

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PANTURA (SOPAN SANTUN BERBICARA)
DALAM KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PROGRAM ONE DAY DISCOVERY
DI SEKOLAH INOVATIF SD MAARIF JOGOSARI PANDAAN**

Robi'atutsani

PGSD FIP UNESA (robiatutsani.17010644084@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan media video animasi PANTURA untuk keterampilan berbicara yang digunakan melalui program *One Day Discovery* di sekolah inovatif SD Ma'arif Jogosari Pandaan memiliki beberapa tujuan : (1) Mengetahui proses pengembangan media video animasi PANTURA dalam keterampilan berbicara melalui program *One Day Discovery*; (2) Mengetahui validitas produk pengembangan media video animasi PANTURA dalam keterampilan berbicara melalui program *One Day Discovery*; (3) Mengetahui hasil penilaian aspek keterampilan berbicara kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Hasil proses uji validasi dan uji coba diperoleh hasil validasi materi persentase sebesar 92% dan hasil validasi media sebesar 86%. Penilaian aspek keterampilan berbicara yang dilakukan pada peserta didik kelas 1 memperoleh persentase sebesar 88,6%. Berdasarkan hasil angket dan lembar kerja, diketahui bahwa peserta didik sangat menikmati belajar dengan pengaplikasian media video animasi PANTURA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi PANTURA layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media video animasi ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Kata kunci : Pengembangan media, video animasi, ungkapan

Abstract

Research on the development of PANTURA animated video media for speaking skills used through the One Day Discovery program at the innovative school of SD Ma'arif Jogosari Pandaan has several objectives: (1) Knowing the process of developing PANTURA animated video media in speaking skills through the One Day Discovery program; (2) Knowing the validity of the PANTURA animation video media development product in speaking skills through the One Day Discovery program; (3) Knowing the results of the assessment of aspects of speaking skills in grade 1 elementary school. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the validation test and trial process obtained the percentage of material validation results of 92% and the results of media validation of 86%. Aspects of speaking skills assessment carried out on grade 1 students obtained a percentage of 88.6%. Based on the results of questionnaires and worksheets, it is known that students really enjoy learning by applying the PANTURA animation video media. Thus, it can be concluded that the use of PANTURA animation video media is feasible to be applied in learning in elementary schools, so that students can more easily understand the material and practice it in everyday life. In addition, the use of animated video media also makes the learning process more enjoyable for students.

Keywords: Media development, animated video, expression.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang makin canggih seiring dengan perkembangan zaman sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia, salah satunya dalam hal gaya hidup. Gaya hidup yang tidak dapat jauh dari *smartphone*. Hampir setiap individu memiliki *smartphone* mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. *Smartphone* telah menjadi bagian

dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak hingga remaja. Bahkan kebanyakan dari mereka kecanduan menggunakan *smartphone* hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar. *Smartphone* dapat memengaruhi pemikiran, sikap dan perkataan bagi penggunanya, terutama jika penggunaannya masih anak-anak yang tidak dapat memilah benar dan salah, maka akan berakibat buruk. Oleh sebab itu, diperlukan pengawasan orang tua dalam

penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Orang tua mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan anak, didikan yang mereka berikan sangat memengaruhi masa depannya, terutama didikan dalam hal cara bersikap kepada orang lain. Namun kebanyakan orang tua kini lebih mementingkan mencukupi finansial anak mereka daripada mengajarkan cara bersikap kepada orang lain dengan baik. Cara bersikap kepada orang lain banyak bentuknya, di antaranya yaitu saling menghargai dan menghormati yang dapat ditunjukkan dengan menggunakan ungkapan yang sesuai ketika berinteraksi dengan orang lain. Banyak sekali orang yang meremehkan penggunaan ungkapan dalam berkomunikasi, padahal dengan menggunakan ungkapan, orang lain akan merasa dihargai dan dihormati dan mereka juga akan memperlakukan sama terhadap kita. Penggunaan ungkapan merupakan salah satu bukti bahwa mereka memiliki keterampilan berbicara yang baik dan dapat menunjang kemampuan berkomunikasi mereka sehingga pendengar dapat lebih mudah memahami ucapannya. Seperti yang dikatakan Tarigan, H.G. (2008: 16) tujuan utama berbicara adalah komunikasi. Untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif, sebaiknya pembicara dapat memahami makna dari yang akan dikomunikasikan.

Keefektifan berkomunikasi dapat diasah melalui kegiatan belajar yang optimal di sekolah yang nantinya akan meningkatkan keterampilan berbicara. Untuk menciptakan kegiatan belajar yang optimal di sekolah dengan cara memanfaatkan sumber dan media belajar yang ada. Menurut Oemar Hamalik (dalam Syukur 2005: 125), media merupakan teknik yang digunakan untuk memaksimalkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, namun untuk mengimbangi perkembangan zaman, kini guru mulai menggunakan teknologi yang lebih familier dengan kehidupan peserta didik. Salah satu media yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu video animasi yang dirasa cukup efektif untuk menjadi media pembelajaran bagi peserta didik. Seperti yang dikatakan Daryanto (2016: 104), pemanfaatan media video dalam membantu kegiatan pembelajaran massal, individual, ataupun berkelompok dinilai efektif. Media video animasi memiliki banyak manfaat, namun ada satu tujuan utama digunakannya media dalam proses pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan

Ponza, I Nyoman dan I Komang (2016) membuktikan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa tematik peserta didik secara signifikan. Salah satu manfaat penggunaan media video animasi adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Adkhar (2016) membuktikan bahwa pemanfaatan media video animasi dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, merasa gembira serta fokus siswa lebih tertuju pada media pembelajaran.

