

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Inka Novianti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (inka.18035@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dan penyampaian materi oleh guru sulit dipahami siswa terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia kegiatan menyimak cerita yang berisi kalimat ajakan. Hal tersebut menjadi alasan perlunya dilaksanakan penelitian pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar dan mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media video animasi yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, meliputi lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar validasi, lembar *pretest* dan *posttest*, dan lembar angket. Hasil validasi materi menunjukkan persentase 90% dan hasil validasi media menunjukkan persentase 88,75%. Berdasarkan hasil tes siswa yang dianalisis dengan SPSS, menunjukkan nilai sig $0,000 < 0,05$ dan perhitungan manual menunjukkan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($15,022 > 2,101$). Perolehan kepraktisan berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, masing-masing menunjukkan persentase 100% dan 96,66%. Berdasarkan hasil kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dapat diketahui media video animasi sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media video animasi, keterampilan menyimak cerita.

Abstract

This development research is motivated by the limitations of the use of media in learning activities and the delivery of material by the teacher is difficult for students to reach, especially in learning Indonesian, listening activities which contain invitation sentences. This is the reason why it is necessary to carry out research on the development of animated video media for the story listening skills of first grade elementary school students. The purpose of this study is to explain the process of developing animated video media to listen to the stories of first grade elementary school students and find out the validity, effectiveness, and practicality of the animated video media that has been developed. This type of research is research and development with the ADDIE model, covering five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection process used instruments in the form of validation sheets, pretest and posttest sheets, and questionnaire sheets. The results of material validation show a percentage of 90% and the results of media validation show a percentage of 88.75%. Based on the student's test which was analyzed by SPSS, it showed a sig value of $0.000 < 0.05$ and manual calculations showed $t \text{ count} > t \text{ table}$ ($15,022 > 2,101$). The practicality gain is based on the results of the teacher and student response questionnaires, each showing a percentage of 100% and 96.66%. Based on the results of validity, effectiveness, and practicality, it can be seen that animated video media is very valid, very effective, and very practical to use in learning to listen to stories for first grade elementary school students.

Keywords: development, animated video media, story listening skills.

PENDAHULUAN

Aktivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah sesuatu yang sangat diperlukan. Dalam aktivitas

pembelajaran guru dan siswa menjadi pemeran utama. Keduanya saling berinteraksi untuk membangun sebuah aktivitas belajar mengajar. Sebagai pembelajar yang

baik, guru harus mampu memberikan pengertian dan pemahaman materi kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut, fasilitas belajar perlu diberikan oleh guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan. Salah satu fasilitas pembelajaran yang dapat diberikan yaitu berupa sumber belajar untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Pada pendidikan formal Indonesia, mata pelajaran yang wajib diajarkan yaitu bahasa Indonesia. Pada prinsipnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki keterampilan berbahasa Indonesia. Keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis merupakan empat keterampilan berbahasa Indonesia di sekolah dasar. Keterampilan menyimak menjadi dasar dari keterampilan yang lain. Saat manusia sudah terampil menyimak maka manusia juga akan terampil berkomunikasi. Menurut Hardini dan Puspitasari (dalam Putri dan Elvina, 2019:1-2), keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki sifat responsif. Keterampilan menyimak adalah bentuk aktivitas mendengarkan kemudian memperhatikan dan memahami sesuatu dengan sungguh-sungguh hingga mendapatkan makna dari hal yang sedang disimak. Untuk melatih keterampilan menyimak cerita siswa sekolah dasar membutuhkan sesuatu yang menarik, tidak cukup hanya menggunakan media berupa buku teks saja.

Salah satu materi sekolah dasar yang membutuhkan keterampilan menyimak adalah materi kalimat ajakan kelas I sekolah dasar. Kalimat ajakan dapat dipahami melalui kegiatan menyimak cerita. Ada beberapa macam kalimat ungkapan yang harus dipahami oleh siswa, salah satunya yaitu kalimat ajakan. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada buku tema 6 kelas I sekolah dasar yang berbunyi, "Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah" (Nurhasanah, 2017:1). Kalimat ajakan dapat disampaikan dengan baik dan menarik melalui media pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu media video animasi.

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dapat terangsang akhirnya timbul motivasi untuk belajar (Nurfadhillah, dkk, 2021:6). Video animasi merupakan rangkaian beberapa *frame* yang berisi berbagai macam gambar yang dijalankan menjadi sebuah gerakan (Zembry dalam Noorwatha, dkk, 2021:155). Dari kedua pernyataan

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran berupa rangkaian gambar bergerak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan merangsang perhatian, pikiran, serta perasaan siswa sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Pada umumnya media video animasi mengandung gambar yang berisi suara sehingga dapat dilihat dan didengar oleh siswa. Gambar, warna, serta suara dalam media video animasi harus disesuaikan dengan materi dan topik cerita yang akan disampaikan. Hal tersebut dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Saat pembelajaran tidak jarang siswa yang merasa bosan karena keterbatasan media yang digunakan, misalnya penyampaian materi hanya berupa teks (Siahaya, 2021:29). Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang menarik seperti video animasi agar terbangun antusias belajar dan materi pembelajaran mudah diterima. Sejalan dengan pendapat Agustin, dkk. (2021:285), guru dapat menggunakan media animasi yang menarik agar siswa termotivasi dalam belajar sehingga materi dapat lebih mudah dimengerti siswa. Media video animasi dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih menarik. Sehingga sangat cocok dan sesuai jika dijadikan sebagai media pembelajaran. Penyampaian materi yang menyenangkan akan menjauhkan siswa dari rasa bosan saat mengikuti aktivitas pembelajaran.

Menurut Huda (2019:38), animasi sangat disukai oleh anak-anak dengan alasan-alasan yang masuk akal. Media video animasi disukai oleh anak-anak khususnya siswa sekolah dasar karena hal tersebut merupakan bentuk kesesuaian antara usia dengan ketertarikan mereka terkait dengan jenis tayangan yang disukai. Siswa usia sekolah dasar sedang mengalami tumbuh kembang otak yang harus didukung dengan kegiatan yang mereka lakukan. Media video animasi juga memiliki bentuk dan warna-warna menarik yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar sehingga mereka rela menghabiskan banyak waktu untuk menyaksikan video animasi yang mereka sukai. Media video animasi memiliki ciri khas warna yang cerah, gerakan, suara, dan tema yang mudah dipahami oleh siswa selama mereka menyaksikannya.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas I SDN Purwojati 1 Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto, siswa masih kesulitan untuk menyimak percakapan yang berisi kalimat ajakan dalam sebuah cerita yang ada di buku. Hal tersebut diketahui saat sebagian siswa masih belum bisa memberikan jawaban yang tepat dari pertanyaan guru terkait kalimat

ajakan pada cerita yang telah disampaikan. Selama pembelajaran siswa kesulitan memahami materi, merasa bosan, dan tidak semangat saat pembelajaran karena guru menyampaikan materi dengan berceramah dan media seadanya. Saat ini siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung keterampilan menyimak, terutama dalam menyimak cerita yang berisi kalimat ajakan. Siswa harus bisa mengerti dan memahami kalimat ajakan yang harus diucapkan saat mengajak seseorang agar dapat terbentuk karakter siswa yang berbudi pekerti luhur.

