

Pengembangan Media *Videoscribe* Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Yogie Habibie

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
yogiehabibie@mhs.unesa.ac.id

Hendratno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
hendratno@unesa.ac.id

Abstrak

Menyimak sebagai suatu proses dalam mendengarkan dengan seksama dalam memperoleh informasi, mendapatkan pesan, juga memahami apa yang disampaikan oleh pembicara melalui lisan. Melalui menyimak siswa dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasannya. Selain itu, menyimak dapat menambah ilmu, mengajarkan siswa untuk menerima dan menghargai pendapat yang disampaikan oleh orang lain sekaligus dapat meningkatkan kognitif siswa. Hambatan yang seringkali dialami siswa adalah kurangnya minat peserta didik dikarenakan ilustrasi atau media yang digunakan guru kurang menarik. Selama infrastruktur yang sesuai tersedia, guru dapat menggunakan *videoscribe* untuk membantu mereka menyampaikan konten kursus. Selain itu, siswa dapat terlibat dengan konten yang akan membantu mereka meningkatkan keterampilan mendengarkan dan imajinasi mereka. Tujuan tersebut adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan media *videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV saat mendengarkan cerita fantasi, dan menilai validitas pengembangan media *videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa kelas IV SD saat mendengarkan cerita fantasi. Penelitian dan pengembangan semacam itu dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini (Research and Development). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket validasi materi dan angket validasi media. Media ini dibuat dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, pandemi akan menghalangi penerapan strategi ini di sekolah, sehingga tidak termasuk dalam tahap implementasi penelitian ini. 88 persen dari biaya validasi bahan diperhitungkan oleh penelitian ini. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media *videoscribe* telah disetujui digunakan oleh siswa kelas IV SD untuk mendengarkan cerita fantasi.

Kata kunci: pengembangan, media *videoscribe*, keterampilan menyimak, cerita fantasi

Abstract

*Listening is a process of listening carefully in obtaining information, getting messages, and understanding what the speaker is saying orally. Through listening, students can get information to increase their knowledge. In addition, listening can increase knowledge, teach students to accept and respect the opinions expressed by others as well as to improve students' cognitive. The obstacle that is often experienced by students is the lack of student interest because the illustrations or media used by the teacher are not attractive. As long as the appropriate infrastructure is in place, teachers can use *videoscribe* to help them deliver course content. In addition, students can engage with content that will help them improve their listening skills and imagination. The aims are to describe the process of making *videoscribe* media to improve the listening skills of fourth graders when listening to fantasy stories, and to assess the validity of developing *videoscribe* media to improve fourth grade elementary school students' listening skills when listening to fantasy stories. Such research and development can be utilized in this research (Research and Development). Data was collected using a material validation questionnaire and a media validation questionnaire. This media is made using the ADDIE model, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, the pandemic will hinder the implementation of this strategy in schools, so it is not included in the implementation phase of this research. 88 percent of the material validation costs were accounted for by this study. For this reason, it can be concluded that the *videoscribe* media has been approved for use by fourth grade elementary school students to listen to fantasy stories.*

Keywords: *Development, Videoscribe, Listening Skills, Fantasy Stories*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan mulai bertransformasi dan berkolaborasi dengan teknologi. Hal tersebut mempengaruhi pendidikan dengan memudahkan siswa untuk belajar. Ini adalah hasil dari kemajuan teknologi modern. Pesatnya perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong upaya untuk menggunakan hasil-hasil baru dalam proses pembelajaran. Proses Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti antara guru dengan siswa. (Rusman & Cepi, 2012:103).

Rusman (2013: 64) menyatakan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Oleh karenanya, guru diharuskan untuk menguasai ilmu teknologi dikarenakan pembelajaran di sekolah tidak hanya menggunakan kelas dan lingkungan sebagai fasilitas belajar anak namun teknologi juga dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran yang tidak bisa ditemui secara langsung.

Selain menguasai teknologi, guru harus mampu mengatur kelas, kegiatan belajar mengajar, materi, sumber, serta media pembelajaran karena keefektifan pembelajaran perlu adanya minat serta antusias dari siswa dalam mengikuti proses.

