

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN TEKS PUISI SISWA KELAS X SMA ISLAM ALMAARIF SINGOSARI

Rika Ulfatuzzahroh

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma

rikaulfatuzzahroh46613@gmail.com

Abstrak: Salah satu upaya mengatasi kerumitan dan kejenuhan pada proses pembelajaran dengan melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media video tutorial yang dikemas melalui animasi, materi yang disajikan guru dapat pembelajaran dapat berupa audio visual. Media video animasi dalam pengembangan bertujuan untuk mendeskripsikani (1) kebutuhan mengenai media video animasi dalam pembelajaran teks puisi untuk siswa SMA/MA kelas X. (2) Proses mengenai media video video animasi dalam pembelajaran teks puisi untuk siswa SMA/MA kelas X. Dan (3) Ketepatan/ kelayakan produk pengembangan mengenai media video animasi dalam pembelajaran teks puisi untuk siswa SMA/MA kelas X. Pengembangan produk media pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media *audio visual* dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (four D model) yang memiliki 4 tahap penelitian pengembangan *define, design, develop, dan disseminate*.

Dalam uji coba produk dilakukan dengan jumlah 25 siswa berskala besar, dan kemudian diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 19 siswa beserta guru Bahasa Indonesia yang terkait. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar validasi. Data pengembangan ini, menunjukkan bahwa hasil analisis kebutuhan guru mencapai nilai 86,5% guru sangat setuju jika diadakannya pengembangan terhadap media video animasi pada pembelajaran teks puisi siswa kelas X. Sedangkan pada analisis kebutuhan siswa 72,4% menyatakan setuju bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran video animasi yang mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kreatif pada pembelajaran teks puisi siswa kelas X. Hal ini menunjukan bahwa guru dan siswa membutuhkan adanya pengembangan media video animasi pada pembelajaran teks puisi agar memudahkan dan memberikan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa media video animasi *Asiknya menulis puisi* dalam bentuk yang dioperasikan dengan aplikasi *FlipaClip* dan dipadukan dengan *Final Cut* dalam bentuk program aplikasi. Media video animasi dikembangkan dalam 3 proses, meliputi mencari gambar mentahan melalui format *PNG*, mengolah gambar mentahan tersebut menjadi gambar yang dapat bergerak sesuai keinginan peneliti melalui aplikasi *FlipaClip*, dan dipadukan dalam aplikasi *Final Cut Pro* yang komponen audio visualnya sudah lengkap. Selanjutnya, dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor 87,5% sedangkan pada ahli media memperoleh skor 70% hal ini menunjukan bahwa produk media video animasi, pada, pembelajaran, teks, puisi siswa, kelas, X, valid dan layak diimplementasikan dengan sedikit revisi. Selain itu, respon guru menunjukan nilai 90%, dan respon siswa menunjukan nilai 78,9% siswa setuju apabila media video animasi menjadi materi yang mudah dipahami dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks puisi. Oleh sebab itu, media, video, animasi. *Asiknya menulis puisi* yang dikembangkan sudah valid tanpa revisi.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Video animasi, Teks puisi*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya mengatasi kerumitan dan kejenuhan pada proses pembelajaran dengan melakukan pendekatan teknologi, agar sistem pembelajaran menarik siswa, pembelajaran menggunakan media audio visual yang dikemas dengan video animasi. Tentunya hal ini akan berpengaruh terhadap kedalaman pemahaman materi siswa, terutama materi puisi, yang menuntut siswa untuk mampu meningkatkan kreativitas dalam memproduksi atau menulis puisi.

Untuk mengembangkan media pembelajaran Amri (dalam Mila 2013:89) menyatakan bahwa mengacu pada kompetensi dasar, apakah materi yang harus diajarkan dapat diketahui berupa konsep, prinsip, aspek sikap, fakta, prosedur, atau psikomotorik.

Salah satu materi yang diajarkan pada buku siswa kelas X Kurikulum 2013 Bab VIII *Mendalami Puisi* adalah menulis puisi. Materi tersebut berpacu pada kompetensi dasar Bahasa Indonesia, Kompetensi Dasar 3.17 yaitu Menganalisis unsur pembangun puisi.

Pembelajaran video animasi mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru dalam meningkatkan kreativitas menulis puisi. Jadi, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien tanpa guru harus menjelaskan materi secara berulang-ulang.

Media video tutorial yang dikemas melalui animasi, dapat disajikan guru dalam materi pembelajaran audio visual. Sehingga, guru menyampaikan materi menjadi lebih mudah dan dipahami oleh siswa, akhirnya siswa bisa meningkatkan kreativitas dalam menulis puisi.

Dengan pertimbangan di atas, maka penulis termotivasi membuat media pembelajaran tentang "Pengembangan media video animasi

dalam pembelajaran teks puisi Siswa Kelas X SMA Islam Almaarif Singosari" agar menarik serta mempermudah siswa serta menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran baik daring maupun luring.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, pengembangan produk media pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media *audio visual* dalam pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D (four D model) (Trianto, 2007:66).