Media video animasi dapat menjadi salah satu media pendukung aktivitas pembelajaran karena dapat digunakan secara fleksibel atau disesuaikan dengan kebutuhan dan memiliki bentuk non cetak sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara langsung maupun melalui media digital seperti komputer, ponsel, layar *proyektor*, dan TV LED (Batubara dan Ariani, 2016:65). Media video animasi berupa *softfile* yang dapat digunakan saat pembelajaran luring maupun daring. Saat luring guru dapat menayangkan video melalui layar *proyektor* yang ada di kelas. Saat daring guru dapat menayangkan video melalui aplikasi *zoom meeting* atau sejenisnya. Guru juga dapat membagikan video melalui *whatsapp* atau *youtube*.

Menonton serial animasi melalui televisi maupun *handphone* adalah rutinitas anak-anak setiap harinya (Suryani, dkk., 2018:240). Siswa sekolah dasar khususnya kelas I sangat suka menyaksikan video animasi di televisi maupun ponsel dalam keseharian. Video animasi menjadi salah satu media pembelajaran menarik dan dapat melatih keterampilan menyimak cerita siswa. Media video animasi yang cocok untuk materi kalimat ajakan adalah media video animasi yang berisi percakapan dua orang atau lebih dalam suatu kejadian. Semangat siswa dalam belajar diharapkan dapat tumbuh dengan penerapan media video animasi sebagai fasilitas yang baik pada aktivitas pembelajaran.

Penelitian terdahulu dilaksanakan oleh Rentika Widhi Pratiwi pada tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” sukses mengembangkan media video animasi. Penelitian tersebut dikatakan sukses karena mendapatkan skor validasi dengan kategori sangat baik, validasi materi = 91,67 dan validasi media = 90,767. Saat dilakukan uji coba, hasil tes siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata nilai yaitu 85,5. Hasil pengisian angket siswa dan guru sangat baik yaitu angket siswa = 93,056 dan angket guru = 100. Penelitian yang dilakukan oleh Rentika Widhi Pratiwi difokuskan pada materi unsur intrinsik dalam cerita yang ditujukan untuk siswa kelas IV, sementara itu penelitian kali ini

difokuskan pada materi kalimat ajakan dalam cerita yang ditujukan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian terkini yang akan dilaksanakan oleh peneliti terletak pada materi dan jenjang kelas siswa.

Penelitian lain dilaksanakan oleh Audita pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku” sukses mengembangkan media video animasi, rata-rata skor dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa 79,9% termasuk kategori “layak”. 20 siswa kelas IV SDN Panancangan 2 menjadi subjek uji coba, skor dari aspek tampilan sebesar 517 persentase 86,2% termasuk kategori sangat baik, skor dari aspek penyajian materi sebesar 181 persentase 90,5% termasuk kategori sangat baik, dan skor dari aspek ketertarikan sebesar 180 dengan persentase 90% termasuk kategori sangat baik. Uji coba terbatas media video animasi pada pembelajaran IPS memperoleh skor 878 persentase 88,9%. Pernyataan tersebut menunjukkan terdapat keefektifan dan kelayakan dari media pembelajaran IPS berbasis animasi dalam membantu pembelajaran siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Audita difokuskan pada materi Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku yang ditujukan untuk siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan peneliti kali ini difokuskan pada materi kalimat ajakan dalam cerita yang ditujukan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian terkini yang akan dilaksanakan oleh peneliti terletak pada materi dan jenjang kelas siswa.

Berdasarkan uraian tentang hasil penelitian terdahulu diketahui bahwa media video animasi dikembangkan untuk materi bahasa Indonesia unsur intrinsik dan IPS tema indahnnya keragaman di negeriku. Sedangkan pada penelitian kali ini video animasi dikembangkan untuk materi kalimat ajakan. Adapun pada penelitian terdahulu media video animasi dikembangkan untuk pembelajaran pada jenjang kelas tinggi yaitu kelas IV sekolah dasar. Sedangkan pada penelitian kali ini video animasi dikembangkan untuk jenjang kelas rendah yaitu kelas I sekolah dasar. Hal tersebut menjadi ketertarikan sekaligus tantangan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan pengembangan media video animasi pada kegiatan menyimak cerita materi kalimat ajakan kelas I sekolah dasar. Karena pada umumnya siswa kelas tinggi lebih mudah menerima pembelajaran menggunakan media video animasi daripada siswa kelas rendah.

Dari uraian latar belakang, pengembangan media video animasi dapat mendukung aktivitas pembelajaran siswa kelas I sekolah dasar pada

pembelajaran keterampilan menyimak cerita, khususnya materi kalimat ajakan. Karena hal tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Diharapkan siswa dapat terfasilitasi dalam kegiatan menyimak cerita yang mengandung kalimat ajakan dengan adanya media video animasi yang dikembangkan. Media video animasi yang akan dikembangkan juga dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh ketertarikan siswa pada media video animasi yang dikembangkan. Media video animasi juga dapat memotivasi guru untuk berinovasi menciptakan media untuk belajar yang disukai oleh siswa. Maka dari itu materi kalimat ajakan dapat tersampaikan secara maksimal. Peneliti pengembangan dapat memperoleh kesempatan, wawasan, serta pengalaman dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui media video animasi ini. Fokus penelitian ini terletak pada proses pengembangan media video animasi berdasarkan kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk menjelaskan proses pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar dan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar, yang dapat diketahui melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil *pretest* dan *posttest* siswa serta respon guru dan siswa selama penerapan media video animasi dalam aktivitas pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Dengan model penelitian yaitu model ADDIE. Tahapan dari penelitian pengembangan ADDIE, yaitu : *Analyze, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations* (Sugihartini dan Yudianta, 2018:4). Produk video animasi akan dihasilkan pada penelitian ini, yakni berisi percakapan beberapa karakter tentang kalimat ajakan kelas I sekolah dasar pada keterampilan menyimak cerita.

Tahapan yang pertama yaitu tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan saat tahap analisis yaitu menganalisis masalah yang terdapat di kelas I SDN Purwojati 1. Terdapat empat tahap analisis yang harus dilakukan, yang pertama analisis kurikulum. Analisis kurikulum yang berlaku di SDN Purwojati 1 dilakukan pada kegiatan ini. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan saat ini. Kompetensi dasar yang harus dicapai terdapat pada materi kalimat ajakan yang terdapat pada kelas I tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap analisis karakteristik siswa yang dilakukan di kelas I SDN Purwojati 1. Melalui kegiatan analisis karakteristik siswa dapat diketahui karakteristik siswa, kemampuan akademik siswa, kebutuhan siswa, serta pengalaman belajar siswa pada kegiatan menyimak video animasi yang berisi kalimat ajakan. Siswa kelas I membutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi yang dapat mendukung penyesuaian diri untuk menerima materi pelajaran setiap harinya, karena siswa sedang mengalami masa peralihan dari taman kanak-kanak.