Sukiman (2012:29) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain dalam rangka merangsang gagasan, perasaan dan minat peserta didik serta kesiapannya untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan. Tujuan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat menyebabkan berkembangnya kebutuhan dan minat baru bagi siswa, serta motivasi belajar dan bahkan kapasitas untuk mempengaruhi kesejahteraan psikologis siswa. Ini layak.

Nurdiyantoro (2018: 220) menyarankan agar penggunaan teknologi tepat guna untuk mempermudah pemilihan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Mendengarkan media pembelajaran audio visual, seperti cerita fantasi yang menawarkan cerita tentang misteri kehidupan planet lain selain dunia nyata, dapat dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran oleh teknologi yang berkembang saat ini. peserta dari pihak ketiga

Sebagai hasil dari pemanfaatan media pembelajaran, ada beberapa keuntungan. Siswa, misalnya, akan diberikan kesempatan untuk mempelajari film yang meliputi audio, animasi, dan materi. Videoscribe adalah nama dari video pembelajaran. Videoscribe dapat digunakan untuk membantu siswa dalam upaya pendidikan mereka. Selain ketersediaan LCD, PC, dan laptop, serta kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah, hal ini dapat dikaitkan dengan hasil tersebut.

Sejak didirikan pada tahun 2000, Sparkol telah menjadi penyedia perangkat lunak terkemuka untuk membuat konten video animasi. Untuk materi presentasi dan instruksional, Videoscribe adalah alat pembuatan video. Penggunaan videoscribe sebagai alat pengajaran di sekolah dasar dimungkinkan karena karakternya yang menarik serta kompatibilitasnya dengan kemampuan mendengarkan siswa, terutama dalam kasus anak-anak yang lebih muda. Untuk siswa sekolah dasar, ini sangat ideal karena daya tarik dan penerapannya, terutama dalam hal kemampuan mendengarkan mereka.

Keterampilan menyimak menjadi keterampilan bahasa yang wajib dikuasai siswa. Hal ini dikarenakan kegiatan menyimak tidak hanya mendengar tetapi juga memahami, mengerti, dan berpikir. Melalui menyimak

siswa dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasannya. Selain itu, menyimak dapat menambah ilmu, mengajarkan siswa untuk menerima dan menghargai pendapat yang disampaikan oleh orang lain sekaligus dapat meningkatkan kognitif siswa.

Menurut Piaget (dalam Susanto, 2016: 77), perubahan kognitif anak pada usia 7-11 tahun berada di tahap operasional konkret. Siswa memiliki kemampuan menalar secara logis, namun kemampuan menalarinya masih terbatas pada skenario yang bersifat praktis. Sehingga untuk membantu siswa dalam memahami cerita fantasi, guru harus dituntut untuk membuat media yang mampu meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus meningkatkan daya imajinasi siswa. Melalui kegiatan ini siswa dapat mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan perbendaharaan kata baru, merangsang siswa untuk berpikir imajinatif, kritis dan kreatif serta memiliki nilai didik yang tinggi dikarenakan pada sebuah cerita pasti terdapat nilai-nilai moral.

Adalah keyakinan Meidarni bahwa prinsip-prinsip moral dapat digunakan dalam keadaan dunia nyata serta dalam perjalanan cerita dan membaca. Sastra fantasi memuat tema dan pelajaran hidup yang dapat dipetik. Penggunaan cerita sebagai sarana untuk menanamkan kebijaksanaan kepada anak-anak adalah pendekatan yang logis dan bijaksana.

Untuk proyek ini, akan dikembangkan media videoscribe untuk mendengarkan cerita fantasi berdasarkan materi latar yang disediakan. Judul seperti "Pengembangan Media Videoscribe untuk Keterampilan Mendengarkan Cerita Fantasi di Sekolah Dasar Kelas IV" akan sesuai. Secara hukum, pendidikan diartikan sebagai usaha yang disengaja dan direncanakan untuk mencapai suatu langkah pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kemampuan peserta didik baik dari segi agama, akhlak, kecerdasan, maupun keterampilan. Ada tiga jenis pendidikan: formal, informal, dan nonformal.