Semangat belajar yang tinggi tidak hanya didukung oleh media video animasi saja, namun juga diperlukan model pembelajaran untuk proses pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Misalnya, media video animasi yang digunakan pada suatu program tertentu seperti Program *One Day Discovery* yang terdapat di SD Ma'arif Jogosari Pandaan. Program *One Day Discovery* adalah suatu program khusus yang hanya dimiliki oleh SD Ma'arif Jogosari Pandaan. Penelitian yang dilakukan Wardani (2012) mengatakan program *One Day Discovery* merupakan pembelajaran yang berorientasi untuk menumbuhkan dan melatih 9 kecerdasan ganda (*multiple intelligence*) peserta didik. Dalam program ini, peserta didik diajak untuk belajar sambil berpetualang. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada program ini yaitu peserta didik diajak ke kebun untuk mengetahui secara langsung proses berkebun yang sebenarnya, pergi ke instansi-instansi terkait, kantor-kantor pemerintahan, berkunjung ke berbagai pabrik dan industri kecil sampai menengah, ke kebun binatang, pantai, membuat berbagai macam kreasi dan keterampilan, dan lain-lain yang ada hubungannya dengan pembelajaran. Penggunaan media video animasi "PANTURA" dalam program *One Day Discovery* dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam mempelajari materi ungkapan. Hal ini dikarenakan program *One Day Discovery* adalah program yang hanya membahas satu materi dalam satu hari, misalkan mereka hanya akan mempelajari materi ungkapan saja. Selain itu juga akan membuat mereka lebih memahaminya karena setelah kegiatan menonton video animasi bersama akan dilakukan penilaian secara tulis maupun praktik.

Pada tahun ajaran 2019/2020 pemerintah mulai mengadakan proses pembelajaran secara daring maupun luring dikarenakan terdapat virus bernama Covid-19 yang menyerang dunia hingga menyebabkan terjadinya pandemi. Untuk dapat memperlambat maupun mengurangi penyebaran virus tersebut, masyarakat diminta mengurangi

kegiatan di luar ruangan serta meminimalkan kerumunan. Oleh sebab itu, sebagian besar proses belajar mengajar berlangsung di rumah dengan memanfaatkan teknologi, seperti melakukan tatap muka secara online dengan memanfaatkan berbagai aplikasi, menggunakan game edukasi, video interaktif dan video animasi sebagai salah satu alternatif yang digunakan guru untuk memberikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran tetap terjadi meskipun kondisi sedang tidak kondusif. Pembelajaran jarak jauh dapat memengaruhi pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan, terutama bagi peserta didik kelas 1 yang baru saja menginjak sekolah dasar dibutuhkan adaptasi yang lebih untuk mencerna materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa ada begitu banyak anak yang tidak terbiasa menggunakan ungkapan ketika berkomunikasi. Selain itu, wawancara nonformal dengan guru kelas menunjukkan bahwa peserta didik kelas 1 masih kurang paham mengenai penggunaan ungkapan serta kurang percaya diri untuk mempraktikkannya.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk peserta didik kelas 1 berupa video animasi mengenai penggunaan ungkapan sehari-hari. Video animasi ini berisi beberapa ungkapan seperti permintaan tolong, permintaan maaf dan ucapan terima kasih beserta penggunaannya. Sesuai dengan kegemaran peserta didik kelas 1 dalam menonton video animasi, dapat memudahkan diterimanya materi melalui video animasi dan dapat ditayangkan berulang-ulang. Dengan demikian, dilakukan penelitian pengembangan media kelas 1 Sekolah Dasar berjudul, "**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PANTURA (SOPAN SANTUN BERBICARA) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PROGRAM ONE DAY DISCOVERY DI SEKOLAH INOVATIF SD MAARIF JOGOSARI PANDAAN**".

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan, validitas produk pengembangan media video animasi PANTURA serta mengetahui hasil penilaian aspek keterampilan berbicara kelas 1.

Produk yang dihasilkan dalam pembuatan media video animasi Pantura memiliki spesifikasi sebagai berikut : 1) dalam video animasi PANTURA terdapat 3 tokoh yaitu narator, bunda dan Diva. Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami video animasi, hanya dibuat 3 tokoh agar tidak

membingungkan peserta didik. Masing-masing tokoh memiliki dialog yang terbilang pendek. 2) durasi yang digunakan adalah 3 menit. Durasi yang digunakan cukup pendek untuk mempertahankan fokus peserta didik dalam menyimak video animasi. 3) ungkapan yang digunakan dalam video animasi PANTURA ada 3 yaitu, permintaan maaf, permintaan tolong dan ucapan terima kasih. Ungkapan yang lebih familier dan sering digunakan ketika berkomunikasi sehari-hari.