Selanjutnya yaitu analisis materi menyimak kalimat ajakan pada sebuah cerita yang terdapat di kelas I SDN Purwojati 1. Materi tersebut terdapat pada tema 6. lingkungan bersih sehat dan asri, subtema 2. lingkungan sekitar rumahku, pembelajaran ke 2. Kompetensi dasarnya yaitu 3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah dan 4.8 Mempraktikkan ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

Tahap analisis yang terakhir yaitu analisis sumber daya untuk mengetahui fasilitas dan kemampuan guru. Fasilitas seperti LCD, layar *proyektor*, dan *sound* sudah tersedia di SDN Purwojati 1. Fasilitas tersebut sudah cukup untuk mendukung penyajian media video animasi di kelas. Guru SDN Purwojati I mampu mengoperasikan fasilitas pembelajaran dengan baik. Sehingga pembelajaran dengan media video animasi akan berjalan dengan baik sesuai harapan.

Tahap perancangan dilakukan saat membuat rancangan produk yang akan dihasilkan melalui proses pengembangan. Sebuah rancangan sangat diperlukan pada penelitian pengembangan agar media sukses dikembangkan dengan baik serta dapat membantu guru dan siswa saat aktivitas belajar mengajar. Perancangan pada penelitian ini diawali dengan membuat *storyboard* yang berisi judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, inti cerita, gambar animasi, dan pertanyaan-pertanyaan untuk siswa terkait kalimat ajakan yang terdapat pada video animasi. Pada *storyboard* juga dicantumkan komposisi suara dan waktu yang akan digunakan dalam video animasi. *Storyboard* dibuat secara sederhana tetapi tetap disesuaikan dengan video animasi yang akan dikembangkan.

Tahap pengembangan yang dilakukan meliputi tiga tahap, yang pertama membuat RPP, bahan ajar,

LKPD, rancangan media, serta lembar tes. Kedua, pembuatan produk hasil rancangan sebelumnya yaitu berupa video animasi cerita tentang kalimat ajakan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Ketiga, setelah media sudah siap maka selanjutnya akan dilakukan validasi materi dan validasi media oleh para ahli. Hal tersebut dilaksanakan untuk menguji kevalidan dari pengembangan media video animasi. Tahap selanjutnya dilaksanakan jika media sudah dinyatakan valid.

Tahap implementasi adalah kegiatan uji coba produk hasil perbaikan dan sudah dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Pelaksanaan uji coba pada siswa kelas I SDN Purwojati 1 dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media video animasi. Setelah siswa menyaksikan video animasi selanjutnya siswa diminta untuk menemukan, menganalisis, dan menirukan kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi, serta menuliskan kalimat ajakan yang pernah diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian dilakukan penilaian pemahaman siswa pada materi kalimat ajakan selama kegiatan berlangsung. Selain itu juga dilakukan pengisian angket respon oleh guru dan siswa terkait penerapan media video animasi pada aktivitas pembelajaran menyimak cerita.

Tahap evaluasi yaitu kegiatan menganalisis media yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi media hasil pengembangan dilakukan pada setiap tahap pengembangan. Dari hasil analisis akan terlihat bahwa pada media video animasi tersebut masih terdapat kekurangan atau tidak. Jika tidak, maka media video animasi dinyatakan layak diterapkan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar.

Desain uji coba yang digunakan yaitu yaitu *one group pretest-posttest design* dengan gambaran berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian
One Group Pretest Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1: Nilai sebelum penggunaan media pembelajaran

X : Perlakuan penggunaan media pembelajaran

O2 : Nilai sesudah penggunaan media pembelajaran

Dalam penelitian ini 10 siswa kelas I SDN Purwojati I menjadi subjek uji coba, berlokasi di Jalan Raya Jolotundo, Ds. Purwojati, Kec. Ngoro, Kab. Mojokerto.

Jenis data pada penelitian pengembangan media video animasi yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu masukan serta bimbingan dosen ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yaitu hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil angket respon guru dan siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Perolehan

data selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis data. Kepraktisan dan keefektifan dari media video animasi yang dikembangkan dapat diketahui melalui data yang telah dianalisis.

Pada penelitian yang dilaksanakan, teknik analisis data dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Analisis Data Hasil Validasi

Perolehan data hasil validasi berasal dari penilaian lembar validasi ahli materi dan ahli media. Analisis hasil validasi dilakukan agar kevalidan dari media video animasi yang dikembangkan dapat diketahui. Skala likert digunakan pada penelitian ini dengan skor 1-5 untuk menganalisis perolehan data dari validasi ahli materi dan ahli media. Dapat diketahui bahwa kriteria skala likert seperti di bawah ini:

Tabel 2. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Riduwan, 2013:16)

Perolehan skor validasi berdasarkan pengukuran skala likert kemudian dihitung dengan rumus berikut:

$$Persentase(\%) = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perolehan persentase, dapat diketahui kriteria kevalidan dari pengembangan media video animasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

(Riduwan, 2013:15)

2. Analisis Data Hasil Angket

Berdasarkan angket respon guru dan siswa diperoleh data hasil angket. Dari hasil analisis data angket respon guru dan siswa dapat diketahui kepraktisan dari media video animasi. skala guttman dengan skor 0-1 digunakan untuk menganalisis hasil angket respon guru dan siswa. Dapat diketahui bahwa skala guttman memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. SkalapGuttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2013:16)

Skor hasil angket diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan skala guttman akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase (\%) = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase tersebut, berikut merupakan kriteria kepraktisan dari pengembangan media video animasi:

Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Riduwan, 2013:15)

3. Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes siswa dilakukan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa saat *pretest* dan *posttest*. Analisis data hasil tes didasarkan pada KKM di SDN Purwojati 1 yaitu 70. Berikut merupakan rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai nilai KKM}}{\sum \text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

(Daryanto, 2011:192)

Sebelum dan sesudah penerapan media video animasi dapat diketahui hasil ketuntasan belajar siswa berdasarkan perhitungan persentase tersebut, berikut kriterianya:

Tabel 6. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup
20% - 39%	Kurang
0% - 19%	Sangat Kurang

(Aqib, 2010:41)

4. Analisis Uji-t Berpasangan

Pada penelitian ini digunakan uji-t sampel berpasangan pada hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbandingan rata-rata dari masing-masing hasil kedua tes serta pengaruh media video animasi dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi SPSS dilakukan untuk menguji normalitas data sebelum uji-t dilakukan. Data berdistribusi normal jika nilai sig > 0,05 dan data tidak berdistribusi normal jika nilai sig < 0,05. Uji-t sampel berpasangan dapat dilakukan jika data dinyatakan normal, taraf signifikannya yaitu 5% (0,05). H₀

ditolak H_a diterima jika nilai sig < 0,05 dan H₀ diterima, H_a ditolak jika nilai sig > 0,05 (Sahabuddin, dkk, 2021:101). data uji-t sampel berpasangan pada penelitian ini diolah menggunakan dua cara, menggunakan SPSS dan manual dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sugiyono, 2016:122)

Keterangan:

\bar{x}_1 : rata – rata sampel 1

\bar{x}_2 : rata – rata sampel 2

s_1 : simpangan baku sampel 1

s_2 : simpangan baku sampel 2

s_1^2 : varians sampel 1

s_2^2 : varians sampel 2

r : korelasi antara sampel 1 dan sampel 2

Ketentuan dari uji-t sampel berpasangan yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₀ diterima dan H_a ditolak (Sahabuddin, dkk, 2021:101).