Media Videoscribe untuk Keterampilan Mendengarkan Cerita Fantasi Kelas IV SD: "Bagaimana Proses Pembuatan Media Videoscribe?" dan "Bagaimana proses pengembangan media videoscribe cerita fantasi SD kelas IV?" Kemampuan videoscribe untuk membantu siswa kelas empat meningkatkan pemahaman mendengarkan cerita fantasi mereka juga sedang dipelajari.

Untuk tujuan penelitian ini, dirinci proses pembuatan media videoscribe untuk keterampilan mendengarkan cerita fantasi di kelas IV SD dan keabsahan media videoscribe untuk mendengarkan cerita fantasi di kelas IV SD.

Media *videoscribe* yang dikembangkan berupa aplikasi yang memuat materi menyimak cerita fantasi yang didasarkan pada buku siswa tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku" Subtema 3 "Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku" dan pembelajaran 1 Kurikulum 2013. dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) Media berbentuk *video* yang dibuat pada web *videoscribe*; (2) Media *videoscribe* dibuat dengan unsur

gambar, teks, video dan audio; (3) Media *videoscribe* berisi tentang materi disertai dengan gambar, yang disesuaikan dengan tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kurikulum 2013.

Agar teori dapat berjalan, validitas media pembelajaran *videoscribe* harus dibuktikan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dalam berbagai atau setting. Namun, ketika berbicara tentang media pembelajaran berbasis video, jelas bahwa guru dan siswa sama-sama suka menggunakannya. Alat pembelajaran berbasis video animasi mungkin terinspirasi olehnya.

Sebagai batasan masalah diantaranya : (1) Pada penelitian ini menggunakan media *videoscribe* untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita fantasi siswa; (2) Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 revisi 2017 tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 3 “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” dan pembelajaran 1; (3) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut: 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada cerita fantasi; 4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada cerita fantasi secara lisan. Penelitian ini hanya sampai pada proses validasi karena pada penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui validitas bukan efektivitas dari media *videoscribe*. Selain itu, kondisi pandemic saat ini tidak memungkinkan untuk mengaplikasikan media kepada peserta didik

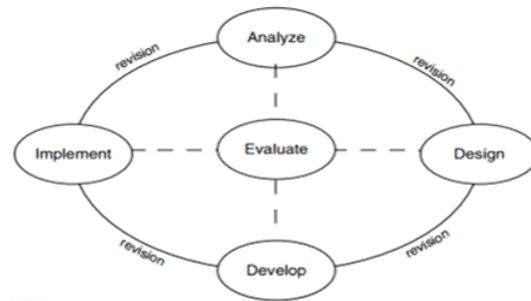
METODE

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Videoscribe* Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas IV Sekolah Dasar” menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini penulis ingin mengembangkan sebuah media *videoscribe* pada keterampilan menyimak cerita fantasi. Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan media dan diuji validitasnya oleh validator. Validator dalam penelitian ini ada dua, yakni validator media dan validator materi. Untuk ahli materi, penulis memilih Dr. Hendratno, M. Hum. yang mengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. Dan bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd. M.Pd.

Agar tetap relevan, keluaran media harus didasarkan pada keterampilan utama dan indikator rencana pelajaran. Saat wabah Covid-19 melanda, peneliti hanya bisa melakukan pengujian pada media dan bahan, sehingga tidak ada anak yang diikutsertakan dalam penelitian ini. Penulis memilih model ADDIE karena model tersebut paling sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Branch (2009:2), proses pengembangan dipecah menjadi lima tahap: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) penilaian (evaluasi).