Model pengembangan 4-D ini mempunyai 4 langkah pengembangan diuraikan sebagai berikut: 1) Tahap Pendefinisian (*Define*), menjelaskan tentang tujuan mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran yang harus diawali dengan menganalisis tujuan batasan materi yang akan dikembangkan menggunakan media *audio visual*. 2) Tahap Perancangan (*Design*) tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan perencanaan pembelajaran. Dan 3) Tahap Pengembangan (*Develop*) Tujuannya untuk menghasilkan model pembelajaran. Tahap ini meliputi, validasi model, simulasi dan uji coba. Hasil tahap simulasi dan uji coba digunakan sebagai dasar revisi.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan yang melibatkan ahli media, ahli materi, praktisi dan diujicobakan pada siswa SMA Islam Almaarif Singosari. Desain uji coba dalam bagian ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu uji coba tahap pertama oleh validator dan uji coba tahap kedua oleh subjek uji coba. Berikut akan diuraikan untuk masing-masing tahap desain uji coba. (1) Uji Coba Tahap Pertama, yaitu validasi oleh 2 validator yang terdiri dari 1 dosen ahli materi yang

mengampu mata kuliah sastra di UNISMA, dan 1 ahli media yang berkecimbung pada penelitian pengembangan di UNISMA. Validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran diproduksi dan digunakan disekolah. (2) Uji coba tahap kedua dilakukan pada satu kelas kelompok kecil. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh siswa, terkait dengan media yang telah digunakan dalam pembelajaran oleh praktisi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada model media audio visual *Asiknya menulis puisi* adalah lembar validasi dan angket.(1) Angket digunakan untuk menghimpun data dari para ahli, guru, dan siswa. Data yang diperoleh bisa berupa data verbal lisan maupun tulis yang berupa catatan, komentar, kiritik, dan saran yang ditulis pada angket. Dan (2) Lembar validasi instrumen berisi pertanyaan, validator harus menindaklanjuti tentang pengaruh dan kemenarikan media audio visual. Validasi untuk mendapatkan saran dan rekomendasi untuk rancangan perbaikan.

Untuk menganalisis data peneliti menggunakan dua teknik analisis yaitu secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator, guru, dan siswa untuk perbaikan produk yang akan di sajikan dalam bentuk deskripsi. Sedangkan skor penilaian saat validasi, pengisian angket dari siswa dan guru diperoleh dari data kuantitatif.

Analisis skor yang dilakukan pada penelitian ini berupa analisis deskriptif dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Data validasi dari ahli dinalisis secara deskriptif kuantitatif dengan ketentuan di bawah ini.
- 2) Setelah data terkumpul, seluruh skor yang diperoleh dari proses validasi dijumlahkan.

- 3) Setelah data disajikan lalu analisis data dengan menghitung presentase penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Pemerolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Media video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil dan sesuai untuk pembelajaran apabila mencapai kriteria minimal 75%.

Berdasarkan presentase yang diperoleh lalu ditransformasikan dalam bentuk kalimat yang sifatnya kualitatif, dengan kriteria sebagai berikut.

Data pengamatan aktivitas peserta didik saat pembelajaran akan dianalisis secara kualitatif berdasar lembar pengamatan langsung. Begitu pula dengan data berupa saran dan komentar akan dianalisis secara kualitatif.

HASIL PENGEMBANGAN

Berdasarkan kebutuhan guru dari angket identifikasi diisi salah satu guru mata pelajaran yang ada di SMA Islam Almaarif Singosari, yaitu Uni Sofia, S.Pd kebutuhan guru, angket berisi 15 pertanyaan kebutuhan guru untuk mengetahui ajar yang di gunakan sebelumnya, pengembangan produk media video animasi asiknya menulis puisi. Pengembang berpendapat bahwa guru mendukung dan sangat setuju apabila dalam setiap pembelajaran tidak hanya mengandalkan sumber daru buku. Harus ada sumber dari media audio visual yang dapat membuat siswa termotivasi belajar mandiri, tertarik akan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dalam bentuk audio visual yang dikemas dengan video animasi oleh pengembang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru selama pembelajaran sebelumnya.

Seanjutnya berdasarkan Angket identifikasi kebutuhan siswa diisi oleh 25 siswa SMA Islam Almaarif Singosari. Siswa tersebut telah menempuh materi teks puisi. Angket kebutuhan siswa

berisi 14 pernyataan agar kebutuhan siswa terhadap media video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti mengembangkan media video animasi asiknya menulis puisi. Peneliti berpendapat bahwa perlu mengembangkannya media video animasi asiknya menulis puisi dalam bentuk video yang diunggah melalui media sosial agar lebih menarik dan memudahkan, sesuai dengan kebutuhan guru dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis oleh peneliti maka dari itu, video animasi asiknya menulis puisi yang akan dihasilkan pengembang nantinya diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada materi menulis teks puisi.