Hipotesis dari uji-t sampel berpasangan pada penelitian ini yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE diperoleh hasil kevalidan media, keefektifan media, dan kepraktisan media. Terdapat lima tahapan dalam proses pengembangan media video animasi pada penelitian ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Masing-masing tahapan diuraikan sebagai berikut.

Tahap analisis

Tahap analisis terdiri dari empat macam, yang pertama yaitu analisis kurikulum di SDN Purwojati 1 dilakukan dengan bantuan wali kelas I. Berdasarkan informasi yang diperoleh, kelas I SDN Purwojati 1 menggunakan kurikulum 2013. Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan, selanjutnya yaitu menentukan materi untuk penelitian yang akan dilaksanakan agar mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Materi pembelajarannya yaitu kalimat ajakan dengan kompetensi Pdasar dan Rindikator sebagai berikut:

Tema : 6. Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri

Subtema : 2. Lingkungan Sekitar Rumahku

Pembelajaran ke : 2

Kompetensi Dasar (KD): 3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 4.8 Mempraktikkan ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

Indikator: 3.8.1 Menemukan kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi. 3.8.2 Menganalisis kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi. 4.8.1 Menirukan kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi. 4.8.2 Menuliskan kalimat ajakan yang pernah diucapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran : Pertama, setelah menyimak video animasi yang berisi kalimat ajakan, siswa dapat menemukan kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi dengan tepat. Kedua, setelah menyimak video animasi yang berisi kalimat ajakan, siswa dapat menganalisis kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi dengan tepat. Ketiga, setelah menyimak video animasi yang berisi kalimat ajakan, siswa dapat menirukan kalimat ajakan dalam percakapan yang terdapat pada video animasi dengan tepat. Keempat, setelah menyimak video animasi yang berisi kalimat ajakan, siswa dapat menuliskan kalimat ajakan yang pernah diucapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

Saat dilakukan analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa siswa kelas I SDN Purwojati 1 sedang mengalami masa peralihan dari taman kanak-kanak sehingga siswa harus bisa menyesuaikan diri untuk menerima materi pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut dapat didukung dengan menciptakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik. Dengan begitu maka hasil belajar akan tercapai dengan maksimal. Berdasarkan observasi di lapangan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media seadanya seperti buku tematik saat menjelaskan materi pada siswa. Sehingga menimbulkan kurangnya variasi pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Hal tersebut menjadikan materi sulit dicerna siswa sehingga membuat siswa mudah bosan. Seperti pada aktivitas belajar bahasa Indonesia, seharusnya guru menggunakan media pendukung, seperti video animasi agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Kemampuan akademik dari siswa kelas I SDN Purwojati I termasuk beragam dari nilai tidak mencapai KKM sampai melampaui KKM.

Analisis materi dilakukan pada materi kalimat ajakan kelas I SDN Purwojati I. Berdasarkan observasi lapangan siswa kelas I masih sulit memahami kalimat ajakan yang terdapat pada sebuah cerita jika berupa teks percakapan. Sehingga pada penelitian ini materi kalimat ajakan dituangkan dalam sebuah cerita pada video animasi. Cerita tersebut berupa percakapan antar tokoh animasi yang telah dirancang sedemikian rupa agar siswa tertarik untuk mempelajarinya. Isi cerita pada video animasi disesuaikan dengan buku siswa yaitu tema 6. Lingkungan Bersih Sehat dan Asri, subtema 2. Lingkungan sekitar rumahku.

Analisis sumber daya di SDN Purwojati 1 dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan video animasi. Seperti ketersediaan LCD, layar *proyektor*, dan *sound*. Selain ketersediaan fasilitas, guru SDN Purwojati 1 juga mampu mengoperasikan fasilitas pembelajaran dengan baik. Tetapi selama ini fasilitas dan sumber daya yang ada belum dimanfaatkan dengan maksimal. Karena guru belum menggunakan media yang memerlukan fasilitas-fasilitas tersebut. Salah satu media yang penggunaannya memerlukan LCD, layar *proyektor*, dan *sound* yaitu media video animasi. Penggunaan media video animasi dapat membuat fasilitas dan sumber daya bermanfaat secara maksimal.

Tahap perancangan

Tahap perancangan diawali dengan membuat rancangan cerita, menentukan tokoh, menentukan *background* yang tepat, menentukan *backsound*, menentukan suara setiap tokoh, menulis naskah percakapan dari media video animasi yang dikembangkan, dan menentukan durasi. Isi dari media video animasi yaitu pembukaan, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi kalimat ajakan, judul cerita “Indahnya Lingkungan Sekitarku”, isi cerita “Indahnya Lingkungan Sekitarku”, pertanyaan, dan profil pengembang. Perancangan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas I SDN Purwojati 1 pada materi kalimat ajakan. Hasil perancangan dituangkan dalam *storyboard* yang akan menjadi acuan pengembangan media video animasi. *Storyboard* dibuat sederhana namun tetap disesuaikan dengan tampilan media yang akan dikembangkan.

Tahap pengembangan

Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan RPP yang meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir. Pembuatan RPP juga dilengkapi dengan lampiran seperti bahan ajar, LKPD, rancangan media, dan lembar penilaian. Semuanya disesuaikan dengan materi kalimat ajakan kelas I SDN Purwojati 1. Setelah itu dilanjutkan dengan pengembangan media video animasi kemudian divalidasi validator materi dan validator media.

Pengembangan video animasi diawali dengan perncangan *storyboard*, pembuatan animasi tokoh, animasi pendukung, dan *background*, penggabungan tokoh dengan *background*, penyesuaian gerakan animasi, penggabungan semua bagian menjadi video animasi, pengetikan teks, perekaman suara, penyesuaian *background*, dan yang terakhir yaitu penyempurnaan (*finishing*).