Di bawah ini adalah grafik yang menunjukkan lima langkah ADDIE:

Gambar 1
Proses Pembuatan Media



Berikut ini adalah rincian proses penelitian penulis: Selidiki situasinya terlebih dahulu. Pada fase ini anak dipelajari, pendidik dipelajari, media pembelajaran dipelajari, dan buku-buku untuk siswa kelas IV dipelajari dan dianalisis. Siswa dan guru di kelas empat di sekolah dasar setempat diwawancarai untuk menyelesaikan proyek studi. Buku pelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas empat juga diperiksa, serta buku pedoman guru. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data dari studi mereka, dan pada titik ini, siswa dihadapkan pada masalah dasar. Untuk pembuatan konten media *videoscribe*, langkah desain ini melakukan semua tugas yang diperlukan. Bahan dan desain produk terkait media termasuk dalam desain. Selama proses desain produk, penulis memilih dan membuat konten cerita fantasi untuk kelas empat sekolah dasar. Sebagai bagian dari proses desain produk, mereka membuat materi pendidikan dan menyiapkan naskah untuk dibicarakan oleh guru. Sebagai bagian dari fase ini, spesialis di bidang media akan dikonsultasikan, serta profesional di bidang materi, untuk mengembangkan RPP dan lembar validasi. Sebelum lembar validasi dan lembar angket dapat digunakan di lapangan, harus diperiksa keabsahannya oleh supervisor. Pengembangan produk. Perancangan media *videoscribe* yang dihasilkan sesuai dengan standar perancangan diimplementasikan oleh penulis sebagai bagian dari langkah pengembangan ini. Media *videoscribe* harus dibuat secara berurutan. Hal ini dikarenakan harus memasukkan isi materi kedalam naskah mengajar yang kemudian digunakan sebagai *voiceover* guru, mendesain *asset* / gambar karakter sebagai bahan media dengan menggunakan *adobe illustrator*, memasukkan bahan gambar dan *voiceover* guru ke aplikasi *videoscribe*, kemudian memadukannya dengan *voiceover* guru. Untuk memastikan produk akhir berkualitas tinggi, ahli materi dan media akan melakukan evaluasi terhadap media dan memberikan pemikiran dan rekomendasi sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan pada tahap perencanaan proses pembuatan media sebelumnya. Menurut hasil validasi ahli materi dan ahli media, nantinya penulis melakukan perubahan pada media *videoscribe*. Karena keterbatasan waktu, penulis tidak

dapat melakukan eksperimen individu selama fase pengembangan ini. Sebelum melanjutkan ke implementasi, penulis mengevaluasi media videoscribe dengan menjalankan uji validasi pada validator. Penulis belum pernah menggunakan media videoscribe sebelumnya untuk proyek ini. Tahap ini memiliki tujuan khusus: untuk mengumpulkan data yang membuktikan keterpercayaan media. Tidak mungkin untuk menerapkan media kepada siswa dalam penelitian ini karena kondisi pandemi, sehingga hanya validator yang diuji. Terakhir, pada langkah (5) Evaluasi, penulis mengevaluasi temuan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Siswa akan dapat menggunakan media videoscribe hanya setelah tinjauan menyeluruh oleh ahli materi pelajaran dan profesional media sebelum diperkenalkan ke kelas. Produk sekarang siap untuk diimplementasikan setelah modifikasi media videoscribe.

Penelitian pengembangan ini mencakup data dari sumber kualitatif dan kuantitatif. Untuk media videoscribe, para ahli di bidang materi dan media memberikan masukan dan ide, yang dianalisis dan digunakan sebagai landasan untuk modifikasi baik di sektor konten maupun media. Berdasarkan rumus persentase, informasi kuantitatif diperoleh dari hasil lembar validasi ahli materi, sedangkan informasi kualitatif diperoleh dari hasil lembar validasi ahli media. Akan ditunjukkan bahwa videoscribe dapat digunakan untuk mendengarkan cerita fantasi saat di jalan berdasarkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

Lembar validitas bahan diberikan kepada ahli materi yang akan digunakan untuk menilai keaslian bahan tersebut. Kemampuan memahami bahasa dan budaya Indonesia merupakan prasyarat untuk seleksi sebagai ahli materi bagi seorang dosen. Berikut ini adalah rincian dari instrumentasi material:

Tabel 1
Lembar Validasi Materi

Aspek	Indikator	No. Pernyataan
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1, 2, 3
Isi materi	Materi disusun secara sistematis	4, 5
	Kesesuaian soal latihan dengan materi	6
	Materi dalam media <i>videoscribe</i> mampu menambah wawasan	7
	Materi dalam media <i>videoscribe</i> mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis	8
	Materi dalam media <i>videoscribe</i> berdasarkan karakteristik	9, 10, 11
Penyajian	Informasi yang disajikan	12, 13, 14
	Bahasa yang digunakan	15, 16, 17
Efektifitas	Materi yang disajikan efektif diterapkan	18

