah media dapat membuat siswa merasa tertarik?	6	0	6
12	Apakah media dapat memotivasi belajar siswa?	6	0	6
<b>Jumlah Skor</b>				67

Berlandaskan angket respon siswa hasil yang diperoleh menunjukkan skor sebesar 67 dari perolehan pernyataan positif menghasilkan skor 40 dan dari pernyataan negatif menghasilkan skor 27. Skor yang telah didapat tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{67}{72} \times 100 = 93,056$$

Angket siswa pada uji coba skala kecil diperoleh hasil skor sebesar 93 yang

membuktikan bahwa pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita tergolong kedalam kategori sangat praktis dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Angket guru juga terdapat pada penelitian ini. Guru berperan sebagai pengawas dan mengamati saat dilaksanakannya uji coba produk media video animasi. Pengisian angket dilakukan oleh Ibu Mike Naomi selaku walikelas kelas IV di SDN Bubutan IV. Hasil angket guru sebagai berikut.

**Tabel 11. Hasil Angket Respon Guru**

No	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
	<b>Tampilan media</b>			
1	Apakah bentuk media menarik?	1	0	1
2	Apakah kombinasi dan pemilihan warna menarik?	1	0	1
3	Apakah gambar yang disajikan menarik?	1	0	1
4	Apakah tulisan pada media kurang jelas?	0	1	1
5	Apakah Suara pada media kurang jelas?	0	1	1
	<b>Isi media</b>			
6	Apakah media Video Animasi sesuai dengan materi menyimak cerita?	1	0	1
7	Apakah penyajian materi kurang jelas?	0	1	1
8	Apakah penggunaan bahasa sulit dipahami?	0	1	1
	<b>Kepraktisan media</b>			
9	Apakah media mudah digunakan?	1	0	1

10	Apakah media tidak aman bagi pengguna?	0	1	1
	<b>Ketertarikan siswa pada media</b>			
11	Apakah media dapat membuat siswa merasa tertarik?	1	0	1
12	Apakah media dapat memotivasi belajar siswa?	1	0	1
	<b>Jumlah Skor</b>			12

Berlandaskan angket respon guru memperoleh hasil yang menunjukkan skor sebesar 12 yang diperoleh dari pernyataan positif mendapatkan skor 7 dan pernyataan negatif mendapatkan skor 5. Skor yang telah didapat tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

Angket guru pada uji coba skala kecil memperoleh nilai sebesar 100 yang membuktikan bahwa pengembangan media video animasi yang dibuat untuk keterampilan menyimak cerita tergolong dalam kategori sangat praktis dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

**Tahapan evaluasi (evaluation)**, tahapan ini dilakukan pada uji coba produk skala kecil. Dikarenakan keadaan pandemi COVID-19, sehingga evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi dari proses saat pengembangan media dilakukan. Hasil evaluasi diperoleh dari para validator yaitu ahli media dan ahli materi berupa saran untuk media video animasi keterampilan menyimak cerita agar menjadi lebih baik. Evaluasi dari validasi media yang diperoleh berupa saran dan masukan dari ahli media yakni untuk mencantumkan ide program, pemrogram dan tahun pembuatan. Selain itu, ahli media juga memberi masukan untuk menampilkan wajah dari Pak Jati dan Pak Shaleh saat melakukan dialog saat menit ke 01.17-01.29.

Evaluasi dari validasi materi yang peroleh dari ahli materi berupa saran dan masukan yakni kata



kerja pada tujuan pembelajaran disamakan dengan indikator. Selain itu, ahli materi juga memberi masukan pada pengembangan materi sebaiknya masing-masing diberikan contoh agar tidak hanya teori saja.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan sebuah media pembelajaran video animasi yang dibuat untuk keterampilan menyimak cerita. Berdasarkan uraian hasil penelitian, bahwa media video animasi terbukti media yang memiliki kualitas sangat baik dari segi kepraktisan dan kevalidan media yang digunakan untuk keterampilan menyimak cerita siswa SD kelas IV. Pengukuran keefektifan media pada penelitian ini hanya dilakukan uji coba skala kecil dikarenakan keadaan masa pandemi COVID-19 sehingga tidak dapat dilakukan penelitian di sekolah akan tetapi dilakukan secara daring di rumah masing-masing dengan 6 siswa SD kelas IV. Tahap penelitian pengembangan media video animasi pada model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan pada penelitian. Tahapan ini didapati bahwa media video animasi yang berbasis audiovisual dapat menarik minat belajar untuk membantu siswa dalam penafsiran menyimak isi dari cerita. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan Oka (2017:146) salah satu keunggulan media video yaitu dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan atau menjelaskan isi dan dapat menyesuaikan kebutuhan siswa dengan penerapan teknik manipulasi (tampilan, waktu, suasana). Selain itu siswa dapat menuliskan kembali cerita menggunakan bahasanya sendiri dengan bantuan cerita yang dijadikan visual yang digerakkan pada media video animasi yang dikembangkan. Dengan begitu, media video animasi dapat menunjang kebutuhan siswa. Unsur intrinsik cerita adalah materi yang dipelajari yang terdapat pada kurikulum 2013 dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dalam Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Literasi 3 kelas IV SD yang terdapat pada media pembelajaran .