Animasi tokoh, animasi pendukung, dan *background* berupa animasi dua dimensi yang dirancang menggunakan aplikasi *canva* dan *tweencraft*. Animasi tokoh terdiri dari empat karakter yaitu Udin, Beni, Lani, dan Dayu dengan masing-masing keunikan. Tokoh-tokoh tersebut terdapat dalam buku siswa kelas I SDN Purwojati 1. Animasi pendukung berupa animasi bergerak. *Background* video bertemakan lingkungan sekitar yang disesuaikan pada setiap *scene*.

Selanjutnya yaitu penggabungan animasi tokoh dan animasi pendukung dengan *background* sesuai bagian masing-masing serta diberikan gerakan. Kemudian setiap bagiannya digabung menjadi satu pada aplikasi *capcut*. Setelah itu diberikan teks pada bagian-bagian tertentu. Selanjutnya dilakukan perekaman suara pada setiap *scene* dan pemberian *backsound* berupa musik dari internet. Jika setiap bagian video animasi sudah sesuai antara animasi, teks, gerakan, dan suara maka tahap akhirnya yaitu proses penyempurnaan (*finishing*). Hasil dari pengembangan video animasi sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Media Video Animasi

Gambar	Keterangan	Durasi
	Tampilan awal dari media video animasi yaitu pembukaan berupa salam dan sapaan kepada siswa.	14 detik (00.00-00.14)
	Halaman pembuka berisi kelas, tema, subtema, pembelajaran, dan materi yang akan dipelajari	20 detik (00.14-00.34)
	Halaman ini berisi tentang tujuan pembelajaran menggunakan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar	61 detik (00.34-01.35)

	Halaman ini berisi tiga contoh kalimat ajakan tentang membersihkan lingkungan sekitar rumah	48 detik (01.35-02.23)
	Halaman ini berisi tentang penjelasan dari pengertian kalimat ajakan	64 detik (02.23-03.27)
	Halaman ini berisi tentang ciri-ciri kalimat ajakan	48 detik (03.27-04.15)
	Halaman ini berisi judul dari cerita tentang kalimat ajakan yaitu Indahnya Lingkungan Sekitarku	6 detik (04.15-04.21)
	Ketika Beni sedang duduk santai menikmati pemandangan, tiba-tiba Udin menyapa dan mengajak Beni berkeliling bersama	55 detik (04.21-05.16)
	Udin bertanya kepada Beni tentang indahnya pemandangan sekitar, lalu Beni mengajak melanjutkan perjalanan	49 detik (05.16-06.05)
	Udin dan Beni tidak sengaja bertemu Lani dan Dayu, lalu Dayu mengajak Udin, Beni, dan Lani untuk berkeliling bersama	65 detik (06.05-07.10)
	Tidak terasa hari sudah sore, Lani mengajak Udin, Beni, dan Dayu untuk pulang ke rumah masing-masing	61 detik (07.10-08.11)

	Halaman ini berisi lima pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa	63 detik (08.11-09.14)
	Halaman ini berisi profil pengembang	11 detik (09.14-09.25)

Kevalidan

Selanjutnya dilaksanakan validasi materi oleh validator materi dan validasi media oleh validator media dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dari media video animasi yang dikembangkan. Masing – masing ahli memberikan nilai terkait isi materi dan tampilan dari media video animasi yang dikembangkan. Selain itu terdapat juga masukan para ahli berdasarkan kekurangan yang dimiliki media video animasi. Hal tersebut digunakan sebagai pedoman saat perbaikan media video animasi sebelum diterapkan pada tahap implementasi.

Validasi materi dilaksanakan oleh validator materi dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. selaku dosen rumpun bahasa. Berikut merupakan hasil validasi materi:

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor
	Materi	
1	Materi dalam media video animasi sesuai dengan kurikulum 2013 di sekolah dasar	5
2	Materi dalam media video animasi sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar	5
3	Materi dalam media video animasi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang terdapat dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar	4
4	Materi dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
5	Materi dalam media video animasi sudah tepat	5
6	Materi dalam media video animasi disajikan dengan jelas	5
7	Materi dalam media video animasi sudah sesuai	4
8	Materi dalam media video animasi mudah dipahami	5
	Bahasa	
9	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dipahami oleh siswa kelas I Sekolah Dasar	5
10	Kosa kata yang digunakan dalam media	4

	video animasi sudah tepat untuk siswa kelas I Sekolah Dasar	
11	Kalimat yang digunakan dalam media video animasi sudah tepat untuk siswa kelas I Sekolah Dasar	4
12	Ejaan (huruf kapital dan tanda baca) yang digunakan dalam media video animasi sudah tepat untuk siswa kelas I Sekolah Dasar	4

Validasi materi diperoleh hasil skor 54 dari total skor 60. Kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus dan menghasilkan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan skor persentase 90%. Masukan dari ahli materi yaitu penggunaan kosakata untuk siswa kelas I sekolah dasar sebaiknya disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa misalnya kata “ide” yang terdapat pada percakapan serta penulisan contoh kalimat ajakan dalam bahan ajar atau uraian materi sebaiknya disederhanakan atau disesuaikan dengan siswa kelas I sekolah dasar.

Sedangkan validator media dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku dosen rumpun ICT. Berikut merupakan hasil validasi media:

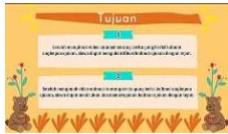
Tabel 9. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor
	Tampilan	
1	Tampilan media video animasi menarik	5
2	Ukuran huruf dan jenis huruf (<i>font</i>) pada media video animasi sudah sesuai	4
3	Tampilan teks pada media video animasi sudah jelas	4
4	Komposisi warna pada media video animasi sudah sesuai	4
5	Pemilihan gambar animasi pada media video animasi sudah sesuai	5
6	Kualitas gambar animasi pada media video animasi sudah bagus	5
7	Pemilihan suara pada media video animasi sudah sesuai	4
8	Kualitas suara pada media video animasi sudah bagus	4
	Isi	
9	Isi materi pada video animasi sesuai dengan tema	4
10	Media video animasi sesuai dengan materi pembelajaran	4
11	Materi pada media video animasi disajikan dengan jelas	5
12	Bahasa dalam media video animasi mudah dipahami	5
	Penggunaan	
13	Media video animasi mudah digunakan	4

14	Media video animasi praktis digunakan	4
15	Media video animasi dapat digunakan berulang-ulang (tahan lama)	5
16	Media video animasi dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (fleksibel)	5

Berdasarkan validasi materi diperoleh skor 71 dari total skor 80. Kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus dan menghasilkan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan skor persentase 88,75%. Masukan dari ahli media yaitu durasi sebisa mungkin dikurangi, tujuan dibuat dengan bahasa siswa, serta ukuran *file* dapat diperkecil menggunakan aplikasi *handbrake*. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah perbaikan pada bagian tujuan pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli media.