Sedangkan untuk lembar validasi media dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 2
Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	No. Pernyataan
Kemudahan	Kemudahan penggunaan	1, 2
Tampilan	Kesesuaian tampilan	3
	Kemenarikan	4, 5, 6, 7
	Kejelasan gambar	8, 9

Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket digunakan sebagai acuan validasi oleh validator. Validasi ini digunakan untuk mengukur kecocokan atau validitas media dan materi, sehingga dari angket yang diberikan kepada validator dapat diketahui kelayakan produk media yang sudah dibuat. Instrumen pengumpulan data untuk uji kevalidan berupa angket berbentuk *checklist* dengan skala 1, 2, 3, dan 4. Adapun kriteria dari masing-masing skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Gambar 2
Pedoman Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Serta kriteria kelayakan dari media dan materi secara deskriptif adalah sebagai berikut:

Gambar 3

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Metode ini digunakan untuk memvalidasi kesimpulan baik ahli media maupun ahli materi. Untuk tujuan mengevaluasi keberlanjutan media yang dibuat, temuan diberikan sebagai persentase. Untuk penelitian pengembangan media videoscribe digunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Kuesioner skala Likert terbuka digunakan dalam penelitian ini, dan data dievaluasi dengan kuesioner tertutup. Perhitungan dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari konfirmasi ahli media dan material. Hasil analisis dari perhitungan skala likert Rumus skala likert adalah sebagai berikut:

Gambar 4
Analisis Data Validasi

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Selanjutnya ditemukannya % hasil dari metode di atas, tahap selanjutnya adalah menentukan tingkat keberhasilan membangun media videoscribe untuk mendengarkan cerita fantasi dengan memeriksa kriteria persentase yang tercantum pada bagian berikut.

Tabel 3
Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria
85% = SP = 100%	Valid tanpa revisi
60% = SP = 84%	Valid dengan sedikit revisi (revisi ringan)
40% = SP = 59%	Valid dengan banyak revisi (revisi berat)
SP = 39%	Tidak valid

Oleh karena itu, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya. Data ini diperoleh melalui tanggapan, komentar, dan rekomendasi dari ahli materi, media dan guru serta siswa, antara lain dalam analisis kualitatif. Informasi yang diterima akan digunakan sebagai bahan baku untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* untuk keterampilan menyimak cerita fantasi menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Media ini dikembangkan dengan rujukan pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2009:02). Pada penelitian ini, tidak dilakukan tahap Implementasi (*Implementation*). Hal ini dikarenakan tidak memungkinkannya melakukan implementasi atau penerapan ke sekolah karena adanya pandemic ini. Jadi hanya dilaksanakn empat tahapan pengembangan media *videoscribe*.

Proses Pengembangan Media CAI berbasis Adobe Flash

1. Analyze

Tahap analisis (*analyze*) berisi penelaahan masalah yang ditemukan di lapangan, yaitu di kelas IV UPT SD Negeri Kebonduren 02 Kecamatan Ponggok Blitar. Menganalisis bahan ajar dan buku untuk siswa kelas IV SD merupakan salah satu tugas yang dilakukan penulis. Siswa dan pengajar dari UPT SD Negeri Kebonduren 02 di Kabupaten Ponggok Blitar, Indonesia, diwawancarai sebagai bagian dari penelitian ini.

Untuk menghasilkan perhatian utama bagi siswa, penulis menggunakan temuan analisis. Setelah analisis hasil, maka dilakukan evaluasi hasil analisis untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi bersama dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Kebonduren 02 Kecamatan Ponggok Blitar.