Tahapan pendesainan, meliputi sketsa isi media video animasi yang dikonsepsikan sesuai dengan kebutuhan siswa melingkupi isi cerita

dan sketsa animasi untuk menggambarkan sebuah cerita. Perancangan sketsa tampilan tokoh dan komponen penunjang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD kelas IV supaya siswa mendapat ketertarikan untuk menyimak. Cerita pada video animasi diceritakan dengan menggunakan kalimat dan Bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa kelas IV. Perancangan animasi yang berisikan ringkasan inti cerita dapat digunakan sebagai kata kunci untuk mengembangkan cerita menjadi lebih detail.

Pada tahapan pengembangan, penyusunan isi pembelajaran berupa rancangan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penggunaan media video animasi dan unsur yang membantu jalannya pembelajaran seperti RPP, lembar penilaian, pengembangan materi, LKPD. Rancangan pembelajaran yang telah dibuat menjadi dasar untuk pelaksanaan penerapan media video animasi. Selanjutnya pembuatan video animasi dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan *storyboard* dengan menggunakan software *Coreldraw* dan *AdobePhotoshop*.

Telah dilakukan validasi pada media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Validasi dilakukan kepada validator materi dan validator media untuk media pembelajaran dengan hasil yang layak dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi materi membuktikan bahwa materi video animasi termasuk dalam kategori valid dengan nilai sebesar 91,67 (Arikunto, 2015: 244). Validator materi memberikan saran yaitu kata kerja pada tujuan pembelajaran sama dengan indikator dan dalam pengembangan materi tentang unsur-unsur intrinsik cerita sebaiknya diberikan contoh masing-masing sehingga tidak secara teoritis saja. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai sebesar 91 ahli media memberikan saran yaitu pada bagian credit title sebaiknya dicantumkan ide program, pemrogram dan tahun pembuatan. Selain itu, ahli media juga memberikan saran untuk mengubah animasi saat Pak Shaleh dan Pak Jati melakukan dialog agar terlihat gambar Pak Jati dan Pak Shaleh pada menit ke 01.17-01.29. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator materi dan media tersebut, maka media video animasi yang dikembangkan untuk keterampilan menyimak cerita dapat dinyatakan valid.

Tahapan implementasi, meliputi pelaksanaan uji coba produk media video animasi yang telah diperbaiki yang dilaksanakan

dalam skala kecil. Uji coba skala kecil ini dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN Bubutan IV dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring karena keadaan pandemi COVID-19. Pada tahap ini dapat memperoleh data kepraktisan dan keefektifan media video animasi berdasarkan angket respon siswa dan guru dan hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan angket respon guru sebagai pengamat saat uji coba memperoleh hasil nilai sebesar 100 sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018:41). Bersamaan dengan itu, penilaian angket dilakukan juga oleh siswa untuk mengetahui respon dari siswa memperoleh nilai sebesar 93,056 yang artinya tergolong pada kategori sangat praktis. Kesimpulan yang dapat diambil bahwa media video animasi yang dikembangkan untuk keterampilan menyimak cerita dinyatakan sangat praktis dan sangat layak diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam menyimak cerita.

Keefektifan media berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan saat daring rata-rata siswa yang mengikuti tes memperoleh nilai sebesar 85,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik (Arikunto, 2009:35). Dengan hasil rata-rata tes siswa yang menunjukkan kategori sangat baik maka dapat dinyatakan bahwa media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita kelas IV sekolah dasar efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur instrinsik cerita.