Tabel 10. Hasil Perbaikan Media

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
	

Tahap implementasi

Keefektifan

setelah media video animasi dinyatakan valid selanjutnya dilakukan tahap implementasi yang merupakan pelaksanaan uji coba dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media video animasi yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di ruang kelas I secara tatap muka dengan subjek uji coba 10 siswa kelas I SDN Purwojati 1. Video animasi ditayangkan melalui layar *proyektor* yang dilengkapi dengan pengeras suara (*sound*). Seluruh siswa sangat antusias saat penayangan video animasi berlangsung. Pada tahap ini siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	RR	60	90
2	NZ	80	100
3	LB	80	100
4	QL	70	100
5	FQ	60	80
6	AG	60	90
7	TK	70	90
8	DY	70	90
9	BR	60	80
10	ZR	80	100

Pada saat *pretest* terdapat enam siswa dengan nilai memenuhi KKM dan empat siswa dengan nilai

belum memenuhi KKM. Sedangkan saat *posttest* seluruh siswa memenuhi KKM. Perhitungan menggunakan rumus digunakan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Dari perhitungan didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar siswa saat *pretest* sebesar 60% dengan kategori baik dan saat *posttest* sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Setelah diketahui persentase ketuntasan belajar siswa maka akan dilanjutkan ke tahap uji-t berpasangan. Namun sebelum itu perlu dilakukan uji normalitas dengan SPSS terlebih dahulu. Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 11. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,248	10	,082	,805	10	,017
	Posttest	,245	10	,091	,820	10	,025

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel tersebut menunjukkan nilai sig dari *pretest* 0,082, *posttest* 0,091 maka nilai sig >0,050 sehingga data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji-t berpasangan pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SDN Purwojati 1. Mean dari nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil uji-t berpasangan menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 12. Rata-rata Nilai Siswa

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69,00	10	8,756	2,769
	Posttest	92,00	10	7,888	2,494

Tabel 13. Uji-T Berpasangan

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-23,000	4,830	1,528	-26,456	-19,544	-15,057	9	,000

Pada tabel *Paired Samples Statistics* menunjukkan bahwa mean atau rata-rata *pretest* 69,00 dan *posttest* 92,00. Maka mean *posttest* lebih besar dari mean *pretest*. Untuk hasil *Paired Samples Test* didapatkan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar.

Perhitungan manual menggunakan rumus uji-t berpasangan didapatkan hasil t hitung $> t$ tabel ($15,022 > 2,101$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I Sekolah Dasar. Ternyata uji hipotesis menggunakan SPSS dan manual memperoleh hasil yang sama. Kesimpulan berdasarkan dari hasil perhitungan uji-t berpasangan yaitu hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I SDN Purwojati 1 meningkat setelah penerapan media video animasi. Sehingga media video animasi terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita tentang kalimat ajakan siswa kelas I sekolah dasar.

Kepraktisan

Setelah uji coba dilaksanakan, selanjutnya yaitu pengisian angket oleh siswa dan guru dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media video animasi yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah bentuk media video animas menarik?	10	0	10
2	Apakah gambar pada media video animasi jelas?	10	0	10
3	Apakah tulisan pada media video animasi jelas?	8	2	8
4	Apakah suara pada media video animasi jelas?	9	1	9
5	Apakah kamu dapat menyimak cerita pada media video animasi dengan mudah?	10	0	10
6	Apakah percakapan yang ada pada media video animasi mudah dipahami?	9	1	9
7	Apakah kamu tertarik dan senang belajar menggunakan media	10	0	10

	videowanimasi?			
8	Apakah kamu menyukai pembelajaran menggunakan media video animasi?	10	0	10
9	Apakah materi kalimat ajakan pada video animasi sudah jelas?	10	0	10
10	Apakah dengan media video animasi kamu dapat memahami materi kalimat ajakan dengan mudah?	10	0	10
11	Apakah kamu dapat menjawab pertanyaan yang ada pada video animasi?	10	0	10
12	Apakah media video animasi membuat kamu semangat belajar?	10	0	10
	Jumlah			116

Dari hasil angket siswa diperoleh skor 116 dengan skor maksimal 120. Jadi hasil angket siswa menunjukkan persentase 96,66% termasuk kategori sangat praktis, yang artinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak cerita yang berisi kalimat ajakan pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Adapun angket respon guru yang diberikan kepada Ibu Asenah Krisnawati, S.Pd. selaku wali kelas I SDN Purwojati 1. Guru mengisi angket dengan mengamati proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
	Tampilan Media			
1	Apakah media video animasi menarik bagi guru dan siswa?	1	0	1
2	Apakah perpaduan warna pada media video animasi menarik?	1	0	1
3	Apakah gambar animasi pada media video animasi jelas?	1	0	1
4	Apakah gambar animasi pada media video animasi menarik?	1	0	1
5	Apakah suara pada media video animasi sudah jelas dan menarik?	1	0	1

6	Apakah tampilan teks pada media video animasi sudah jelas dan menarik?	1	0	1
	Isi			
7	Apakah materi pada media video animasi sudah sesuai?	1	0	1
8	Apakah materi yang disajikan pada media video animasi sudah jelas?	1	0	1
9	Apakah bahasa pada media video animasi mudah dipahami?	1	0	1
	Pemahaman Materi			
10	Apakah penggunaan media video animasi membuat pembelajaran lebih mudah?	1	0	1
11	Apakah penggunaan media video animasi membuat pemahaman materi lebih mudah?	1	0	1
12	Apakah materi pada media video animasi mudah dipahami?	1	0	1
	Kegunaan Media			
13	Apakah media video animasi mudah digunakan?	1	0	1
14	Apakah media video animasi dapat digunakan berulang kali?	1	0	1
15	Apakah media video animasi aman digunakan?	1	0	1
	Jumlah			15

Angket respon guru memperoleh skor 15 dengan skor maksimal 15. Dari hasil angket tersebut diperoleh persentase 100% termasuk dalam kategori sangat praktis, yang artinya dapat dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran menyimak cerita tentang kalimat ajakan kelas I sekolah dasar.

Tahap evaluasi

Tahap evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi dari setiap tahap pengembangan, yang pertama pada tahap analisis. Saat kegiatan analisis terlihat bahwa materi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah serta media seadanya. Sehingga diperoleh hasil evaluasi yaitu perlu dikembangkan media video animasi untuk

siswa kelas I sekolah dasar terkait keterampilan menyimak cerita. Evaluasi dari tahap perancangan diperoleh saat pembuatan *storyboard*. Evaluasi berupa saran dari pembimbing untuk membuat tampilan *storyboard* lebih jelas dan menarik. Tampilan *storyboard* yang sebelumnya sangat sederhana diperbaiki dengan menambahkan gambar animasi tokoh dan *background* yang menarik dalam setiap *scene* ke dalam *storyboard*. Evaluasi saat proses pengembangan media video animasi diperoleh dari masukan validator materi dan validator media. Masukan yang diberikan oleh validator materi yaitu penggunaan kosakata sebaiknya disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa misalnya kata “ide” yang terdapat pada percakapan, serta penulisan contoh kalimat ajakan dalam uraian materi sebaiknya disederhanakan. Sedangkan validator media memberikan masukan yaitu durasi sebisa mungkin dikurangi, tujuan dibuat dengan bahasa siswa, serta ukuran *file* dapat diperkecil menggunakan aplikasi *handbrake*. Evaluasi saat kegiatan implementasi menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh dalam aktivitas pembelajaran menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Evaluasi tahap implementasi juga diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa yang menunjukkan bahwa siswa dan guru merespon dengan baik terkait penerapan media video animasi pada siswa kelas I sekolah dasar kegiatan menyimak cerita.