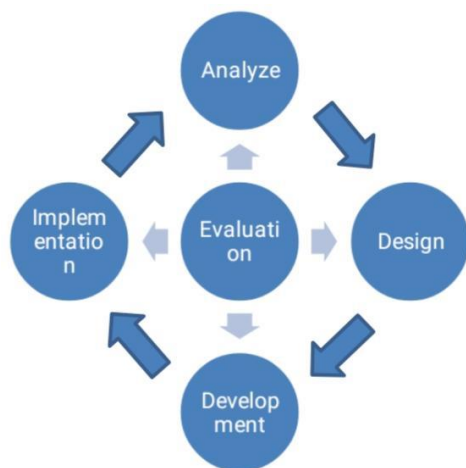
Pengembangan media video animasi PANTURA memiliki beberapa batasan, yaitu : 1) materi yang dimuat dalam media video animasi PANTURA hanya meliputi ungkapan terima kasih, permintaan maaf dan minta tolong sesuai materi pada kelas 1 sekolah dasar. 2) prototipe media pembelajaran ini akan di uji cobakan pada peserta didik kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kelayakan media. 3) prototipe media pembelajaran ini di uji cobakan melalui program *One Day Discovery*.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini akan digunakan untuk mengembangkan sebuah media video animasi untuk materi ungkapan dengan nama PANTURA. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih dengan pertimbangan bahwa model desain pembelajaran bersifat sistematis. Model ini disusun secara terprogram dalam rangkaian kegiatan sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dalam memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Prosedur penelitian dalam mengembangkan media video animasi PANTURA sama dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Bagan 1. Tahapan Model ADDIE



Dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar penilaian keterampilan berbicara. Sedangkan data kualitatif berasal dari saran dan masukan dari validator dan respons peserta didik tentang media video animasi PANTURA pada lembar kuesioner serta lembar kerja yang telah dibagikan.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi, angket dan tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis uji kelayakan produk dengan rumus :

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

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- P : Persentase Validitas
- f : Jumlah skor jawaban
- N : Skor Maksimal

Rumus di atas dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk media, yang berkaitan dengan kriteria hasil validasi menurut tabel berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid

21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Riduwan, 2012)

Data hasil penilaian aspek keterampilan berbicara peserta didik dalam mempraktikkan penggunaan ungkapan akan dihitung dengan menggunakan 2 rumus yang berbeda, yang pertama untuk menemukan nilai berbicara peserta didik secara individu menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Berbicara} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Perolehan = Jumlah poin yang didapat siswa dari setiap kriteria.

Skor Maksimum = Jumlah poin tertinggi seluruh kriteria.

Setelah mengetahui nilai berbicara dari masing-masing peserta didik, dilakukan perhitungan persentase untuk dapat mengetahui tingkat keterampilan berbicara peserta didik dengan bantuan media video animasi PANTURA. Perhitungan persentase hasil penilaian aspek keterampilan berbicara peserta didik menggunakan rumus :

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

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- P : Persentase Validitas
- f : Jumlah skor jawaban
- N : Skor Maksimal

Melalui hasil perhitungan di atas, diketahui persentase keterampilan berbicara peserta didik melalui tabel berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Video Animasi PANTURA dalam Keterampilan berbicara

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak digunakan
61% - 80%	Layak digunakan
41% - 60%	Cukup Layak digunakan
21% - 40%	Kurang Layak digunakan

0% - 20%	Tidak Layak digunakan
----------	-----------------------

(Riduwan, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu keterampilan berbicara peserta didik kelas 1 SD berupa video animasi PANTURA dan juga mengetahui validitas produk tersebut serta penilaian aspek keterampilan berbicara setelah menggunakan media ini. Berikut merupakan prosedur pengembangan media video animasi PANTURA :

Tahap pertama analisis (*analysis*) mencakup analisis masalah, kurikulum dan materi. Analisis masalah melalui hasil wawancara nonformal dengan guru kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan, didapatkan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring karena terjadi pandemi Covid-19, sehingga siswa hanya dapat belajar dari rumah melalui *smartphone* yang menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam memahami serta mempraktikkan penggunaan ungkapan, bahkan beberapa di antara mereka kesulitan untuk mempraktikkannya langsung. Selain itu, hasil observasi yang dilakukan terhadap beberapa anak juga menunjukkan bahwa mereka sangat jarang menggunakan ungkapan ketika berkomunikasi, baik dengan orang tua maupun orang muda. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran menarik yang mudah dipahami dan meningkatkan fokus.