Selama pelaksanaan uji coba produk skala kecil diketahui bahwa siswa semangat dan atusias dengan digunakannya video animasi sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berjalan dengan lancar dan aktif. Terlebih saat kegiatan presentasi untuk menceritakan kembali cerita yang sudah disimak, siswa dapat saling mengoreksi jalannya cerita yang telah disimak menggunakan media video animasi. Hal tersebut sesuai dengan kegunaan media pembelajaran yang menurut Harjanto (2008: 245) bahwa dengan menggunakan media secara tepat dapat diatasi sikap pasif siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Dari hasil penelitian pengembangan media video animasi dapat dikatakan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk materi keterampilan menyimak cerita dikarenakan terdapat animasi yang memuat cerita yang ditayangkan dengan

versi yang berbeda dan lebih menarik dari segi visual maupun audio yang dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami isi dari cerita. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil angket respon pada butir pertanyaan ke-11 dan ke-12 bahwa media dapat membantu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat membantu kemampuan menyimak cerita siswa.

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Mulyatiningsih (2012: 183) menyatakan bahwa evaluasi pada model ADDIE merupakan tahapan melakukan analisis serta memperbaiki kesalahan maupaun kekurangan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengevaluasi proses pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi diperoleh dari para validator berupa saran dan masukan. Saran dari validator media yakni untuk mengubah tampilan animasi saat Pak Jati dan Pak Shaleh melakukan dialog sehingga menjadi lebih indah untuk dilihat dan mencantumkan pemrogram, ide program dan tahun pembuatan media video animasi. Saran dari ahli materi yaitu pada pengembangan materi sebaiknya diberikan contoh sehingga tidak hanya teori saja dan kata kerja pada tujuan pembelajaran sebaiknya sama dengan indikator.

Keadaan pandemi COVID-19 mengakibatkan uji coba produk skala kecil dilakukan di rumah secara daring dengan menggunakan media *online* seperti *Zoom* dan *Google Form*. Pembelajaran berlangsung kurang optimal karena adanya gangguan signal internet pada siswa sehingga siswa tidak dapat melihat tayangan video dengan jelas. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan mengirimkan file video langsung kepada siswa sehingga siswa bisa mengunduh file tersebut dan dapat melihatnya tanpa tersendat-sendat. Selain itu, kemampuan siswa berbeda-beda dalam menceritakan kembali cerita yang telah disimaknya berdasarkan video yang telah ditayangkan melalui media yang dikembangkan. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala dalam pembelajaran karena pada saat selesai menyimak cerita siswa dapat saling bekerja sama dengan saling mendengarkan hasil simakan cerita satu sama lain dan bisa saling menanggapi atau menambahkan sehingga dapat membantu siswa yang mendapati kesusahan. Saat menyimak cerita secara pribadi siswa dapat menuangkan apa yang telah dipahaminya dengan baik.

Keterikatan dalam penelitian ini adalah media video animasi yang dapat digunakan hanya pada kelas lanjut, dikarenakan materi keterampilan menyimak cerita hanya ada dalam jenjang kelas lanjut. Selain itu, keadaan pandemi COVID-19 yang mengakibatkan peneliti mendapati kendala dalam pelaksanaan uji coba (tahap implementasi) karena ditiadaknya kegiatan belajar mengajar disekolah dan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan cara pembelajaran daring sehingga uji coba dilakukan kepada sejumlah 6 siswa saja. Penelitian pengembangan ini telah mengukur kualitas media ditinjau dari kevalidan media, kepraktisan media dan mengukur keefektifan media dalam skala kecil.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan pembahasan yang telah dijabarkan. Prosedur pengembangan media video animasi cerita “Petani Jagung yang Cerdik” untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar melalui tahapan metode ADDIE yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media video animasi yang dikembangkan telah dibuktikan menjadi media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena kualitas media yang baik dan memenuhi kepraktisan, kevalidan dan keefektifan media yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menyimak cerita dengan materi unsur intrinsik.

Kevalidan materi dan media yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan kevalidan sebesar 91,67 dengan kategori valid tanpa revisi dan hasil validasi oleh ahli media memperoleh kevalidan sebesar 90,77 dengan kategori valid tanpa revisi. Kepraktisan media menunjukkan bahwa hasil angket respon guru memperoleh skor sebesar 100 yang tergolong dalam kategori sangat praktis dan hasil angket siswa memperoleh skor sebesar 93 yang tergolong kategori sangat praktis. Keefektifan media video animasi menunjukkan bahwa memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 85,5 yang tergolong pada kategori sangat baik.

### Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar perlu dilakukan penelitian lanjutan dalam skala besar berhubungan dengan keefektifan implementasi media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa SD kelas IV.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran alternatif untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD.
3. Media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar dapat dilakukan pengembangan lanjutan untuk menambahkan materi unsur intrinsik di dalamnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian: Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Riduwan. 2018. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning (Sembilan)*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group