2. Design

Penulis mempersiapkan hampir segala sesuatu yang dibutuhkan sebagai bagian dari proses produksi media *videoscribe*. Bahan dan desain produk terkait media termasuk dalam desain. Pemilihan dan

pengorganisasian konten cerita fantasi sekolah dasar kelas empat *Videoscribe* dilakukan oleh desain produk. Penulis mengembangkan dan menyusun skenario termasuk elemen instruksional, yang kemudian direkam untuk menggantikan suara guru dalam produk media. Membuat *asset* atau bahan gambar yang terdiri dari gambar karakter guru dan gambar yang berkaitan dengan sebuah kelas *virtual* dengan menggunakan adobe Illustrator. Kemudian memadukan voiceover dan *asset* yang telah dibuat kedalam aplikasi *videoscribe*. Pada tahap ini menyusun dan membuat lembar validasi ahli materi, ahli media, lembar angket pengamat (guru), dan lembar angket pengguna (siswa) serta RPP. Sebelum lembar validasi dan lembar angket digunakan, harus diuji kevalidannya terlebih dahulu kepada dosen pembimbing.

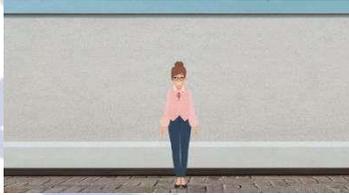
Setelah dilakukan perancangan. Kemudian dilakukan evaluasi desain atau perbaikan rancangan. Penulis melakukan evaluasi terhadap isi materi yang telah disusun dan desain media yang telah dibuat dalam bentuk *videoscribe*. Serta melakukan evaluasi terhadap hasil kevalidan pada lembar validasi, lembar angket, dan RPP berdasarkan masukan dan saran dari dosen pembimbing.

3. Development

Setelah dilakukan tahap perancangan, media direalisasikan pada tahap pengembangan (*development*). Tahap ini meliputi tahap produksi *design* ilustrasi yang telah dirancang.

Pengembangan media ini mengandalkan *videoscribe* dengan proses sebagai berikut:

No	Design	Keterangan
1		Intro atau perkenalan (bagian depan) video
2		Scene 1: Perkenalan Judul Materi

No	Design	Keterangan
3		Scene 2: Apersepsi. Diisi dengan <i>voice offer</i> yang melakukan apersepsi untuk menarik kembali ingatan siswa.
4		Scene 3: Berhubung dengan apersepsi, menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam suatu cerita fantasi
5		Scene 4: Pembahasan materi utama, menjelaskan pengertian cerita fantasi, dengan <i>voice over</i> .
6		Scene 5: Pembahasan tentang contoh dari cerita fiksi.
7		
No	Design	Keterangan
		Scene 6: Pembahasan materi tentang unsur intrinsik dalam cerita fantasi.
		
		
		
8		Scene 7: Ending

Pengembangan media ini dilakukan dengan aplikasi *videoscribe* pada proses sebagai berikut:

Gambar 5
Media *Videoscribe*



4. *Evaluation*

Setelah media yang dirancang telah terealisasi, maka masuk ke tahap evaluasi yang berisi tahap validasi media. Tahapan ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media ini guna mengetahui

apakah media ini layak digunakan. Validasi media dilakukan dengan pengisian lembar validasi oleh validator. Validator pada pengembangan media ini terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli media pada pengembangan media ini adalah Dr. Hendratno, M. Hum. yang mengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. Dan bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd. M.Pd.

Kevalidan Media dan Materi CAI berbasis Adobe Flash pada materi Siklus Air mata pelajaran IPA

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ahli materi yakni Dr. Hendratno, M.Hum. dan hasil uji validasi materi adalah sebagai berikut:

No.	Pernyataan	Skor
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>videoscribe</i> sesuai dengan KD	3
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>videoscribe</i> sesuai dengan indikator	3
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>videoscribe</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Isi media <i>videoscribe</i> sesuai dengan materi	4
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
6.	Materi yang disajikan membantu siswa dalam menambah wawasan	4
7.	Materi yang disajikan memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak materi cerita fantasi	4
8.	Materi disajikan secara runtut	4
9.	Materi yang disajikan sudah memuat seluruh indikator pembelajaran	4
10.	Tersedia ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	3
11.	Terdapat soal evaluasi yang memungkinkan siswa memberikan respon dan penguasaannya	3
12.	Materi yang disajikan terkait dengan suasana atau lingkungan sekitar siswa	3
13.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami siswa	3