Analisis kurikulum dilakukan melalui wawancara nonformal dengan guru kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan, didapatkan bahwa kurikulum 2013 menjadi pedoman untuk melakukan pembelajaran. Namun, pada kondisi pandemi Covid-19 dan *One Day Discovery* dilakukan beberapa modifikasi dalam penerapannya. Berdasarkan informasi yang diterima, ditentukan kompetensi dasar dan fokus materi dari penelitian pengembangan media video animasi PANTURA sebagai berikut :

Tabel 3. Analisis Kurikulum 2013

Tema	8. Peristiwa Alam
Subtema	4. Bencana Alam
Pembelajaran	6
Kompetensi Dasar	3.8 merinci ungkapan penyampaian Terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian terima kasih,

	<p>minta tolong, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.</p> <p>4.8 mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian Terima kasih, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis cara yang benar</p>
Indikator	<p>3.8.1 menemukan kalimat permintaan tolong dalam teks</p> <p>3.8.2 menunjukkan ungkapan kalimat permintaan tolong dalam teks</p> <p>3.8.3 menemukan ungkapan kalimat permintaan tolong dan menanggapi.</p> <p>3.8.4 menunjukkan ungkapan minta tolong, terima kasih dan permintaan maaf</p> <p>4.8.1 memerankan ungkapan minta tolong.</p> <p>4.8.2 mempraktikkan ungkapan minta tolong, terima kasih dan permintaan maaf</p>

Selanjutnya analisis materi dilakukan melalui kegiatan konsultasi bersama guru kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan, didapatkan bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut dan menggunakan pembelajaran tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang saling berkelanjutan. Namun, hanya mata pelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan yang digunakan dalam penelitian ini, terutama ungkapan permintaan maaf, permintaan tolong dan terima kasih. Adapun materi yang disampaikan dalam video animasi PANTURA yaitu, contoh penggunaan ungkapan beserta cara menjawabnya, pengertian penggunaan ungkapan dan diakhiri dengan pesan yang bermanfaat bagi peserta didik.

Setelah dilakukan analisis masalah, kurikulum dan materi diketahui inti permasalahannya dan diperlukan media yang familier bagi peserta didik yang dapat menarik minat serta memudahkan tersampaikan materi. Maka dilakukan penelitian pengembangan media video

animasi PANTURA yang dapat ditonton berulang kali, di mana pun dan kapan pun.

Tahap perancangan (design) meliputi desain pembelajaran dan desain media. Desain pembelajaran adalah membuat laporan kegiatan *One Day Discovery* yang berisi tujuan, materi ajar, langkah-langkah pembelajaran atau skenario, alat dan sumber belajar serta penilaian. Selanjutnya desain media yaitu pembuatan storyboard dan penentuan pengisi suara. Pembuatan storyboard yaitu membuat konsep isi video animasi beserta alurnya. Diawali dengan penentuan tokoh dan rancangan dialog yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pembuatan alur cerita berupa gambar konseptual yang berisi konten media video animasi PANTURA dengan pembukaan pada tampilan awal yaitu judul media yang kemudian dilanjutkan dengan cerita singkat sehari-hari dengan dialog singkat dan diakhiri pemberian pesan. Sedangkan untuk penentuan pengisi suara disesuaikan dengan karakter tokoh pada video animasi PANTURA.

Tahap pengembangan (development) meliputi pembuatan konten pembelajaran berupa laporan kegiatan *One Day Discovery* sesuai dengan penggunaan media video animasi PANTURA. Laporan kegiatan ini memuat tujuan, materi ajar, langkah-langkah pembelajaran atau skenario, alat dan sumber belajar dan penilaian. Selain itu juga dibuat komponen penunjang berupa LKPD untuk mengetahui pemahaman peserta didik dan lembar penilaian untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa.

Kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan media. Pembuatan media video animasi berlangsung dalam beberapa fase yaitu fase pembuatan storyboard, fase pendesainan, fase perekaman suara dan fase penggabungan. Storyboard ini akan menjadi acuan dalam membuat video animasi PANTURA. Fase pembuatan storyboard bukan hanya konsep dari awal hingga akhir cerita yang akan ditampilkan, melainkan teks narasi dialog tiap tokoh dan juga setiap gerakan tokoh dijelaskan secara mendetail.





Fase pendesainan meliputi desain background sesuai dengan scene, karakter tokoh berupa narator, ibu dan anak perempuan. Selanjutnya fase perekaman suara yang menyesuaikan karakter tokoh yang ditampilkan dan juga penentuan backsound untuk menunjang video animasi. Perekaman suara tokoh dilakukan dengan alat perekam suara di ponsel. Rekaman suara

mengacu pada teks naratif dari storyboard yang telah dibuat. Setelah semuanya siap, dilanjutkan dengan fase penggabungan setiap komponen yang telah dibuat pada tahap-tahap sebelumnya menjadi sebuah video animasi dengan format mp4 dan durasi 2 menit 51 detik. Selain itu juga, pembuatan lembar kuesioner untuk mengetahui respons peserta didik mengenai media video animasi PANTURA.