Pembahasan

Proses pengembangan

Proses pengembangan media video animasi melalui tahap penelitian pengembangan ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sugihartini dan Yudiana (2018:4), tahapan dari penelitian pengembangan ADDIE, yaitu : *Analyze, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*.

Tahap analisis

Pada tahap analisis terlihat siswa kelas I sedang membutuhkan media yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran menyimak cerita materi kalimat ajakan. Siswa kelas I sedang mengalami masa peralihan dari taman kanak-kanak yang terbiasa dengan pembelajaran menyenangkan. Sehingga siswa membutuhkan media video animasi yang menarik dan menyenangkan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Selaras dengan pandangan Sudjana (2010:13-14) bahwa gambar bergerak pada video animasi dapat mempermudah pemahaman siswa terkait penyajian materi serta menariknya tampilan warna dapat menimbulkan minat belajar siswa. Keterampilan menyimak cerita siswa untuk materi kalimat ajakan yang sedang dipelajari di kelas I

SDN Purwojati 1 dapat meningkat dengan bantuan media video animasi. Kalimat ajakan merupakan materi kurikulum 2013 tema 6. Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri, subtema 2. Lingkungan Sekitar Rumahku, pembelajaran kedua di kelas I. Sumber daya di SDN Purwojati 1 sudah memenuhi kriteria pemanfaatan media video animasi dalam aktivitas pembelajaran seperti LCD, layar *proyektor*, dan *sound* serta guru yang dapat mengoperasikannya.

Tahap perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan pembuatan gambaran dari media video animasi berupa *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan sederhana yang berfungsi sebagai acuan pengembangan media video animasi. Selaras dengan pernyataan Bonafix (2005:33) bahwa *storyboard* adalah rancangan matang yang divisualkan secara sederhana dengan penjelasan rinci yang digunakan sebagai acuan menyelesaikan desain animasi secara tepat. Isi dari rancangan media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa terkait materi kalimat ajakan. Pemilihan bahasa juga disesuaikan dengan perkembangan bahasa siswa. Media video animasi dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik minat siswa kelas I Sekolah Dasar. Rancangan yang telah dibuat akan menjadi acuan selama proses pengembangan media video animasi.

Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan RPP, bahan ajar, LKPD, dan lembar tes terkait materi kalimat ajakan kelas I. Setelah itu dilakukan pembuatan media video animasi yang mengacu pada *storyboard*. Kegiatan yang dilakukan yaitu pembuatan animasi tokoh, animasi pendukung, dan *background* pada aplikasi *canva* dan *tweencraft*. Kemudian dilakukan penggabungan setiap bagiannya menjadi satu pada aplikasi *capcut*. Setelah itu diberikan teks pada bagian-bagian tertentu. Selanjutnya dilakukan perekaman suara pada setiap *scene* dan pemberian *background* berupa musik dari internet. Jika setiap bagian video animasi sudah sesuai antara animasi, teks, gerakan, dan suara maka tahap akhir yaitu proses penyempurnaan (*finishing*). Setiap bagian dari media video animasi dibuat menarik dengan memadukan gambar animasi, *background*, dan *background* sesuai kebutuhan. Setelah media video animasi selesai dikembangkan maka dilaksanakan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Kevalidan

Kevalidan diperoleh dari penilaian para ahli terhadap media video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan proses validasi materi yang dilaksanakan oleh ahli materi dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. selaku dosen rumpun bahasa. Didapatkan persentase 90%

dengan skor 54 dari total 60. Perolehan persentase dari validasi materi termasuk kategori sangat valid (Riduwan, 2013:15). Meskipun dinyatakan sangat valid namun tetap dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari ahli materi. Saran tersebut yaitu penggunaan kosakata sebaiknya disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa kelas I sekolah dasar misalnya kata “ide” serta penulisan contoh kalimat ajakan dalam bahan ajar atau uraian materi sebaiknya disederhanakan.

Sedangkan validasi media dilaksanakan oleh ahli media dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku dosen rumpun ICT. Didapatkan persentase 88,75% dengan skor 71 dari total 80. Perolehan persentase dari validasi materi termasuk kategori sangat valid (Riduwan, 2013:15). Meskipun dinyatakan sangat valid namun tetap dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari ahli media. Saran tersebut yaitu durasi sebisa mungkin dikurangi, tujuan dibuat dengan bahasa siswa, serta ukuran *file* dapat diperkecil menggunakan aplikasi *handbrake*. Dilihat dari hasil validasi materi dan media maka pengembangan media video animasi dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan menyimak cerita materi kalimat ajakan siswa kelas I sekolah dasar.

Tahap implementasi

Setelah media video animasi dinyatakan valid dan layak digunakan maka selanjutnya dilakukan tahap implementasi yang merupakan pelaksanaan uji coba dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media video animasi yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di ruang kelas I secara tatap muka dengan subjek uji coba 10 siswa kelas I SDN Purwojati 1. Pembelajaran dilaksanakan dengan sistematis sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Video animasi ditayangkan melalui layar *proyektor* yang dilengkapi dengan pengeras suara (*sound*). Seluruh siswa sangat antusias saat pelaksanaan aktivitas pembelajaran terutama saat penayangan video animasi berlangsung. Pada tahap ini siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat diketahui keefektifan dari media video animasi yang dikembangkan.

Keefektifan

Keefektifan dari media video animasi diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang terdapat pada tahap implementasi. Sebelum aktivitas pembelajaran menggunakan media video animasi, dilakukan pembagian soal *pretest*. Sedangkan setelah aktivitas pembelajaran menggunakan media video animasi, dilakukan pembagian soal *posttest*. Nilai yang diperoleh menjadi tolak ukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media video animasi. Pada pelaksanaan penelitian ini rata-rata nilai siswa saat *pretest* 69 dengan persentase ketuntasan belajar 60%

termasuk kategori baik. Sedangkan rata-rata nilai siswa saat *posttest* 92 dengan persentase ketuntasan belajar 100% termasuk kategori sangat baik (Aqib, 2010:41). Selain itu terdapat peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari 69,00 ke 92,00. Hasil uji-t berpasangan dengan SPSS diperoleh hasil sig 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil uji-t berpasangan menggunakan cara manual diperoleh hasil t hitung > t tabel (15,022 > 2,101) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, kesimpulan dari hasil pengolahan data tes siswa adalah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar. Media video animasi dinyatakan sangat efektif dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia kegiatan menyimak cerita materi kalimat ajakan.