Dari 52 poin yang tersedia, 46 merupakan hasil yang sangat baik dari ahli materi. Untuk menentukan viabilitas media berdasarkan review validator, dibuat persen skor.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{46}{52} \times 100$$

$$P = 88\%$$

Mengingat perhitungan yang disebutkan di atas, peluang keberhasilan 88 persen telah ditetapkan. Standar ini menyiratkan bahwa konten media dapat digunakan apa adanya, tanpa perubahan tambahan.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Ulhaq Zuhdi, S.Pd. M.Pd. dengan hasil sebagai berikut:

No.	Pernyataan	Skor
Visual		
1.	Komposisi warna <i>background</i> menarik	3
2.	Animasi dan gambar menarik	3
3.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	3
4.	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu	3
Aspek Video		
5.	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.	4
6.	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi	4
Standar Teknik		
7.	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami	3
8.	Penyajian tampilan runtut	3
9.	Program mudah untuk digunakan	3

Skor yang diperoleh dari ahli media adalah sebesar 29 dari skor maksimal 36. Kemudian dihitung presentase skor untuk menentukan kelayakan media berdasarkan penilaian validator:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100$$

$$P = 88,89\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, nilai yang didapat adalah sebesar 88,89 % dengan kriteria layak. Kriteria tersebut menandakan bahwa media valid tanpa revisi dan dapat digunakan.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dapat didukung dengan memanfaatkan hasil pengembangan Keterampilan Mendengarkan Media

Videoscribe Cerita Fantasi Kelas IV SD. Untuk memastikan keakuratan data, itu diverifikasi oleh ahli media dan konten. Berdasarkan data tersebut, tingkat validasi ahli materi sebesar 88%, sedangkan tingkat validasi ahli media sebesar 88,89%.

Media *videoscribe* dikembangkan dengan menggunakan prosedural ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan kepanjangan dari itu ADDIE itu sendiri dilakukan tahapan-tahapan dari menganalisa masalah, merancang media, mengembangkan media, mengimplementasikan media, dan mengevaluasi media.

Pada tahap awal dilakukan tahap Analisa yang dilakukan dengan observasi lapangan serta wawancara dengan guru. Solusi untuk mengatasi masalah ini ialah dengan membuat media yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu para peserta didik

Jika dibandingkan dengan media lain, berikut kelebihan yang dimiliki media *videoscribe*: Lingkungan belajar yang ideal terbentuk ketika kata-kata dan gambar diberikan secara bersamaan; ketika animasi dan suara ditawarkan bersama, bukan hanya animasi dan teks; dan ketika bahan ajar disajikan secara sederhana. Dalam bentuk digital, gaya media ini memiliki manfaat menampilkan media dengan efek animasi yang menarik, ringkas, dan jelas yang dapat diakses dan dibagikan dengan cepat. Untuk membuat segalanya lebih mudah, media pembelajaran dikemas ke dalam file yang dapat diakses dan didistribusikan dalam hitungan detik. Diposting di beberapa situs media sosial Platform media sosial mencakup hal-hal seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, untuk menyebutkan beberapa saja. Darmawan (2012:38) mencatat bahwa minat siswa pada multimedia dapat membawa teks, visual animasi, serta video dan audio, digabungkan untuk membantu siswa belajar lebih efisien. Hal ini sesuai dengan pesan.

Pada tahap perancangan (*design*) dibuat dengan menyesuaikan materi ajar dan karakteristik siswa SD kelas 4. Hal pertama yang dilakukan adalah menyusun naskah pengisi suara yang akan diisi oleh guru. Setelah itu merekam suara guru sesuai dengan naskah yang telah dibuat dengan bantuan aplikasi *Adobe Audition*.