Tabel 4. Tampilan media video animasi PANTURA

Gambar	Keterangan
 <p>Menit ke 00.00 – 00.10</p>	Tampilan judul media video animasi PANTURA
 <p>Menit ke 00.11 – 00.35</p>	Pembuka berupa dialog narator
	Ungkapan pertama berupa dialog yang berisi permintaan tolong bunda kepada Diva

Pengembangan Media Video Animasi PANTURA (Sopan Santun Berbicara)

<p>Menit ke 00.36 – 00.50</p>  <p>Menit ke 00. 51 – 01.21</p>	<p>Ungkapan kedua berupa dialog yang berisi permintaan maaf Diva kepada bunda</p>
 <p>Menit ke 01.22 – 01.30</p>	<p>Ungkapan ketiga berupa dialog yang berisi ucapan terima kasih Diva kepada bunda</p>
 <p>Menit ke 01.31 – 01.45</p>	<p>Uraian kegunaan ungkapan minta tolong</p>
 <p>Menit ke 01.46 – 01.56</p>	<p>Uraian kegunaan ungkapan permintaan maaf</p>

 <p>Menit ke 01.57 – 02.10</p>	<p>Uraian kegunaan ungkapan terima kasih</p>
 <p>Menit ke 02.11 – 02.25</p>	<p>Pesan atau nasihat yang mengenai ungkapan permintaan maaf</p>
 <p>Menit ke 02.25 – 02.51</p>	<p>Penutup berisi ucapan terima kasih</p>

Setelah pembuatan video animasi PANTURA selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji kelayakan oleh validator ahli materi dan media. Validasi materi dilakukan oleh salah satu staff pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Drs. Hendratno, M.Hum. Validasi yang dilakukan mengacu pada instrumen validasi materi yang telah dikembangkan sebelumnya. Terdapat 4 aspek dalam instrumen validasi materi yaitu pembelajaran, materi, penyajian dan keefektifan. Aspek yang telah disusun kemudian dikembangkan menjadi 13 pernyataan yang digunakan untuk memvalidasi materi pada video animasi PANTURA.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
3	Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	3
4	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	3
5	Kesesuaian judul dengan materi yang disajikan	4
Materi		
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
7	Kejelasan uraian materi	4
8	Keruntutan penyajian materi	4
Penyajian		
9	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4
10	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik	4
11	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	4
Keefektifan		
12	Efektif untuk diterapkan dengan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik	4
13	Keefektifan media dalam menyampaikan materi pembelajaran	4
Total		50

Hasil validasi materi oleh validator ahli materi mendapatkan total nilai 50 poin dari maksimal 52 poin dengan persentase :

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

$$P = \frac{50}{52} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Hasil persentase nilai tersebut menunjukkan bahwa materi ungkapan dalam media video animasi PANTURA dinyatakan valid dengan sedikit revisi.

Sedangkan validasi media dilakukan oleh salah satu staff pengajar di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd. Validasi yang dilakukan mengacu pada instrumen validasi media yang telah dikembangkan sebelumnya. Terdapat 4 aspek dalam instrumen validasi media yaitu tampilan media, tulisan, suara dan kemudahan. Aspek yang telah disusun kemudian dikembangkan menjadi 13 pernyataan

yang digunakan untuk memvalidasi media video animasi PANTURA.

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai
Tampilan media		
1	Kejelasan gambar yang digunakan	4
2	Kemenarikan animasi yang digunakan	4
3	Ketepatan tema yang digunakan	4
4	Ketepatan warna yang digunakan	4
5	Ketepatan durasi	4
Tulisan		
6	Kejelasan penulisan huruf yang digunakan	4
7	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan	4
8	Ketepatan warna huruf yang digunakan	4
Suara		
9	Kejelasan suara narator	2
10	Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan	4
11	Kesesuaian suara tiap tokoh	2
12	Kejelasan suara tiap tokoh	2
Kemudahan		
13	Kemudahan bahasa yang digunakan	4
Total		46

Hasil validasi media oleh validator ahli media mendapatkan total nilai 46 poin dari maksimal 52 poin dengan persentase :

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

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

$$P = 88\%$$

Hasil persentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media video animasi PANTURA materi ungkapan dinyatakan valid dengan sedikit revisi pada bagian kejelasan suara tiap tokohnya.

Tahap Penerapan (*implementation*) yaitu proses uji coba produk video animasi PANTURA yang berbeda dari pelaksanaan uji coba biasanya karena kondisi masih pandemi Covid-19. Kegiatan pembelajaran di SD Ma'arif Jogosari Pandaan memang dilakukan secara daring, mulai dari proses pembelajaran hingga pelaksanaan kegiatan *One Day Discovery*. Oleh sebab itu, proses uji coba produk dilakukan oleh beberapa peserta didik kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan pada tanggal 25 Juni 2021 di rumah masing-masing. Proses pelaksanaan uji

coba video animasi PANTURA memakan waktu satu hari.

Selama proses uji coba, peneliti dibantu guru kelas 1 untuk memandu peserta didik dalam mengerjakan kuesioner, mengerjakan latihan soal serta mempraktikkan keterampilan berbicara. Karena usia peserta didik yang sangat muda, diperlukan bimbingan dari guru kelas. Begitu pula orang tua yang setia mendampingi peserta didik melakukan uji coba produk video animasi PANTURA hingga selesai.