Kepraktisan

Kepraktisan yang diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Dari perolehan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 96,66% termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan perolehan hasil angket respon guru dengan persentase 100% termasuk kategori sangat praktis (Riduwan, 2013:15). Dari hasil persentase kedua angket tersebut maka penggunaan media video animasi pada aktivitas pembelajaran menyimak cerita materi kalimat ajakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sangat praktis. Dengan memanfaatkan media video animasi aktivitas pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Priyono dan Eshanti (2021:121) yang menyatakan bahwa membuat materi menjadi video animasi dapat membuat aktivitas pembelajaran menyenangkan daripada hanya sekadar membaca buku atau mendengarkan pemaparan guru sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi.

Pemanfaatan media video animasi dalam aktivitas pembelajaran dapat menimbulkan semangat belajar siswa. Hal tersebut terlihat saat kegiatan uji coba, siswa sangat antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran terutama saat video animasi sedang ditayangkan. Selain itu siswa juga terlihat sangat aktif bertanya terkait isi dari video animasi. Berdasarkan semangat dan keaktifan siswa selama aktivitas pembelajaran dapat dinyatakan bahwa media video animasi dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Sakdiah (2022:63) bahwa, penggunaan media video animasi dapat membuat siswa aktif selama aktivitas pembelajaran, media video animasi juga menarik dipelajari sehingga siswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.

Tahap evaluasi

Tahap akhir yaitu evaluasi, menurut Ferdiansyah, dkk. (2022:40) tahap evaluasi yang terdapat pada penelitian pengembangan model ADDIE adalah kegiatan mengevaluasi setiap tahap pengembangan yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang terdapat pada produk yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Hasil evaluasi yang pertama yaitu evaluasi tahap analisis, pembelajaran keterampilan menyimak cerita yang berisi kalimat ajakan di kelas I sekolah dasar perlu adanya pengembangan media video animasi karena diketahui penyampaian materi oleh guru menggunakan metode ceramah dan media seadanya. Evaluasi dari tahap perancangan diperoleh saat pembuatan *storyboard*. Evaluasi yang diperoleh berupa saran dari pembimbing untuk membuat tampilan *storyboard* yang sangat sederhana menjadi lebih jelas dan menarik. Hal tersebut dilakukan dengan menambahkan tampilan dari video animasi dalam setiap *scene* ke dalam *storyboard*. Tampilan tersebut berupa gambar animasi tokoh dan *background* yang menarik. Evaluasi saat proses pengembangan media video animasi diperoleh dari masukan ahli materi dan ahli media. Pemberian masukan oleh ahli materi yaitu penggunaan kosakata sebaiknya disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa misalnya kata “ide” yang terdapat pada percakapan serta penulisan contoh kalimat ajakan dalam uraian materi sebaiknya disederhanakan. Sedangkan pemberian masukan oleh ahli media yaitu durasi sebaiknya dikurangi, penulisan tujuan seharusnya menggunakan bahasa siswa, serta ukuran *file* dapat diperkecil menggunakan aplikasi *handbrake*. Evaluasi saat kegiatan implementasi diperoleh dari hasil *pretest* serta hasil *posttest* dengan kesimpulan media video animasi berpengaruh dalam aktivitas pembelajaran kelas I sekolah dasar terkait pembelajaran menyimak cerita. Evaluasi juga diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa yang membuktikan bahwa respon dari siswa dan guru terkait pembelajaran menyimak cerita menggunakan media video animasi termasuk baik. Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan ini dapat diketahui secara langsung jika penggunaan media video animasi membuat aktivitas pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan lebih mudah. Hasil pengukuran kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan selama penelitian pengembangan dilaksanakan menunjukkan kualitas dari media video animasi yang dikembangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penjabaran dari hasil dan pembahasan, telah berhasil dikembangkan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar. Adapun simpulan dari penelitian ini, antara lain: (1) pengembangan media pada penelitian ini

menggunakan tahap ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Terbukti bahwa media video animasi layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran menyimak cerita tentang kalimat ajakan kelas I sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan media telah mencapai tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan yang baik. (2) kevalidan media video animasi diketahui dari persentase validasi materi yaitu 90% dan persentase validasi media yaitu 88,75%. Kedua hasil tersebut menunjukkan kategori sangat valid. (3) keefektifan media video animasi diketahui dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat, persentase yang diperoleh saat *pretest* 60% dan saat *posttest* 100%. Terlihat juga adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari 69,00 ke 92,00. Pengolahan data uji-t berpasangan menggunakan SPSS diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil uji-t berpasangan menggunakan cara manual diperoleh hasil t hitung $> t$ tabel ($15,022 > 2,101$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. (4) Kepraktisan media video animasi diketahui dari persentase angket respon guru yaitu 100% dan persentase angket siswa yaitu 96,66%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Kesimpulan berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan yaitu media video animasi sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis dimanfaatkan dalam aktivitas belajar bahasa Indonesia yaitu menyimak cerita materi kalimat ajakan kelas I sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, berikut merupakan beberapa saran yaitu: (1) hasil pengembangan media video animasi dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi kalimat ajakan melalui kegiatan menyimak cerita materi kalimat ajakan sekolah dasar, tepatnya di kelas I. (2) hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya terkait pengembangan media video animasi dalam aktivitas pembelajaran menyimak cerita materi kalimat ajakan kelas I dengan menambahkan teori-teori baru. (3) pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas I sekolah dasar diperlukan adanya penyempurnaan melalui penelitian lanjutan dengan tujuan mengetahui keefektifannya jika diimplementasikan pada lingkup lain.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Nella, dkk. 2021. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Yogyakarta: UAD Press.

- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Batubara, H., & Ariani, D. 2016. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1), 65.
- Bonafix, Dominicus Nunnun. 2005. *Animasi 3D Profesional dengan Maya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ferdiansyah, Handy, dkk. 2022. *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Huda, Miftahul. 2019. *Teknologi Komputer Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Mempermudah Penyelesaian Tugas dan Pekerjaan yang Dihadapi*. Bogor: Bisakimia.
- Noorwatha, I, dkk. 2021. *Kapita Selekta Citraleka Desain 2021 : Desain pada Era New Normal*. Bali: STIKI Press.
- Nurfadhillah, S. 2020. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nurhasanah, dkk. 2017. *Buku Guru : Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Priyono, dan Yulia Eshanty. 2021. *Resonansi Pemikiran ke – 11*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Putri, Delia, dan Elvina. 2019. *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahabuddin, Romansyah, dkk. 2021. *Pengantar Statistika*. Makassar: Liyan Pustaka.
- Sakdiah, Halimatus. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Siahaya, Agustina. 2021. *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Sudjana, N. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. 2018. ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15 (2), 4.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Dwi Puspa, dkk. 2018. Persepsi Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Serial Animasi dalam Mempengaruhi Perkembangan Karakter, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (3), 240.