Pada proses pembuatan produk media pembelajaran video animasi dalam teks puisi dengan aplikasi *FlipaClip* dan dipadukan dengan *Final Cut Pro*. Adapun langkah dalam proses pengembangan video animasi yaitu mencari gambar mentahan melalui format *PNG*, mengolah gambar mentahan tersebut menjadi gambar yang dapat bergerak sesuai keinginan peneliti melalui aplikasi *FlipaClip*, dan dipadukan dalam aplikasi *Final Cut Pro* yang komponen audio visualnya sudah lengkap.

Software media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *FlipaClip* yang disusun dengan KD. Video animasi terdapat (1) intro (pembuka), (2) Materi, dan (3) penutup.

Kelayakan produk didapat dari data validasi dan uji coba instrumen. Instrumen berbeda supaya penilaian pada media video animasi ini fokus pada aspek yang ditentukan. Ahli materi khusus menilai kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan siswa, konsep/uraian materi, penggunaan kaidan kebahasaan dan lain-lain. Beda

halnya dengan ahli kegrafikan, yang khusus menilai kemenarikan dan kemudahan memahami media pembelajaran, kelayakan penyajian pembelajaran, kualitas fisik media dan penggunaan media pembelajaran.

Data hasil validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media video animasi dari segi materi maupun isi terhadap media video animasi tersebut. Validator ahli materi adalah Dr. Akhmad Tabrani, M.Pd terdapat 18 pernyataan, ahli materi harus mengisi setelah menganalisis media video animasi dari peneliti.

Validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% yang berarti bahwa media video animasi tersebut dapat digunakan di lapangan dan valid dengan sedikit revisi.

Data hasil validasi ahli media agar media video animasi tepat, ukuran, penampilan, unsur tata letak, ukuran dan warna huruf, kemenarikan, dan lain-lain. Validator ahli media ialah Dr. Abdul Rani, M.Pd pernyataan ahli media memuat butir yang ahli media harus mengisi setelah menganalisis media video animasi. Berdasarkan analisis penilaian ahli media yang mendapatkan nilai persentase sebesar 70 % kesimpulan media video animasi tersebut valid dan dapat diujicobakan di lapangan dengan sedikit revisi sesuai saran dan komentar validator.

Sedangkan angket respon guru dan siswa diberikan setelah media video animasi dinyatakan valid oleh validator ahli, selanjutnya media video animasi tersebut diberikan siswa untuk diujicobakan agar memperoleh respon siswa dan respon guru. Validasi yang dilakukan pada guru mata pelajaran. Berikut hasil keseluruhan kriteria yang ditanyakan pada guru terkait media video animasi dapat disimpulkan bahwa guru setuju jika media video animasi ini diterapkan pada pembelajaran teks puisi.

Hanya ada sedikit revisi pada bagian materi agar siswa bisa memusikalisasikan puisi.

Sedangkan pada siswa validasi yang dilakukan adalah validasi pada kelompok kecil dengan jumlah 19 siswa kelas X SMA Islam Almaarif Singosari. Berikut analisis angket respon siswa, menggambarkan tentang respon siswa pada media video animasi, yang mana secara umum menunjukkan respon positif dan menyukai media video animasi tersebut. Dengan adanya media video animasi tersebut mereka juga semakin tertarik dengan materi puisi, berbeda dengan sebelumnya yang mana siswa masih enggan untuk menulis teks puisi.

PENUTUP

Dari hasil uji kelayakan pengembangan media terdapat hasil validasi beserta respon guru dan siswa. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 87,5% sedangkan pada ahli media memperoleh skor 70% hal ini menunjukkan bahwa produk media video animasi pada pembelajaran teks puisi siswa kelas X valid dan layak diimplementasikan dengan sedikit revisi.

Pada respon guru menunjukkan nilai 90%, sedangkan pada respon siswa menunjukkan nilai 78,9% siswa setuju apabila media video animasi menjadi materi yang mudah dipahami dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks puisi. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi *Asiknya menulis puisi* yang dikembangkan sudah valid tanpa revisi.

Saran bagi peneliti lain jika memungkinkan lakukan penyebaran angket pada skala yang lebih luas jangan hanya berpatok pada satu kelas. Terkait materi untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mengembangkan materi yang mendukung teks puisi, dan untuk media disarankan peneliti dapat lebih

inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Emzir, S R dan S Rohman. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta. Rajagrafindo
- Prastowo, andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Rusman. 2014. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sunendar, dadang. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Rema Rosdakarya
- Semi, M.A. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menuliis*. Bandung: Angkasa
- Sayuti, suminto. 2003. *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryaman, maman. 2012. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.