Setelah proses uji coba produk, peserta didik diberikan latihan soal tes uraian sebanyak 5 pertanyaan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi PANTURA. Dari hasil pengerjaan latihan soal tes uraian, diketahui bahwa siswa mudah memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi PANTURA dan mereka juga merasa terhibur dan enjoy belajar.

Selanjutnya peserta didik diminta untuk mempraktikkan langsung penggunaan ungkapan kepada orang tua yang mendampinginya. Penilaian aspek keterampilan berbicara dilakukan sesuai dengan lembar penilaian keterampilan berbicara yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat 6 kriteria pada penilaian aspek keterampilan berbicara dan menggunakan skala Likert dengan poin 5 untuk peserta didik yang sangat menguasai kriteria yang ditentukan dan 1 untuk peserta didik yang kurang menguasai atau perlu pendampingan dalam menguasai kriteria tersebut.

Hasil penilaian aspek keterampilan berbicara nantinya akan dihitung melalui 2 rumus, yang pertama yaitu penilaian secara individu untuk mengetahui keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik secara individu. Salah satu contoh anak yang sudah diteliti bernama Eyza mendapatkan skor pada masing-masing kriteria yaitu 4 untuk lafal, 5 untuk kalimat, 4 untuk penempatan tekanan nada dan durasi, 3 untuk kelancaran, 3 untuk penampilan, 4 untuk sikap, dan jika ditotal mendapatkan hasil 23. Untuk menemukan nilai berbicara setiap individu, skor yang diperoleh akan dimasukkan dalam rumus :

$$\text{Nilai Berbicara} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Berbicara} = \frac{23}{30} \times 100$$

$$\text{Nilai Berbicara} = 76,6$$

Selanjutnya perhitungan akan dilakukan di setiap peserta didik dan hasilnya dimasukkan dalam tabel :

Tabel 7. Hasil Penilaian Aspek Berbicara Secara Individu

Nama Peserta Didik	Skor	Nilai Berbicara
Eyza	23	76,6
Rere	29	96,6
Dana	28	93,3
Hikam	27	90
Alin	26	86,6

Setelah diketahui nilai berbicara secara individu, akan dilakukan perhitungan persentase penilaian aspek keterampilan berbicara peserta didik secara menyeluruh. Selanjutnya hasil penilaian aspek keterampilan berbicara peserta didik dimasukkan dalam tabel :

Tabel 8. Hasil Penilaian Aspek Keterampilan Berbicara Secara Menyeluruh

No	Kriteria	Skor
1	Lafal	24
2	Kalimat	25
3	Penempatan tekanan nada dan durasi	20
4	Kelancaran	22
5	Penampilan	20
6	Sikap	22
	Total	133

Berdasarkan skor yang telah diperoleh, dapat diketahui hasil persentase penilaian aspek keterampilan berbicara sebagai berikut :

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

$$P = \frac{133}{150} \times 100\%$$

$$P = 88,6\%$$

Hasil perhitungan persentase penilaian aspek keterampilan berbicara diperoleh sebesar 88.6%. Nilai tersebut memiliki arti bahwa media video animasi PANTURA layak digunakan.

Sebelum proses uji coba produk selesai, peneliti membacakan 10 pertanyaan pada lembar kuesioner untuk dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban Ya dan Tidak. Metode yang digunakan dalam proses pengisian lembar kuesioner sama seperti metode wawancara, hal ini selain memudahkan peserta didik dalam memahami

pertanyaan pada lembar kuesioner juga dapat mempercepat proses penelitian. Hasil dari kuesioner tersebut akan menjadi data kualitatif yang dapat menunjukkan respons peserta didik setelah menggunakan media video animasi PANTURA.

Tahap evaluasi (evaluation) diperoleh evaluasi dari ahli materi yaitu materi dalam media pembelajaran harus sesuai dengan materi dalam perangkat pembelajaran atau RPP. Sedangkan evaluasi dari ahli media yaitu suara tiap tokoh terdengar sama.

PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian pengembangan media ini yaitu sebuah video animasi untuk keterampilan berbicara yang dinamakan PANTURA. Media video animasi PANTURA dinyatakan layak dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 1 SD. Video animasi PANTURA juga membantu siswa untuk mempraktikkan ungkapan dengan mudah, hal ini dapat diketahui melalui penilaian aspek keterampilan berbicara yang telah dilakukan ketika proses uji coba. Karena pandemi Covid-19, penelitian tidak bisa dilaksanakan di sekolah, melainkan di rumah dengan subjek 5 peserta didik. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yaitu analisis, diketahui bahwa media video animasi PANTURA membantu proses pembelajaran peserta didik untuk memahami penggunaan ungkapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016: 104) yang menyatakan pemanfaatan media video dalam membantu proses pembelajaran massal, individual, ataupun berkelompok dinilai efektif. Peserta didik juga dapat mempraktikkan penggunaan ungkapan melalui contoh kegiatan sehari-hari yang terdapat dalam media ini. Materi ungkapan pada media video animasi PANTURA dapat ditemukan pada buku tematik tema 8 peristiwa alam, subtema 4 bencana alam, pembelajaran ke 6 kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dikembangkan.