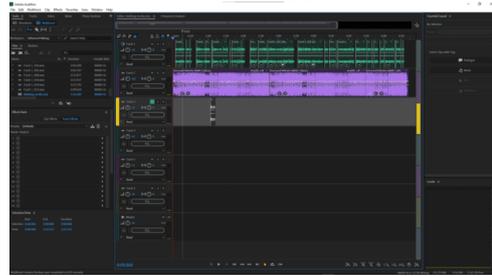
Gambar 6

Pembuatan naskah pengisi suara



Gambar 7

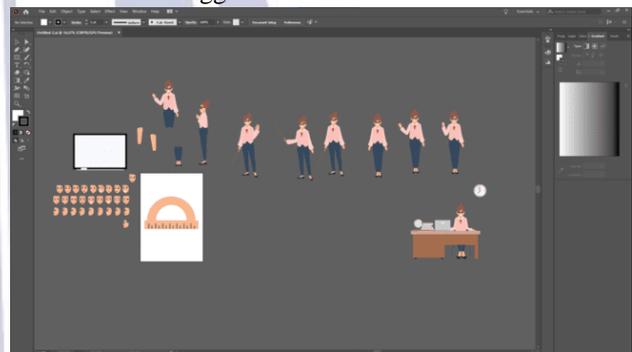
Proses merekam suara guru menggunakan *Adobe Audition*



Setelah pembuatan *voiceover* guru telah dibuat, kemudian melanjutkan untuk membuat aset gambar ilustrasi guru dan background kelas menggunakan *adobe illustrator*.

Gambar 8

Proses pembuatan karakter guru dan background kelas menggunakan *adobe illustrator*



Pada tahap berikutnya yaitu perancangan (*development*). Memadukan bahan media tersebut ke dalam aplikasi *videoscribe* dengan menyesuaikan rekaman *voiceover* guru. Merangkai aset menjadi selengkapnya kelas berbasis *virtual*. Berisikan salam pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

Gambar 9

Proses pembuatan media pembelajaran cerita fantasi menggunakan *Videoscribe*



Pada tahap akhir yaitu tahap *implementation* tidak dilakukan karena tidak memungkinkan melakukan uji coba media kepada siswa di sekolah pada masa pandemi. Dan tahap berikutnya adalah tahap evaluasi (*evaluation*) berisi tentang validasi dari ahli materi dan media.

PENUTUP

Simpulan

Pendekatan R&D yang digunakan dalam upaya ilmiah ini telah diuraikan di bawah ini. Media videoscribe untuk keterampilan menyimak cerita fantasi anak kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan menyimak mereka sebagai bagian dari pembuatan media pembelajaran sekolah dasar ini. Kami telah menyederhanakan model pengembangan ADDIE dari lima fase menjadi tiga dalam alur penelitian ini. Untuk memulai, Anda harus melakukan hal berikut: (1) penelitian (research), (2) perencanaan (planning), dan (3) implementasi (implementation) (pengembangan). Berdasarkan hasil validasi, ini sangat masuk akal. 88 persen kelayakan media dan 88,89 persen kelayakan materi menunjukkan sangat mungkin, dan temuan validasi menunjukkan bahwa itu adalah pilihan yang layak. Tujuan akhir dari proyek ini adalah untuk membuat media berbasis videoscribe, seperti narasi fantasi atau diksi, yang dapat dimanfaatkan di dalam kelas.

Saran

Beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dapat dibuat berdasarkan hasil penelitian pembentukan media videoscribe untuk mendengarkan cerita fantasi, antara lain sebagai berikut:

1. Fakta bahwa media pembelajaran audio visual bukan hanya satu-satunya yang tersedia, tetapi juga berfungsi sebagai inovasi pembelajaran dan referensi pembelajaran, berarti mereka cenderung tidak monoton seiring berjalannya waktu. Ide instruktur untuk menggunakan videoscribe sebagai alternatif bahan pembelajaran berbasis komputer diharapkan berasal dari kemampuannya untuk menarik minat siswa sekaligus membantu mereka untuk memaksimalkan hasil belajar mereka, terutama sambil mendengarkan cerita fantasi.
2. Dalam hal pengujian hasil media videoscribe pada siswa, tidak mungkin dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM PRESS
- Rusman, B., & berbasis Komputer, P. 2013. *Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Tresnanto, Edo. 2017. *Pengembangan Media Cai SUPER-T Berbasis Aplikasi Android Materi Satuan Ukur Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.