Selanjutnya adalah tahap perancangan, konsep konten media video animasi PANTURA dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain gambar dibuat semenarik mungkin. Tokoh, durasi, dialog dan cerita disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik kelas 1 SD. Jumlah tokoh hanya 3 untuk menghindari peserta didik bingung. Durasi video yang cukup pendek agar peserta didik tetap fokus dan tidak bosan. Dialog setiap tokoh yang tidak terlalu panjang agar siswa mudah mengingat dan memahami materi. Cerita yang disajikan adalah kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan. Materi pada video animasi PANTURA menggunakan bahasa dan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media video animasi PANTURA dan konten pembelajaran. Konten pembelajaran berupa laporan kegiatan *One Day Discovery* yang berisi proses pembelajaran menggunakan media video animasi PANTURA dan komponen pendukung seperti LKPD dan lembar penilaian aspek keterampilan berbicara. Pembuatan media video animasi PANTURA disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Beberapa tahapan dalam pembuatan media video animasi PANTURA yaitu tahap pembuatan storyboard, tahap pendesainan, tahap perekaman suara dan tahap penggabungan.

Telah dilakukan validasi media video animasi PANTURA untuk menghasilkan media yang valid atau layak digunakan. Hasil validasi materi mendapatkan nilai 96, pada skala Likert dinyatakan valid atau layak untuk digunakan (Riduwan, 2010). Sedangkan hasil validasi media dinyatakan valid dan mendapatkan nilai sebesar 88. Ahli media juga memberikan saran untuk membedakan jenis suara yang digunakan pada tiap tokoh dalam media video animasi PANTURA.

Pada tahap implementasi, media video animasi PANTURA ditinjau berdasarkan saran dari validator ahli materi dan media, dilaksanakan uji coba produk. Dikarenakan pandemi Covid-19, maka uji coba produk hanya dilakukan di sekitar tempat tinggal dengan subjek 5 peserta didik kelas 1 SD Ma'arif Jogosari Pandaan. Pada tahap uji coba produk diperoleh data praktik melalui penilaian aspek keterampilan berbicara peserta didik.

Hasil penilaian aspek keterampilan berbicara menunjukkan 88,6% peserta didik mampu mempraktikkan penggunaan ungkapan dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media video animasi PANTURA layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara materi ungkapan kelas 1 SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setia (2020), menunjukkan bahwa penggunaan

media video animasi terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar dan keterampilan belajar siswa secara signifikan.

Ketika proses uji coba berlangsung, siswa semangat dan merasa senang belajar dengan media video animasi PANTURA. Sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Hamid, dkk (2020: 7) bahwa minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat, meningkatkan rasa penasaran dan semangat siswa, interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar bersifat interaktif. Serta penyampaian materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Mereka juga sangat fokus dan memperhatikan video dengan sangat baik. Selain itu, materi yang disampaikan dalam video animasi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari yang kemudian dibungkus dengan animasi yang menarik membuat peserta didik lebih mudah memahami. Hal tersebut dapat dilihat dari LKPD yang dapat mereka selesaikan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian aspek keterampilan berbicara yang telah dilakukan ketika proses uji coba, diketahui bahwa keterampilan berbicara peserta didik berbeda-beda. Itu bisa terjadi karena gaya belajar yang dimiliki tidaklah sama. Seperti yang dikatakan Susilo (2006: 94) gaya belajar adalah cara seseorang dalam menerima dan mengolah informasi dari lingkungan. Oleh sebab itu, setiap siswa mempunyai perbedaan karakteristik gaya belajar. Lucy (2016: 60) mengungkapkan tiga macam gaya belajar berdasarkan modalitas dalam mengolah informasi yaitu : 1) visual atau pembelajaran dengan cara melihat, 2) auditorial atau pembelajaran dengan cara mendengar dan 3) kinestetik atau pembelajaran dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Namun, hal itu dapat diatasi dengan membuat video animasi PANTURA menggunakan durasi yang cukup pendek, penggunaan dialog dan bahasa yang singkat dan sederhana serta pemilihan cerita yang akrab dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat fokus secara maksimal dan tidak bosan menonton.

Pribadi (2017: 23) mengatakan media video cocok untuk mempelajari informasi mengenai gerakan, proses dan prosedur dalam melakukan suatu aktivitas. Berdasarkan pendapat tersebut, peserta didik dapat menentukan ungkapan yang tepat digunakan, seperti pada aktivitas tertentu yang telah disajikan dalam video animasi PANTURA. Contoh aktivitas yang disajikan sangat sederhana, sehingga peserta didik mudah mempraktikkannya. Selain itu, media video animasi PANTURA juga

bisa dilihat berulang kali agar materi dapat tertanam dalam pikiran peserta didik yang nantinya bisa menjadi sebuah kebiasaan baik, seperti terbiasa menggunakan ungkapan ketika berkomunikasi. Seperti yang dikatakan Kustandi (2013: 64) kelebihan dari pemanfaatan media pembelajaran video animasi adalah : 1) dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik dalam membaca, berdiskusi dan berlatih, 2) dapat ditonton berulang-ulang, 3) dapat meningkatkan semangat dan motivasi serta menumbuhkan sikap dan afektif lainnya dan 4) dapat mengembangkan pemikiran peserta didik dalam memahami dan mengkaji suatu objek atau peristiwa. Pembiasaan menggunakan ungkapan dapat dilakukan dengan bantuan guru dan orang tua. Pembiasaan oleh guru dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan belajar seperti pembuatan puisi, syair lagu, membuat kartu ucapan dan sebagainya. Ada begitu banyak manfaat yang didapatkan melalui pembiasaan penggunaan ungkapan selain bisa berkomunikasi dengan baik, peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara, mengenal banyak kosakata, mengembangkan potensi atau bakat minat yang dimiliki, meningkatkan rasa percaya diri serta peserta didik akan lebih berani tampil dan mengemukakan pendapatnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini cocok dengan karakteristik peserta didik dalam keterampilan berbicara materi ungkapan, sebab media ini memuat adegan yang menerapkan penggunaan ungkapan dalam kegiatan sehari-hari yang dapat membantu peserta didik dalam mempraktikkan penggunaan ungkapan berdasarkan animasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil angket respons peserta didik pada butir pertanyaan ke-3 bahwa media dapat membantu peserta didik dalam mempraktikkan penggunaan ungkapan.

Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk mengetahui media video animasi PANTURA yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Evaluasi dilaksanakan pada tahap pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil evaluasi didapatkan dari saran validator ahli materi dan ahli materi. Saran dari ahli materi adalah penyesuaian materi pada media pembelajaran dengan materi pada perangkat pembelajaran atau RPP. Saran dari ahli media yaitu suara tiap tokoh dalam media dibuat lebih berbeda karena suaranya terdengar sama.

Penelitian dilakukan pada masa pandemi Covid-19 mengakibatkan pelaksanaan proses uji coba produk hanya di rumah dengan waktu, tempat

dan peralatan yang terbatas. Tidak ada layar LCD untuk menampilkan media video animasi PANTURA menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Namun, hal itu dapat diatasi dengan menggunakan handphone di setiap rumah. Selain itu, keterampilan berbicara peserta didik dalam mempraktikkan penggunaan ungkapan tidaklah sama setiap anak. Namun, hal itu tidak menjadi kendala karena contoh yang ditampilkan dalam media video animasi PANTURA sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mudah memahami dan mencontohnya dengan baik dan juga dengan bantuan orang tua dan guru kelas yang membimbing sehingga mereka dapat mempraktikkan dengan tepat.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu penggunaan media video animasi PANTURA hanya dapat digunakan di kelas bawah, karena materi ungkapan terdapat pada jenjang kelas bawah. Pandemi Covid-19 juga mengakibatkan kendala pada pelaksanaan proses uji coba karena proses pembelajaran dilakukan di rumah dan hanya melibatkan 5 peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan 5 tahapan dalam mengembangkan media video animasi PANTURA untuk keterampilan berbicara peserta didik kelas 1 SD yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Media video animasi PANTURA yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan menunjukkan keberhasilan dalam membantu keterampilan berbicara peserta didik dalam mempraktikkan penggunaan ungkapan.

Validitas media video animasi PANTURA dari ahli materi adalah 96% termasuk kategori valid dan ahli media adalah 88% termasuk kategori valid. Sedangkan, untuk penilaian aspek keterampilan berbicara menunjukkan 88,6% peserta didik mampu mempraktikkan penggunaan ungkapan dengan tepat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran sebagai berikut :

1. Pengembangan media video animasi PANTURA dapat dijadikan sebagai

alternatif pengembangan lebih lanjut dengan menambah materi lebih lengkap.

2. Guru bertindak sebagai moderator yang membantu menyajikan media video animasi PANTURA dan memandu peserta didik selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool Unnes. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamid, Mustafa Abi., dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lucy, Bunda. 2016. Panduan Praktis Tes Minat dan Bakat Anak. Jakarta: Penerbit Plus.
- Ponza, P. J. R., I Nyoman, J., I Komang., S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19.
- Pribadi, Benny A. 2017. Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Setia, Yulia Donor. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Materi Ungkapan Tolong Dan Terima Kasih Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Video Animasi Bagi Siswa Kelas Ia SD Negeri 1 Tanjung Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Pada Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*, 6(1), 95-102.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, M Joko. 2006. Gaya Belajar Menjadikan Makin Pinter. Yogyakarta: Pinus.
- Syukur, Fatah. 2005. Teknologi Pendidikan. Semarang: RaSAIL.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Wardani, Lia Kusuma. 2012. Studi Peranan Program One Day Discovery Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Inovatif SD Maarif Jogosari Pandaan.

Pendidikan Agama Islam-STIT MUH BANGIL.